

**PENERAPAN SISTEM PEMBAYARAN QRIS (*QUICK
RESPONSE INDONESIAN STANDARD*) PADA UMKM DI
KOTA SEMARANG**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Mohammad Akbar Baihaqi

NIM. 49402100029

**PROGRAM STUDI D-III AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2024**

**PENERAPAN SISTEM PEMBAYARAN QRIS (*QUICK
RESPONSE INDONESIAN STANDARD*) PADA UMKM DI
KOTA SEMARANG**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya Akuntansi



**PROGRAM STUDI D-III AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2024**



PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Akbar Baihaqi
NIM : 49402100029
Program Studi : D-III Akuntansi
Fakultas : Ekonomi

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**“PENERAPAN SISTEM PEMBAYARAN QRIS (*QUICK RESPONSE
INDONESIAN STANDARD*) PADA UMKM DI KOTA SEMARANG”**

Merupakan hasil karya sendiri (bersifat original), bukan merupakan tiruan atau duplikasi dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia untuk dicabut gelar yang telah saya peroleh.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari siapa pun.

Semarang,
Yang Menyatakan,



(Mohammad Akbar Baihaqi)
NIM. 49402100029

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diujikan oleh:

Nama : Mohammad Akbar Baihaqi
NIM : 49402100029
Program Studi : D-III Akuntansi
Judul Tugas Akhir : Penerapan Sistem Pembayaran QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*) Pada UMKM di Kota Semarang

Semarang, 23 Februari 2024

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



(Judi Budiman, SE.,MSc.Akt)

NIK. 060517202



HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Mohammad Akbar Baihaqi

NIM : 49402100029

Program Studi : D-III Akuntansi

Judul Tugas Akhir : Penerapan Sistem Pembayaran QRIS (Quick Response Indonesian Standard) pada UMKM di Kota Semarang

Telah berhasil di pertahankan di hadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Akuntansi pada Program Studi D-III Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Penguji 2,



(Judi Budiman, S.E., Akt., Msc.)

NIK. 211403015

Semarang, 29 Ferbruari 2024

Penguji 1,



(Hendri Setyawan, SE., MPA.)

NIK. 211406019

Mengetahui,
Ketua Program Studi D-III Akuntansi
Fakultas Ekonomi UNISSULA



(Ahmad Rudy Yulianto, S.E., M.Si., Ak.)

NIK. 211415028

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Puji dan syukur, kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan ini merupakan hasil dari pengalaman dan pembelajaran berharga yang saya peroleh selama menjalani penelitian.

Dalam rangka menyelesaikan studi dan memperluas wawasan dalam sistem pembayaran QRIS yang ada di Kota Semarang. Perusahaan ini memiliki reputasi yang kuat sebagai salah satu bank syariah terkemuka di Indonesia. Tujuan utama dari tugas akhir ini adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang penerapan sistem pembayaran QRIS oleh pelaku UMKM.

Tugas Akhir ini akan menguraikan gambaran umum tentang sistem pembayaran QRIS dan penerapannya. Saya juga akan menggambarkan secara detail tentang penerapan sistem pembayaran QRIS oleh pelaku UMKM di Kota Semarang. Selain itu juga, saya akan menyajikan hasil yang saya raih selama melakukan pengamatan dan kegiatan penelitian, serta evaluasi atas wawasan yang saya peroleh. Dalam tugas akhir ini, saya juga akan memaparkan tantangan yang saya dapatkan ketika melakukan penelitian.

Dalam penulisan tugas akhir ini, saya memperoleh banyak bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Prof. Dr. Heru Sulistyono, S.E., M. Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Sultan Agung Semarang

3. Ahmad Rudi Yulianto, S.E., M.Si., Akt. selaku Ketua Program Studi DIII Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Sultan Agung Semarang
4. Bapak Judi Budiman, SE.,MSc.,Akt. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan nasihan serta saran dalam penulisan laporan kegiatan magang ini
5. Kedua orang tua penulis, Bapak Tri Laksito dan Ibu Eni Wahyuningsih yang telah banyak memberikan dukungan serta doa selama menjalani perkuliahan sampai penulis menempuh semester akhir di program studi DIII Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
6. Rekan-rekan Mahasiswa program studi DIII Akuntansi 2021, Fakultas Ekonomi, Universitas Islam Sultan Agung. Khususnya sahabat saya Fatin Fauziah Allam, Khumaeroh Aisya Ningrum, Prudent Novellea Maharani Prasetyo, Muhamad Riziq Tajri dan Sandi Eko Prasetyo yang telah mendengarkan keluh kesah penulis selama menjalani perkuliahan hingga penyusunan laporan kegiatan magang.

Semoga tugas akhir ini dapat menjadi tambahan pengetahuan bagi pembaca, khususnya untuk mereka pelaku UMKM yang tertarik menggunakan sistem pembayaran QRIS. Akhir kata, semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pembaca dan pelaku UMKM yang mengakses laporan ini.

Semarang, 28 Februari 2024
Penyusun



Mohammad Akbar Baihaqi
NIM. 49402100029

ABSTRAK

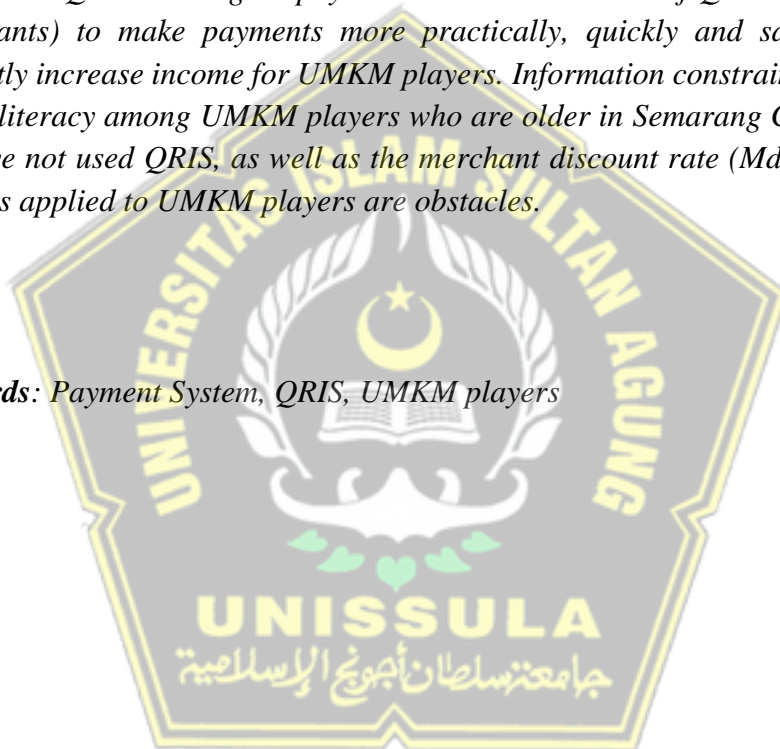
Adanya layanan Quick Response Indonesian Standard (QRIS) tentunya memberikan manfaat bagi pelaku UMKM dan konsumen. Pada Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak UMKM di Kota Semarang yang sudah menggunakan metode pembayaran QRIS, manfaat apa yang dirasakan oleh pelaku UMKM di Kota Semarang dalam menggunakan metode pembayaran QRIS, dan apa yang menjadi hambatan/kendala bagi pelaku UMKM di Kota Semarang untuk menggunakan sistem pembayaran QRIS. Metode yang digunakan yaitu pendekatan deskriptif kualitatif yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari Tugas Akhir ini adalah mengetahui bahwa pelaku UMKM di Kota Semarang masih banyak yang belum mengetahui QRIS sebagai alat pembayaran digital. Adanya QRIS membantu UMKM (*merchant*) untuk melakukan pembayaran lebih praktis, cepat dan aman serta secara tidak langsung akan meningkatkan pendapatan bagi pelaku UMKM. Kendala informasi dan kurangnya melek digital pada pelaku UMKM yang sudah berumur di Kota Semarang sehingga tidak/belum menggunakan QRIS, serta adanya biaya *merchant discount rate (Mdr)* sebesar 0,3% yang di berlakukan kepada para pelaku UMKM menjadi hambatan.

Kata kunci : Sistem Pembayaran, QRIS, pelaku UMKM

ABSTRACT

The existence of the Quick Response Indonesian Standard (QRIS) service certainly provides benefits for UMKMs and consumers. This Final Assignment aims to find out how many UMKMs in Semarang City have used the QRIS payment method, what benefits do UMKMs in Semarang City feel in using the QRIS payment method, and what are the barriers/obstacles for UMKMs in Semarang City to using the QRIS payment system. The method used is a qualitative descriptive approach, namely by conducting observations, interviews and documentation. The result of this final assignment is to find out that many UMKMs in Semarang City still do not know about QRIS as a digital payment tool. The existence of QRIS helps UMKMs (merchants) to make payments more practically, quickly and safely and will indirectly increase income for UMKM players. Information constraints and lack of digital literacy among UMKM players who are older in Semarang City so they do not/have not used QRIS, as well as the merchant discount rate (Mdr) fee of 0.3% which is applied to UMKM players are obstacles.

Keywords: *Payment System, QRIS, UMKM players*



DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....Error! Bookmark not defined.	
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Pengertian Sistem Pembayaran.....	9
2.1.1. Jenis-jenis Pembayaran.....	9
2.1.2. Pengertian QRIS (<i>Quick Response Code Indonesian Standard</i>) ...	14
2.2. Pengertian Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah	18
2.2.1. Kriteria UMKM Menurut Undang-Undang.....	19
2.2.2. Klasifikasi UMKM.....	19
2.2.3. Peranan UMKM.....	20
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	21
3.1. Jenis Penelitian.....	21
3.2. Objek Penelitian.....	21
3.3. Lokasi Penelitian.....	22
3.4. Waktu Penelitian.....	22
3.5. Metode dan Teknik Pengumpulan Data	22
3.6. Sumber data	23
BAB IV HASIL PENGAMATAN DAN PEMBAHASAN	24
4.1. Gambaran Umum	24

4.1.1. Gambaran Umum Kota Semarang.....	24
4.2. Pembahasan.....	25
BAB V PENUTUP.....	35
5.1. Kesimpulan.....	35
5.2. Saran	36
DAFTAR PUSTAKA.....	38
LAMPIRAN.....	40



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digitalisasi saat ini, masyarakat tidak dapat menghindari kemudahan dalam melakukan transaksi keuangan. Manusia dipaksa oleh era global untuk terus mengembangkan teknologi yang lebih sederhana, cepat, dan aman. Perkembangan teknologi dalam sistem pembayaran yang begitu cepat membuat alat pembayaran digital juga berkembang dengan pesat. Meningkatnya kemajuan di bidang industri teknologi membuat masyarakat untuk semakin terbiasa dengan kegiatan transaksi keuangan secara digital (*Financial Technology/Fintech*), salah satunya dalam melakukan transaksi pembayaran. Kebutuhan akan sistem pembayaran yang cepat dan aman menjadi sebuah gagasan lahirnya layanan transaksi keuangan digital. Seiring dengan peningkatan teknologi dalam pembayaran digital, saat ini telah berkembang layanan yang baru berupa dompet digital (*digital wallet/e-wallet*). Dompet digital memungkinkan pengguna untuk menyimpan sejumlah dana di dalam aplikasi yang dapat diakses melalui handphone. Kelebihan dari pembayaran domper digital adalah kepraktisan, kenyamanan, serta keamanannya. Sistem pembayaran hanya dilakukan dengan beberapa tahapan hingga transaksi dinyatakan berhasil dan bukti transaksi akan secara otomatis terkirim ke dalam riwayat transaksi konsumen. Pengaruh perkembangan teknologi sangat berdampak bagi kehidupan sehari-hari masyarakat yang saat ini serba digital. Pertumbuhan yang sangat pesat di era digital dapat membantu memperoleh informasi dan

mempermudah manusia untuk menyelesaikan pekerjaannya secara efektif dan efisien dengan berbagai fitur layanan elektronik yang disuguhkan seperti layanan keuangan digital.(Sihaloho et al., 2020)

Sistem pembayaran digital tersebut cukup pengguna/merchant menyediakan *Quick Response (QR) Code* atau kode QR dan konsumen hanya perlu melakukan *scan*/pengunduhan kode QR. Dengan adanya beberapa macam aplikasi dompet digital, menyebabkan pengguna/*merchant* perlu menyediakan beberapa layanan kode QR sebanyak aplikasi dompet digital yang dipakai.(Saputri, 2020)

Menurut Sanjaya (2014) pada tataran teoretis meningkatnya pengetahuan dan pendidikan keuangan di masyarakat akan meningkatkan kualitas hidup masyarakat miskin dan memperkacil ketimpangan. Penyediaan akses layanan dan jasa-jasa sektor keuangan yang terjangkau bagi masyarakat miskin secara langsung membuat kelompok masyarakat miskin ikut berpartisipasi dan menjadi agen pertumbuhan yang inklusif dalam jangka panjang dapat mengurangi tingkat kemiskinan di Indonesia.

Dalam program-program Bank Indonesia yang akan diimplementasikan secara bertahap dan Bank Indonesia yakin bahwa dengan adanya inovasi digital dapat membuka akses pada masyarakat dan pelaku UMKM pada ekonomi dan keuangan formal secara digital. Dan pada akhirnya semua upaya tersebut merupakan proses transformasi ekonomi Indonesia, masa depan ekonomi ke arah digital yang mengintegrasikan peran serta seluruh pelaku ekonomi, di pusat, di daerah, besar maupun kecil. (Dr.Ana Srikaningsih, SE., n.d.)

Seperti yang kita ketahui bahwa pembayaran digital melalui QRIS adalah bentuk dukungan dari Bank Indonesia untuk memajukan pelaku UMKM. Quick Response Indonesian Standard atau QRIS adalah penyatuan berbagai QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR code. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR code dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Dengan adanya pembayaran digital tersebut bisa membantu proses transaksi jual beli dengan mudah. Dengan adanya alat pembayaran non tunai seperti QRIS ini diharapkan mampu mengoptimalkan daya beli masyarakat yang sekaligus berdampak pada meningkatnya perekonomian negara. Hal ini karena QRIS sendiri memberi kemudahan dan keamanan bagi UMKM sebagai pengguna QRIS. (Studi et al., 2024)

Yang membedakan QRIS dengan QR Code Payment yang sudah ada saat ini. Transaksi dengan QRIS menguntungkan pembeli dan penjual (merchant) karena transaksi berlangsung efisien melalui satu kode QR yang bisa di scan menggunakan semua operator layanan yang ada pada ponsel pengguna. Sistem QR Code Payment yang ada saat ini dinilai masih belum cukup efisien karena setiap penyedia layanan punya mesin dan sistem yang berbeda. (Setiawan I wayan Arta & Mahyuni Luhu, 2020)

Perubahan yang terjadi pada saat ini memaksa pada pelaku UMKM agar mampu mengikuti kemajuan teknologi yaitu ekonomi digitalisasi dengan mengandalkan internet. Penggunaan QRIS menjadi trend positif belakangan ini

bagi pelaku UMKM dan juga konsumen. Mengingat banyak manfaat dalam membantu proses transaksi non tunai secara lebih efisien. Penggunaan QRIS oleh Pelaku UMKM akan dapat membantu meningkatkan kinerja usahanya, terlebih pada masa digitalisasi saat ini. (Mahyuni & Setiawan, 2021)

Kota Semarang sebagai Ibu kota Provinsi Jawa Tengah merupakan kota yang setrategis karena menjadi pusat pemerintahan di Provinsi Jawa Tengah. Kota terbesar di Jawa Tengah ini merupakan kota dengan pemilik UMKM yang cukup banyak dan tersebar di 16 kecamatan. Berikut ini adalah tabel yang menjelaskan jumlah UMKM yang ada di Kota Semarang:

Tabel 1.1
Jumlah Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah di Kota Semarang per kecamatan

No.	Kecamatan	Jumlah Pelaku UMKM	Skala Mikro	Skala Kecil	Skala Menengah
1	Semarang Barat	2612	578	3	0
2	Semarang Timur	1163	203	3	0
3	Semarang Tengah	966	389	4	0
4	Banyumanik	1878	668	10	0
5	Candisari	1049	377	2	0
6	Gajahmungkur	492	290	0	0
7	Gayamsari	1588	344	0	0
8	Genuk	3169	206	1	0
9	Gunungpati	2166	160	3	0
10	Mijen	1035	355	2	0
11	Ngaliyan	3286	721	6	0
12	Pedurungan	1290	717	5	0
13	Semarang Selatan	1916	332	0	0
14	Semarang Utara	3048	1067	5	0
15	Tembalang	3477	1152	5	2
16	Tugu	617	120	0	0
		Jumlah Pelaku UMKM	Skala Mikro	Skala Kecil	Skala Menengah
	Total	29868	7679	49	2

Sumber: Data UMKM Kota Semarang

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa setiap kecamatan di Kota Semarang memiliki perbedaan dalam jumlah UMKM, dimana Kecamatan Tembalang menjadi kecamatan dengan jumlah UMKM tertinggi yaitu 3.477 UMKM dan Kecamatan Gajahmungkur 492 UMKM. Setiap kecamatan di Kota Semarang memiliki sektor unggulan seperti Toko Kelontong, ATK, Warung Makan, Minuman, dan Jajanan. Usaha Makanan dan Minuman merupakan sektor yang sangat banyak karena Kota Semarang merupakan salah satu kota yang dijadikan tempat merantau sehingga banyak orang perantau yang memilih membeli makanan atau minuman siap konsumsi.

Penerapan sistem pembayaran non tunai yang digunakan untuk pembayaran secara online maupun offline, diiringi dengan pertumbuhan UMKM yang semakin meningkat, hal ini akan memudahkan dalam melakukan transaksi antara pelanggan dan pelaku UMKM. Penggunaan QRIS di Kota Semarang tergolong cukup banyak bila dibandingkan kota atau kabupaten di Jawa Tengah, yang cenderung sudah melek digital.

Meskipun begitu masih ada kendala dari sistem pembayaran menggunakan QRIS, sistem pembayaran ini sangat bergantung pada sinyal atau koneksi internet jadi pastikan koneksi internet pada saat melakukan transaksi dapat berjalan lancar atau tidak gagal. Selain itu, belum semua pelaku UMKM menggunakan sistem pembayaran QRIS, apalagi sistem pembayaran nontunai saat ini masih terpusat di kota-kota besar sehingga masih dibutuhkan perluasan informasi pembayaran non tunai untuk meningkatkan tingkat ekonomi masyarakat dan mempermudah

transaksi pembayaran. Melihat potensi uang ada pada sistem pembayaran QRIS serta mendukung perkembangan ekonomi digital.

Dalam Tugas Akhir ini, saya membahas mengenai Penggunaan *QRIS* yang pada pelaku UMKM di Kota Semarang. Alasan saya memilih tentang *QRIS* adalah guna membantu pelaku UMKM dan usaha-usaha lainnya maka dari itu penulis tertarik mengambil judul “**PENERAPAN SISTEM PEMBAYARAN QRIS (QUICK RESPONSE INDONESIAN STANDARD) PADA UMKM DI KOTA SEMARANG**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah:

1. Adakah manfaat yang dirasakan oleh pelaku UMKM dalam penggunaan QRIS?
2. Apa saja hambatan pelaku UMKM di Kota Semarang dalam penggunaan QRIS?
3. Apa saja hambatan pelaku UMKM di Kota Semarang yang akan menggunakan QRIS?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui manfaat dalam menggunakan QRIS terhadap pelaku UMKM.

2. Untuk mengetahui hambatan pelaku UMKM di Kota Semarang dalam penggunaan QRIS.
3. Untuk mengetahui hambatan pelaku UMKM di Kota Semarang yang akan menggunakan QRIS.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Bagi Penulis

Sebagai informasi yang dapat memberikan kontribusi dan menambah wawasan dalam implementasi sistem pembayaran QRIS pada sektor UMKM di Kota Semarang.

2) Bagi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Sebagai bahan informasi dan pertimbangan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Menambah pengetahuan dan memperkaya ilmu ekonomi terutama mengenai penerapan sistem pembayaran QRIS pada UMKM di Kota Semarang.

3) Bagi Penulis selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan motivasi untuk mengembangkan tugas akhir/penelitian berikutnya serta sebagai bahan masukan dan pertimbangan pemikiran bagi peneliti selanjutnya.

4) Bagi Pelaku UMKM

Sebagai bahan edukasi kepada para pelaku UMKM untuk turut meningkatkan penggunaan metode pembayaran QRIS. Agar mempercepat dan mempermudah transaksi sehingga lebih efektif.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran adalah sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Media yang digunakan untuk pemindahan nilai uang tersebut sangat beragam, mulai dari penggunaan alat pembayaran yang sederhana sampai pada penggunaan sistem yang kompleks dan melibatkan berbagai lembaga. (gramedia)

Menurut CPSS Glossary (2003), Sistem Pembayaran yaitu interaksi antar entitas yang terdiri dari instrument, prosedur, sistem interbank funds transfer untuk melancarkan perputaran uang.

Menurut Gultian (1998) Sistem pembayaran ialah suatu alat dan sarana yang diterima dalam setiap melakukan pembayaran secara umum, lembaga dan organisasi yang mengatur pembayaran tersebut (termasuk Prudential Regulation), prosedur operasi dan jaringan komunikasi yang digunakan untuk memulai dan mengirim informasi pembayaran dari pembayar ke penerima pembayaran dan menyelesaikan pembayaran. (Plutzer, 2021)

2.1.1. Jenis-jenis Pembayaran

Seiring berkembangnya zaman, Alat Pembayaran juga mengikuti perkembangan yang ada. Diawali dengan sistem barter antar barang yang diperjualbelikan adalah kelaziman di era pra modern. Dalam

perkembangannya, mulai dikenal satuan tertentu yang memiliki nilai pembayaran yang sekarang kita kenal dengan uang. Hingga saat ini uang masih menjadi salah satu alat pembayaran utama yang berlaku di masyarakat. Alat pembayaran yang terus berkembang dari alat pembayaran tunai (cash based) ke alat pembayaran nontunai (non cash) seperti alat pembayaran berbasis kertas (paper based), misalnya cek dan bilyet giro. Selain itu juga ada alat pembayaran paperless seperti transfer dana elektronik dan alat pembayaran memakai kartu (card-based) seperti ATM, Kartu Kredit, Kartu Debit, dan Kartu Prabayar.

1. Alat Pembayaran Tunai

Alat pembayaran tunai lebih banyak memakai uang kartal (uang kertas dan logam). Uang kartal masih memainkan peran penting khususnya untuk transaksi bernilai kecil. Pada masyarakat modern seperti sekarang, pemakaian alat pembayaran tunai uang kartal memang cenderung lebih kecil.

Namun harus diketahui bahwa pemakaian uang kartal memiliki kendala dalam hal efisiensi. Hal tersebut bisa terjadi karena biaya pengadaan dan pengelolaan (cash handling) terbilang mahal, belum lagi memperhitungkan inefisiensi dalam waktu pembayaran. Misalnya, ketika menunggu saat melakukan pembayaran di loket pembayaran yang relatif memakan waktu lama karena antrian panjang.

Sementara itu, bila melakukan transaksi dalam jumlah besar juga mengundang risiko seperti pencurian, perampokan dan pemalsuan uang.

Menyadari ketidakamanan dan inefisiensi memakai uang kartal, Bank Indonesia (BI) berinisiatif dan akan terus mendorong untuk membangun masyarakat yang terbiasa memakai alat pembayaran nontunai atau Less Cash Society (LCS).

2. Alat Pembayaran Nontunai

Alat pembayaran nontunai sudah berkembang dan semakin lazim dipakai masyarakat. Transaksi pembayaran nontunai dengan nilai besar diselenggarakan Bank Indonesia melalui sistem BI-RTGS (Real Time Gross Settlement) dan Sistem Kliring. Selain efisiensi dalam pembayaran nontunai memiliki resiko pencurian yang kecil karena transaksinya dapat dilacak.

Selain itu, masyarakat yang terlibat dalam transaksi tidak perlu menghitung uang tersebut karena nominalnya telah tertera dengan jelas sehingga proses pengecekan tidak memakan waktu yang banyak. Pembayaran yang diterima juga memiliki jumlah yang tidak terbatas. Termasuk dalam alat pembayaran nontunai diantaranya:

a) Cek dan Giro

Cek merupakan bukti permintaan nasabah bank untuk mencairkan dana sesuai yang jumlah dan nama penerima yang tertulis dalam cek. Sedangkan Giro merupakan bukti permintaan pemindahan sejumlah uang dari rekening nasabah lain sesuai jumlah dan nama yang tertulis. Alat pembayaran nontunai seperti cek dan giro telah digunakan masyarakat untuk bertransaksi sejak lama.

Meskipun mekanisme pembayaran dengan kartu yang lebih praktis dan efektif telah berkembang selama lima tahun terakhir, tampaknya sebagian masyarakat tetap menyukai cek dan giro.

b) Account Based Card (Kartu ATM dan Debit)

Pada awal perkembangannya, jenis kartu berbasis rekening yang paling banyak digunakan adalah kartu ATM. Hal ini karena teknologi ATM yang di maksudkan adalah sebagai pengganti peran teller untuk mengurangi biaya. Mulai banyak bank-bank yang mempromosikan cara pembayaran dengan menggunakan kartu ATM yang merangkap sebagai kartu debit. Sejak berkembangnya berbagai penyedia layanan switching, penggunaan kartu debit semakin luas. Manfaat dari alat pembayaran ini antara lain penghematan biaya dan peningkatan citra bagi bank yang dapat menyediakan kartu debit dan peningkatan fungsional ATM, khususnya untuk fasilitas transfer tunai dan pembayaran di berbagai bisnis.

c) Kartu Kredit

Kartu Kredit merupakan alat pembayaran berbentuk kartu yang diterbitkan oleh bank dimana bank meminjamkan uang terlebih dahulu kepada nasabah untuk melakukan pembayaran. Kartu kredit mulai berkembang di Indonesia pada tahun 1990-an. Pertumbuhan kartu kredit juga didorong oleh gaya hidup dan ekspektasi transaksional akan kemudahan dan kenyamanan. Selain itu, upaya pemasaran yang bagus dan adanya hadiah atau promosi

untuk pemegang kartu kredit baru, semuanya berkontribusi terhadap penerimaan masyarakat terhadap kartu kredit sebagai mekanisme pembayaran alternatif. Daya pikat margin keuntungan yang besar, meski digunakan untuk memitigasi resiko yang sangat tinggi, namun tidak menyurutkan minat bank untuk menjadi penerbit kartu kredit. Bahkan banyak bank yang mengkhususkan diri dalam perbankan korporasi atau pinjaman untuk usaha kecil dan menengah mulai mencari cara untuk meningkatkan proporsi pinjaman ritel terutama pinjaman konsumen.

d) Uang Elektronik

Uang Elektronik merupakan pengganti uang tunai, nasabah menyetorkan uang tunai mereka ke dalam uang elektronik. Meskipun uang elektronik masih dalam masa perkembangan, namun memiliki kehadiran yang signifikan di masyarakat. Berbeda dengan uang elektronik yang pertama kali muncul, saat ini tidak hanya *chip* yang ditanamkan pada kartu atau media lain berbasis *chip*, tetapi juga menggunakan media lain terutama media yang harus dihubungkan dengan server penerbit sebelum digunakan untuk transaksi. Uang elektronik juga cukup mudah diperoleh dan digunakan sebagai alat pembayaran. Pengguna hanya perlu mengirimkan sejumlah uang kepada lembaga penerbit dan di media uang elektronik, nilai uang tersebut dicatat secara digital. Untuk kartu berbasis *chip*, pengguna dapat melakukan transaksi secara

offline menggunakan uang elektronik berupa kartu atau lainnya. Selama sistem berbasis server, pengguna akan diberikan kemampuan untuk mengakses “akun virtual” melalui ponsel (sms), kartu akses, atau cara lain, yang memungkinkan pemrosesan transaksi online.

2.1.2. Pengertian QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*)

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) dibaca KRIS adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR code. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Karena sistem QR code ini beroperasi dalam *Merchant Presented Mode (MPM)*. Pengguna hanya perlu memindai QR code pada perangkat QRIS mereka di merchant-merchant yang berpartisipasi transaksi QR.

QRIS dapat dimanfaatkan oleh merchant yang memiliki hubungan dengan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Karena sistem QR Code ini beroperasi dalam *Merchant Presented Mode (MPM)*, pengguna hanya perlu memindai QR Code pada perangkat QRIS mereka di merchant-merchant yang berpartisipasi mendukung transaksi QR. Cukup dengan menggunakan satu Kode QR terintegrasi. Dengan demikian, transaksi dapat diselesaikan terlepas dari aplikasi pembayaran QR yang digunakan oleh pengguna. Namun demikian, Penerbit (PJSP) dapat menetapkan batasan

nominal komulatif harian dan bulanan atas transaksi QRIS yang dilakukan oleh setiap pengguna QRIS. Dengan QRIS diharapkan transaksi pembayaran menjadi lebih efisien atau sederhana, inklusi keuangan di Indonesia akan meningkat, dan UMKM akan menjadi lebih canggih sehingga mendorong pertumbuhan ekonomi. (ASPI, n.d.)

Pada setiap transaksi juga akan dikenakan MDR (*Merchant Discount Rate*). MDR QRIS adalah biaya jasa dikenakan kepada merchant oleh Penyelenggara Jasa Pembayaran (PJP) saat bertransaksi menggunakan QRIS. Bank Indonesia (BI) sebagai regulator tidak mengambil bagian dari biaya *Merchant Discount Rate* (MDR) ini sepenuhnya diberikan kepada industri. Industri tersebut meliputi lembaga issuer, lembaga acquirer, lembaga switching, Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), dan Penyelesaian Transaksi Elektronik Nasional (PTEN). Biaya MDR ditanggung oleh merchant dan tidak boleh dibebankan kepada konsumen. Besarnya biaya MDR ditetapkan oleh Bank Indonesia dan berlaku sesuai dengan kategori merchant dan nilai transaksi. Berikut adalah kebijakan tarif MDR yang ditetapkan oleh Bank Indonesia: (Indonesia, n.d.)

Jenis Merchant	Kategori	Tarif MDR (%)	Simulasi	Tarif MDR
			Nilai Transaksi	
Reguler	Usaha Mikro (UMI)	<ul style="list-style-type: none"> 0% (< Rp100.00) 0.3% (>Rp100.00) 	Rp200.000	Rp600
	Usaha Kecil (UKE) Usaha Menengah (UME) Usaha Besar (UBE)	<ul style="list-style-type: none"> 0.7% 		Rp1.400
Khusus	Layanan Pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> 0.6% 		Rp1.200
	SPBU, BLU dan PSO	<ul style="list-style-type: none"> 0.4% 		Rp800
	Government to People (G2P), People to Government (P2G)	<ul style="list-style-type: none"> 0% 		Rp0

A. Jenis Mekanisme Transaksi Menggunakan QRIS

1. Merchant Presented Mode (MPM)

Teknik yang digunakan dalam jenis ini adalah merchant menyediakan QR Code dan ketika pelanggan melakukan sebuah transaksi maka pelanggan harus melakukan scan Kode QR yang disediakan oleh merchant. Terdapat 2 bentuk QR Code Merchant Presented Mode, yaitu:

a. MPM Statis

Para merchant hanya perlu memajang satu print-out QRIS. Nantinya, pengguna hanya melakukan scan, lalu memasukan nominal, PIN, dan klik untuk membayar transaksi. Setelah itu, notifikasi akan langsung diterima oleh pengguna maupun merchant. QRIS MPM Statis sangat cocok bagi usaha mikro dan kecil.

b. MPM Dinamis

QR akan dikeluarkan melalui suatu device seperti mesin EDC atau smartphone. Merchant harus memasukan nominal pembayaran terlebih dahulu, kemudian baru lah pelanggan bisa melakukan scan QRIS. QRIS MPM dinamis ini sangat cocok untuk merchant skala usaha menengah dan besar atau dengan nilai transaksi tinggi.

2. Customer Presented Mode

Setiap pengguna QRIS dapat menggunakan Code Customer Presented Mode dan untuk mekanisme dapat dilakukan dengan cara pengguna memilih dan mengunduh berbagai aplikasi pembayaran digital melalui ponsel pintar, kemudian pastikan aplikasi tersebut memiliki saldo yang cukup dan terakhir pemilik merchant akan melakukan scan code QR yang ditampilkan melalui ponsel pintar pelanggan menggunakan mesin yang telah tersedia. (Detik, n.d.)

2.2. Pengertian Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah

UMKM merupakan kepanjangan dari Usaha Mikro Kecil Menengah. UMKM sendiri pada dasarnya adalah sebuah usaha atau bisnis yang dijalankan oleh perorangan, kelompok, atau badan usaha. Lebih jelasnya, pengertian UMKM diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2008 tentang UMKM. Dalam UU tersebut disebutkan UMKM adalah sesuai dengan jenis usahanya yakni usaha mikro, usaha kecil, dan usaha menengah. Penggolongan UMKM dilakukan dengan batasan omset per tahun. Definisi UMKM adalah sebagai berikut:(Wahyudi et al., 2019)

1. Usaha Mikro adalah jenis usaha yang dilakukan oleh masyarakat kecil yang pengelolaannya masih dilakukan secara tradisional, tidak memiliki legalitas hukum yang jelas sehingga belum mampu memberikan perlindungan hukum yang jelas kepada para pegawainya dan dalam skala pertumbuhan ekonomi nasional, usaha ini hanya memberikan efek kecil.
2. Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang beroperasi secara mandiri dan dikelola oleh orang perseorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau berbagung dengan Usaha Menengah atau Besar yang memenuhi definisi dari Usaha Kecil. Standar komersial yang diatur dalam Undang-Undang ini.
3. Usaha Menengah adalah usaha ekonomi swadaya yang dilakukan oleh orang perseorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang usaha yang lebih besar dan tidak dimiliki, dikuasai, atau terafiliasi

dengan Usaha Kecil dan Usaha Besar dengan jumlah kekayaan, penjualan bersih, atau penjualan tahunan sebagaimana didefinisikan dalam UU.

2.2.1. Kriteria UMKM Menurut Undang-Undang

Berikut adalah kriteria usaha berdasarkan Undang-Undang, UU No.20 Tahun 2008 telah mengatur jenis usaha berdasarkan omset dan asset sebagai berikut:(STEKOM, n.d.)

No.	URAIAN	KRITERIA	
		ASSET	OMZET
1	USAHA MIKRO	Maks. 50 Juta	Maks. 300 Juta
2	USAHA KECIL	> 50 Juta - 500 Juta	> 300 Juta - 2,5 Miliar
3	USAHA MENENGAH	> 500 Juta - 10 Miliar	> 2,5 Miliar - 50 Milia

2.2.2. Klasifikasi UMKM

Kelompok usaha yang memiliki jumlah paling besar perkembangannya adalah jenis usaha mikro kecil dan menengah (UMKM). Selain itu, kelompok ini telah menunjukkan ketahanan terhadap berbagai jenis guncangan yang terkait dengan krisis ekonomi. Oleh karena itu, menjadi penting untuk mendorong sektor UMKM yang mencakup berbagai sektor dan usaha ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

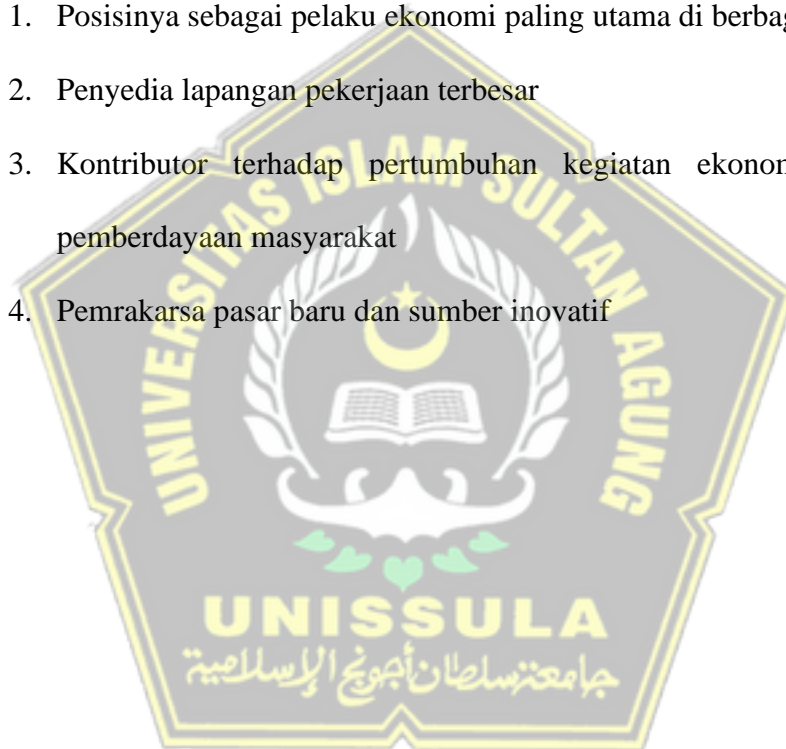
1. Kegiatan mata pencarian yang dilakukan oleh UMKM dalam rangka mencari nafkah adalah jenis Livelihood Activities contohnya penjual di jalanan.
2. UMKM yang bersifat kurang mempunyai kualitas sebagai wirausahawan disebut Micro Enterprise.

3. UMKM yang pekerjaannya bergerak dibidang ekspor dan subkontraktor disebut sebagai Small Dynamic Enterprise
4. UMKM yang berpeluang untuk menjadi Usaha Besar disebut sebagai Fast Moving Enterprise.

2.2.3. Peranan UMKM

Dalam perekonomian Indonesia, UMKM memiliki peranan sebagai berikut:

1. Posisinya sebagai pelaku ekonomi paling utama di berbagai bidang
2. Penyedia lapangan pekerjaan terbesar
3. Kontributor terhadap pertumbuhan kegiatan ekonomi lokal dan pemberdayaan masyarakat
4. Pemrakarsa pasar baru dan sumber inovatif



BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1. Jenis Penelitian

Data kualitatif digunakan sebagai metode pada tugas akhir ini. Penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman topik pada tingkat yang lebih dalam dari pada mencoba untuk menggeneralisasi tentang suatu permasalahan. Data hasil penelitian ini didapatkan melalui prose wawancara langsung dengan pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Kota Semarang yang menggunakan sistem pembayaran QRIS. Kemudian data yang didapat akan diuraikan dalam bentuk narasi dan ada juga data yang berbentuk dokumentasi yang berhubungan dengan topik pembahasan ini.

Wawancara, dokumentasi dan observasi secara langsung akan digunakan untuk mengumpulkan informasi dan memberikan gambaran yang jelas terkait objek atau permasalahan yang akan diteliti sehingga peneliti pada akhirnya dapat menarik kesimpulan.

3.2. Objek Penelitian

Dalam penelitian yang bersifat kualitatif tidak dikenal dengan adanya populasi, melainkan hanya sampel yang akan menjadi informan yaitu pelaku UMKM di Kota Semarang pengguna QRIS dan pelaku UMKM yang belum menggunakan QRIS. Dalam penelitian ini yang akan menjadi informan hanya narasumber yang dapat memberikan informasi relevan dengan tujuan penelitian. Berikut adalah Identitas Informan:

3.3. Lokasi Penelitian

Terdapat beberapa lokasi penelitian yang dilakukan di Kota Semarang, yaitu:

1. Jl. Karangingas, Kel. Tlogosari Kulon, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah.
2. Jl. Medoho Raya, Kel. Sambirejo. Kec. Gayamsari, Kota Semarang, Jawa Tengah.
3. Jl. Tambak Dalam Raya, Sawah Besar, Kec. Gayamsari, Kota Semarang, Jawa Tengah

3.4. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 1 bulan mulai dari tanggal 15 Januari 2024 sampai 12 Februari 2024. Penelitian tidak dilaksanakan setiap hari namun dilakukan ketika hari Jumat, Sabtu, dan Minggu.

3.5. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik atau metode sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah dialog terstruktur antara dua pihak dengan maksud dan tujuan tertentu, pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang menanggapi. Dalam hal ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur, dimana pewawancara menyiapkan pertanyaan yang sesuai dengan topik.

2. Observasi/Pengamatan

Kegiatan ini dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan serta mengamati benda-benda pendukung seperti QR Code yang sudah disiapkan untuk melakukan transaksi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada materi yang telah didokumentasikan atau disimpan dalam bentuk Foto yang berkaitan dengan penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM.

3.6. Sumber data

Penelitian ini menggunakan Data Primer, yaitu data yang dikumpulkan oleh peneliti melalui proses kegiatan lapangan dan observasi. Data ini dapat diperoleh melalui wawancara dan observasi yang menghasilkan data original atau asli atau data yang pertama yang diperoleh langsung dari sumbernya.



BAB IV

HASIL PENGAMATAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum

4.1.1. Gambaran Umum Kota Semarang

Kota Semarang merupakan kota Metropolitan dan Ibu Kota Provinsi Jawa Tengah. Secara geografis, Semarang terletak antara 6 50' – 7 10' Lintang Selatan dan garis 109 35' – 110 50' Bujur Timur, dengan batas-batas sebelah Utara dengan Laut Jawa, sebelah Barat dengan Kabupaten Kendal, sebelah Selatan dengan Kabupaten Semarang, dan sebelah Timur dengan Kabupaten Demak. Kota Semarang memiliki luas 373,70 km atau 37.366.836 Ha terdiri dari 16 Kecamatan dan 117 Kelurahan.

Penduduk Kota Semarang menurut data yang dihimpun dari Badan Pusat Statistik di Kota Semarang pada tahun 2023 adalah 1.693.035 jiwa. Dengan jumlah penduduk tersebut, Semarang menduduki peringkat ke-5 kabupaten/kota dengan jumlah penduduk terbanyak di Jawa Tengah. Perkembangan dan pertumbuhan penduduk di Kota Semarang mengalami peningkatan diiringi dengan datangnya para perantau baik yang ingin menempuh pendidikan maupun mencari pekerjaan. (Ii & Umum, 2018)

Bagi para wisatawan, Kota Semarang sering dijadikan sebagai tempat wisata karena historis dan beberapa tempat peninggalanya yang icon atau simbol dari Kota Semarang seperti Kota Lama dan Lawang Sewu. Kawasan Kota Lama merupakan kawasan dengan ciri khas khusus yaitu bentuknya yang menyerupai sebuah kota tersendiri. Letaknya yang sangat setrategis

membuat Kawasan Kota Lama Semarang dulunya merupakan pusat kota dan merupakan kawasan pemukiman Belanda yang terencana dengan baik.

Industri besar dan industri kecil merupakan tulang punggung perekonomian dari Kota Semarang. Kegiatan ekonomi dari pasar industri memberikan kontribusi yang besar bagi Kota Semarang. Pelaku usaha di Kota Semarang terdiri dari Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah yang tersebar di 16 kecamatan. Usaha makanan dan minuman merupakan usaha unggulan di Kota Semarang.

Bank Indonesia telah membentuk saluran/sistem pembayaran anyng bertujuan untuk menstandarisasi semua transaksi nontunai berbasis server yang melibatkan QR Code. Sistem pembayarannya adalah Quick Response Code Indoensian Standard (QRIS). Penerapan QRIS ini telah dilakukan oleh beberapa pelaku UMKM di Kota Semarang. Kota Semarang merupakan pengguna sistem pembayaran QRIS terbesar di Jawa Tengah. Driver online, remaja, dan beberaoa orang tua merupakan jenis pelanggan yang paling banyak menggunakan QRIS.

4.2. Pembahasan

Hasil penelitan ini bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang penerapan sistem pembayaran QRIS di Kota Semarang. Data yang diberikan adalah data mentah yang diolah secara kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan pelaku UMKM yang menggunakan QRIS dan yang tidak menggunakan sistem pembayaran QRIS. Penyajian ini akan membahas topik penelitian yang muncul selama di lapangan. Deskripsi sistematis dari data

penelitian secara keseluruhan tergantung pada ungkapan masalah. Topik difokuskan pada (1) Manfaat QRIS yang dirasakan bagi pelaku UMKM, (2) hambatan pelaku UMKM dalam penggunaan QRIS, dan (3) Hambatan pelaku UMKM yang akan menggunakan QRIS.

1. Manfaat QRIS yang dirasakan bagi pelaku UMKM

Masyarakat diharapkan dapat beradaptasi di era digitalisasi saat ini agar dapat mengikuti kemajuan teknologi, khususnya usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Lingkungan pasar ekonomi yang lebih inovatif dan kompetitif saat ini memerlukan penggabungan teknologi. Orang Indonesia terutama remaja dan mahasiswa pasti lebih banyak melakukan pembayaran nontunai. Setiap pengguna smartphone berpotensi memiliki banyak program dompet digital yang telah terpasang. Sistem transaksi ini memungkinkan kita untuk melakukan berbagai transaksi dari lokasi manapun dan kapanpun. Diantara kemajuan tersebut adalah pembentukan sistem pembayaran digital yang dikenal dengan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). UMKM merasakan manfaat dari QRIS sebagai berikut:

a. Sangat Menguntungkan

Pelaku UMKM dalam penelitian ini cenderung mengidentifikasi QRIS sebagai media pembayaran yang menguntungkan serta dipandang sederhana dalam penggunaannya. Seperti yang dinyatakan oleh Bapak Sidik selaku penjual Nasi Goreng pelaku UMKM pengguna QRIS sebagai berikut:

“Menyediakan pembayaran melalui QRIS ini sangat menguntungkan, penggunaanya simpel dan sederhana, dan saya tidak khawatir lagi akan uang palsu. Pembeli juga tinggal melakukan scan pada barcode QRIS yang sudah disiapkan.”

Pernyataan yang sama juga disampaikan oleh Bapak Yudi selaku pemilik Foto copy dan print yang saat ini menggunakan QRIS sebagai sistem pembayarannya, yakni sebagai berikut:

“Selama saya menggunakan QRIS dengan uang tunai lebih merasa aman, karena kita terhindar dari uang palsu dan bila terjadi hal-hal kriminal yang tidak diinginkan seperti pencurian. Saldo langsung masuk ke rekening dompet digital saya yaitu DANA dan saya merasa aman.”

b. Pencatatan transaksi otomatis

Pelaku UMKM yang terlibat dalam penelitian ini menilai QRIS berperan dalam membantu mereka yang melakukan pencatatan otomatis/akuntansi digital yang muncul dalam riwayat transaksi (*history of transaction*) seperti yang dinyatakan oleh Ibu Sri sebagai pemilik laundry pengguna QRIS, yakni sebagai berikut:

“Pembayaran sudah dilakukan bisa dibuka dari QRIS karena dicatat otomatis, tidak perlu menghitung lagi uang yang masuk secara manual, Karena semua transaksi langsung tercatat dan terlihat jadi mudah bagi saya untuk melihatnya.”

Pernyataan serupa juga diungkapkan oleh Bapak Yudi, yaitu:

“Memudahkan saya dalam melakukan pembukuan/mencatat keuangan, karena itu memerlukan waktu yang cukup lama. Semua kegiatan pembayar/transaksi sudah terekam secara otomatis dan sistematis.”

c. Memberi alternatif mekanisme pembayaran

Seluruh partisipan merupakan pelaku UMKM yang berlokasi di perkotaan dan alternatif pembayaran memiliki peran penting. Seperti yang dinyatakan oleh saudari Yuli sebagai penjual es the jumbo 3000 pengguna QRIS, yakni sebagai berikut:

“Karena saya tidak perlu menyiapkan uang receh untuk kembalian, karena jualan saya yang tergolong murah dan pasti akan ada uang kembalian di setiap pembelian oleh konsumen, jadi saya tidak khawatir karena ada QRIS yang dapat melakukan pembayaran berapapun sekalipun nominal kecil.”

Dan pernyataan yang senada oleh Ibu Sri sebagai pemilik toko jasa laundry, sebagai berikut:

“Saya menyiapkan alternatif berupa QRIS ya untuk mempermudah para costumer, alat pembayaran yang simpel dan efisien karen orang-orang di daerah sini kebanyakan adalah mahasiswa jadi mereka lebih suka pakai pembayaran QRIS.”

Dari wawancara di atas dapat dijelaskan bahwasanya keuntungan penggunaan QRIS dalam bertransaksi. Dampak positif dari transaksi non tunai ini memberikan keuntungan untuk masyarakat, karena masyarakat akan mendapatkan tawaran berbagai promo menarik dari setiap penggunaan QRIS dalam bentuk cashback dan promo lainnya yang dapat digunakan pada merchant-merchant. Selain itu, transaksi nontunai dapat meningkatkan produktivitas perusahaan dengan memungkinkan pelaku UMKM untuk melihat semua transaksi secara lebih efisien. QRIS memfasilitasi proses transaksi dengan barcode yang lebih fleksibel dalam pembayaran.

Semuanya terasa lebih sederhana dan aman saat melakukan transaksi karena hanya membutuhkan waktu yang sedikit dan hanya membutuhkan smartphone untuk memindai kode QR. Setelah memindai kode QR akan ada nominal yang muncul dan harus dibayarkan, semua transaksi selesai, dan konsumen tidak perlu menunggu kembalian karena pembayaran sesuai dengan nominal yang telah ditentukan. Sehingga, konsumen sekarang dapat membayar dan membeli di lokasi mana pun hanya dengan membawa smartphone mereka. Secara tidak langsung akan meningkatkan pendapatan usaha UMKM khususnya di Kota Semarang. Kemudahan itu dimana QRIS membantu para pelaku UMKM dalam mengelola keuangan salah satunya memberikan pelayanan yang baik bagi para konsumennya. Peran QRIS adalah untuk melindungi pelaku UMKM agar tidak tertipu oleh peredaran uang palsu, membatasi bahaya pencurian uang, dan

membantu pemerintah dalam rangka mengembangkan ekonomi digital bagi pelaku UMKM Kota Semarang.

Merchant UMKM tertentu telah memasang sistem pembayaran QRIS di usahannya, meskipun penggunaannya tidak rutin. Hasil wawancara menunjukkan bahwa keberadaan QRIS cukup menguntungkan dalam proses transaksi. Merchant tidak perlu menyiapkan banyak produk kode QR di usahanya, yang mereka butuhkan hanyalah satu QRIS yang mampu menerima transaksi dari berbagai instrumen pembayaran berbasis server.

2. Hambatan Pelaku UMKM dalam menggunakan QRIS.

Bank Indonesia (BI) telah memperkenalkan standar Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) untuk transaksi uang elektronik menggunakan aplikasi uang digital berbasis server, dompet digital, atau mobile banking. QRIS mendapat respon yang baik dari berbagai kalangan masyarakat yang dipeoyeksi dapat membantu perkembangan ekonomi digital Indonesia. Namun, penerapan sistem pembayaran QRIS masih menghadapi sejumlah kendala/hambatan. Hambatan untuk menumbuhkan transaksi QRIS adalah budaya yang ada di masyarakat misalnya, masyarakat yang masih berpikiran apa-apa dalam melihat transaksi menggunakan QRIS sebagai hal baru, yang membuat orang enggan untuk mencoba. Oleh karena itu, beberapa masyarakat tetap merasa takut saat bertransaksi menggunakan QRIS, karena mereka terbiasa berdagang dengan uang tunai. Adapaun beberapa hambatan pelaku UMKM dalam menggunakan QRIS adalah:

a. Koneksi Internet yang tidak stabil

Seperti yang dinyatakan oleh Bapak Sidik penjual Nasi Goreng pengguna QRIS sebagai berikut:

“Biasanya kalo mati listrik gitu sinyalnya hilang, jadi pada saat transaksi jadi terhambat dan tidak dapat terselesaikan. Karena sinyal sangat penting saat transaksi QRIS, maka harus ada sinyal yang stabil dan kuat untuk memastikan transaksi dengan QRIS berjalan dengan lancar dan pembeli tidak membatalkan pembelian.”

Pernyataan yang sama juga di jelaskan oleh Yuli sebagai penjual es teh jumbo 3000 pengguna QRIS yaitu:

“Di daerah jualan saya tidak semua operator ada sinyal, sinyal yang kuat dan stabil disini hanya telkomsel dan indosat jadi konsumen yang ingin membeli dengan pembayaran QRIS mengalami pending hingga ada yang mengalami gagal pembayaran, apalagi jika mereka tidak membawa uang tunai berpotensi tidak jadi membeli”

b. Pengenaan biaya penggunaan QRIS

Selain faktor internet yang tidak stabil, kendala yang dihadapi oleh pelaku UMKM pengguna QRIS adalah adanya biaya *merchant discount rate* (MDR), yaitu biaya jasa yang dikenakan kepada merchant oleh Penyelenggara Jasa Pembayaran (PJP) saat bertransaksi menggunakan QRIS. Seperti yang di nyatakan oleh Yuli sebagai penjual es teh jumbo 3000 pengguna QRIS sebagai berikut:

“Iya di setiap pembayaran lewat QRIS ada biaya MDR sebesar 0,3% yang dibebankan kepada para pedagang menurut saya lumayan memberatkan. Setiap transaksi yang masuk akan dipotong oleh MDR tersebut, jadi pendapatan harian saya berkurang karena adanya potongan tersebut.”

Dalam penggunaan sistem pembayaran menggunakan QRIS yang menjadi kendala pelaku UMKM dan juga dirasakan oleh konsumen adalah jaringan internet yang tidak stabil. Padahal jaringan sangat penting dalam transaksi QRIS. Jadi jika jaringan tidak stabil atau tidak dapat diandalkan, pembayaran mungkin akan terganggu, dan pada akhirnya, konsumen akan beralih ke transaksi tunai bahkan bisa berpotensi tidak jadi membeli.

Kendala selanjutnya yaitu para pelaku UMKM mengalami ketidakpuasan atas diberlakukannya biaya merchant discount rate (MDR) yang dibebankan ke pedagang setiap terjadi transaksi. Hal tersebut akan menyebabkan pendapatan harian para pelaku UMKM akan berkurang dan juga akan menyebabkan sistem pembayaran QRIS kurang diminati oleh pelaku UMKM.

3. Hambatan pelaku UMKM yang akan menggunakan QRIS

Penggunaan QRIS yang masih terbilang masih kurang di Indonesia, hal ini salah satunya dipicu oleh pelaku UMKM daerah yang belum membuka metode pembayaran dengan QRIS. Banyak pelaku UMKM di Kota Semarang merasa bahwa QRIS kurang berguna bagi penjualan mereka. Selain itu juga banyak penjual yang sudah lanjut usia, sehingga penggunaan smartphone sulit

bagi mereka. Oleh karena itu, mereka berfikir bahwa menggunakan QRIS lebih repot dibandingkan uang tunai. Adapun beberapa hambatan pelaku UMKM belum menggunakan QRIS yang didapatkan melalui wawancara pelaku UMKM di Kota Semarang:

a. Kurangnya edukasi dan informasi tentang sistem pembayaran QRIS

Penggunaan QRIS yang sudah banyak dipakai oleh pelaku UMKM di kota-kota besar memberikan efek yang baik bagi usahanya. Namun, tidak sedikit pula pelaku UMKM yang tidak mengetahui apa itu sistem pembayaran QRIS. Oleh karena itu, dalam hasil wawancara terkait penggunaan QRIS kepada para pelaku UMKM yang belum menggunakan QRIS, sebagai berikut:

Seperti pernyataan yang dijelaskan oleh Ibu Sugi seorang penjual Bakso Urat yang belum menggunakan QRIS:

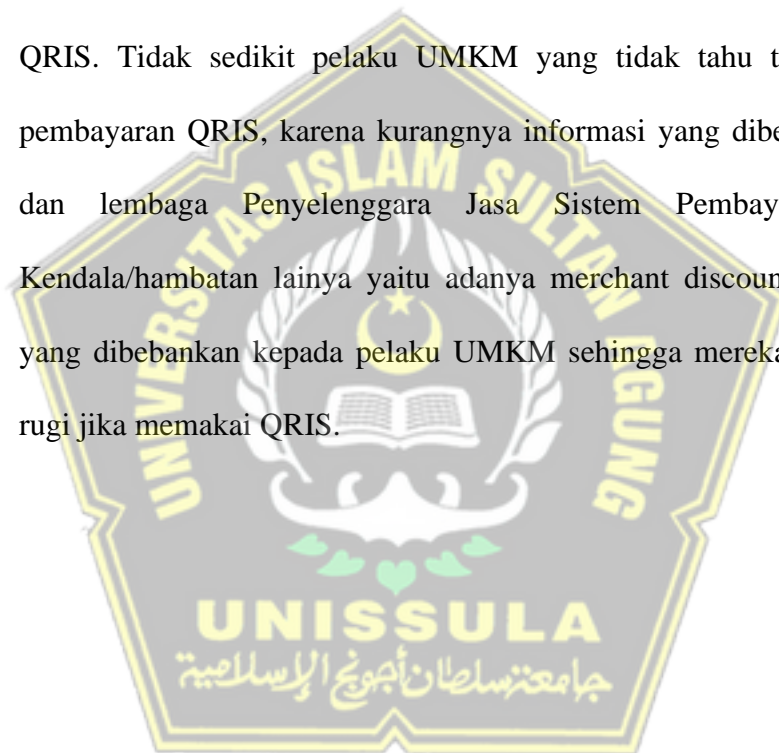
“Saya nggak tahu QRIS mas, saya biasa jualan bakso ya gini pake uang biasa. Kalo yang bayarnya pake HP (smartphone) saya nggak bisa.”

b. Adanya biaya merchant discount rate (MDR) yang dibebankan kepada pelaku UMKM

Adapun pada awal masa duluncurkannya, Bank Indonesia (BI) meniadakan MDR tersebut lantaran pandemi COVID-19 tengah melanda. Namun usai pandemi mereda, MDR pun mulai diberlakukan. Seperti yang dinyatakan oleh Bapak Sodik sebagai penjual angkringan yang belum menggunakan QRIS sebagai berikut:

“Kalau pakai QRIS mas ada biaya yang saya tanggung, jualan saya aja harganya murah masih kena potongan nanti malah saya yang rugi. Mending saya jualan kaya biasanya mas pake uang walaupun harganya murah tapi saya dapet penuh ga ada potongan.”

Dalam hal penggunaan QRIS tidak semuanya berjalan sesuai dengan yang diharapkan akan perkembangan ekonomi digital. Sebagai mana hasil wawancara di atas kepada para pelaku UMKM yang belum menggunakan QRIS. Tidak sedikit pelaku UMKM yang tidak tahu tentang sistem pembayaran QRIS, karena kurangnya informasi yang diberikan oleh BI dan lembaga Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Kendala/hambatan lainnya yaitu adanya merchant discount rate (MDR) yang dibebankan kepada pelaku UMKM sehingga mereka merasa akan rugi jika memakai QRIS.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. QRIS memiliki manfaat bagi pelaku UMKM di Kota Semarang, yaitu kemudahan dalam melakukan transaksi. Memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi secara non tunai menggunakan QR Code. Di era digitalisasi sekarang masyarakat selalu membawa smartphone, jadi cukup dengan membawa smartphone konsumen dapat bayar cepat dan belanja di usaha pelaku UMKM yang menggunakan QRIS. Dengan kemudahan transaksi tersebut masyarakat lebih memilih berbelanja dan secara tidak langsung akan meningkatkan pendapatan bagi pelaku UMKM. Serta pelaku UMKM merasa lebih aman jika melakukan transaksi menggunakan QRIS karena terhindar dari uang palsu dan tindak kriminal pencurian uang karena transaksi menggunakan QRIS akan langsung masuk ke rekening pengguna.
2. Hambatan pelaku UMKM menggunakan QRIS yaitu adanya kendala jaringan internet yang tidak stabil dalam melakukan transaksi sehingga menjadi kendala bagi pelaku UMKM dan juga konsumen dalam melakukan transaksi. Serta adanya merchant discount rate (MDR) sebesar 0,3% yang dibebankan kepada pelaku UMKM. Dan akibat dari hambatan tersebut terkadang sebagian masyarakat melakukan pembayaran secara tunai bahkan tidak jadi melakukan transaksi.

3. Hambatan pelaku UMKM yang akan menggunakan QRIS yaitu kurangnya informasi dan edukasi yang di dapat dari Bank Indonesia (BI), sehingga para pelaku UMKM yang baru merintis atau sudah lama tidak memiliki alternatif pembayaran di era digitalisasi. Dimana masyarakat khususnya remaja lebih banyak menggunakan transaksi secara non tunai. Hambatan lainya yaitu adanya merchant discount rate (MDR) yang dibebankan kepada pelaku UMKM, sehingga mereka menganggap menggunakan QRIS akan membuatnya rugi. Budaya masyarakat yang tidak mau mencoba hal baru juga membuat pelaku UMKM tidak memakai QRIS.

5.2. Saran

1. Bagi Pemerintah

QRIS adalah sebuah inovasi pembayaran digital melalui QR Code yang dibuat oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) yang memungkinkan transaksi lebih sederhana, cepat, dan aman. Oleh karena itu, pemerintah harus meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran guna menumbuhkan ekonomi digital menggunakan QRIS yang berbasis server. Itu akan berdampak positif terhadap pendapatan UMKM yang telah menggunakan sistem pembayaran digital QRIS dan pemerintah perlu membenahi infrastruktur komunikasi dan jaringan internet agar masyarakat dapat memanfaatkan fasilitas pembayar non tunai.

2. Bagi Merchant QRIS (UMKM)

UMKM sangat penting dalam mendorong perkembangan ekonomi digital. Oleh karena itu, UMKM yang menerima pembayaran non tunai melalui QRIS diharapkan dapat mendorong pembeli untuk menggunakan pembayaran non tunai untuk membantu perekonomian Indonesia menjadi ekonomi digital yang dapat diandalkan.



DAFTAR PUSTAKA

- ASPI. (n.d.). *ASPI Indonesia engenal QRIS*. https://aspi-indonesia.or.id/aset/mengenal_qris.html
- Detik, F. (n.d.). *Belum Paham QRIS? Ini Arti, Fungsi, Manfaat, dan Cara Pakai QRIS*. <https://finance.detik.com/fintech/d-6017085/belum-paham-qris-ini-arti-fungsi-manfaat-dan-cara-pakainya>
- Dr. Ana Srikaningsih, SE., M. . (n.d.). *QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0*.
<https://books.google.co.id/books?id=NnEQEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=aY1mw2GDqP&dq=qris&lr&hl=id&pg=PA12#v=onepage&q=qris&f=false>
- Ii, B. A. B., & Umum, G. (2018). *50' -7. 2*, 48–59.
- Indonesia, B. (n.d.). *Merchant Discount Rate (MDR)*.
<https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/cerita-bi/Pages/mdr-qris.aspx#:~:text=MDR QRIS adalah biaya jasa,dan sepenuhnya diberikan kepada industri>
- Mahyuni, L. P., & Setiawan, I. W. A. (2021). Bagaimana QRIS menarik minat UMKM? Sebuah model untuk memahani intensi UMKM menggunakan QRIS. *Forum Ekonomi*, 23(4), 735–747.
<https://doi.org/10.30872/jfor.v23i4.10158>
- Plutzer, M. B. B. and E. (2021). *Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Sektor UMKM di Kota Pematangsiantar*. 6.
- Saputri, O. B. (2020). Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital. *Journals of Economics and Business Mulawarman*, 17(2), 1–11.

Setiawan I wayan Arta, & Mahyuni Luh putu. (2020).

Qris_DI_Mata_Umkm_Eksplorasi_Persepsi_Da. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 9(10), 921–946.

Sihaloho, J. E., Ramadani, A., & Rahmayanti, S. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Universitas Sumatera Utara (1)(2)(3). *Manajemen Bisnis*, 17(2), 287–297.

<http://journal.undiknas.ac.id/index.php/magister-manajemen/>

STEKOM. (n.d.). *Pengertian dan Kriteria UMKM Menurut Undang-Undang*.

[https://komputerisasi-akuntansi-d4.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengertian-dan-Kriteria-UMKM-Menurut-Undang-](https://komputerisasi-akuntansi-d4.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengertian-dan-Kriteria-UMKM-Menurut-Undang-Undang/80de71af402e6d711782f27fa3083d30a2d80103)

[Undang/80de71af402e6d711782f27fa3083d30a2d80103](https://komputerisasi-akuntansi-d4.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengertian-dan-Kriteria-UMKM-Menurut-Undang-Undang/80de71af402e6d711782f27fa3083d30a2d80103)

Studi, P., Pembangunan, E., Ekonomi, F., & Kuala, U. S. (2024). *Sosialisasi Manfaat Qris Pada Era Digital Di Desa Tanjung Selamat*. 02(01), 317–321.

Wahyudi, E. N., Utomo, A. P., & Mariana, N. (2019). Pengelompokan Jenis Usaha Umkm Kota Semarang Dalam Rangka Proses Pembinaan Dan Pendampingan Untuk Pengembangan Usaha Dengan Teknik Data Mining. *Dinamik*, 24(1), 13–20. <https://doi.org/10.35315/dinamik.v24i1.7840>

