

**ANALISIS PERSEPSI PEDAGANG PADA PENGGUNAAN QRIS
SEBAGAI ALAT TRANSAKSI UMKM DI KOTA MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Strata I (S1) Ekonomi Islam Pada Program Studi Perbankan Syariah*

Disusun Oleh

RINA ANASTI NASUTION

NIM: 0503161083



**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

2021

**ANALISIS PERSEPSI PEDAGANG PADA PENGGUNAAN QRIS
SEBAGAI ALAT TRANSAKSI UMKM DI KOTA MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Strata I (S1) Ekonomi Islam Pada Program Studi Perbankan Syariah*

Disusun Oleh:

RINA ANASTI NASUTION

NIM: 0503161083



**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

2021

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rina Anasti Nasution
NIM : 0503161083
Tempat/tgl lahir : Batangtoru/ 07 November 1998
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Jln. Legawa Timur Blok K No.362, Tanjung Rejo, Medan Sunggal, Medan.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“PERSEPSI PEDAGANG PADA PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI ALAT TRANSAKSI UMKM DI KOTA MEDAN”** adalah benar asli karya atau penelitian saya sendiri atau bukan karya orang lain, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan akan saya pertanggungjawabkan keasliannya.

Medan, 30 Desember 2020

Yang membuat pernyataan



Rina Anasti Nasution
0503161083

PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul:

**ANALISIS PERSEPSI PEDAGANG PADA PENGGUNAAN QRIS
SEBAGAI ALAT TRANSAKSI UMKM DI KOTA MEDAN**

Oleh:

Rina Anasti Nasution

NIM. 0503161083

Dapat disetujui sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Ekonomi (SE) pada Program Studi Perbankan Syariah

Medan, Desember 2020

Pembimbing I



Dr. Fauzi Arif Lubis.MA
NIDN. 2024128401

Pembimbing II



Muhammad Ikhsan Harahap. M.El
NIDN. 0105018901

Mengetahui

Ketua Jurusan Perbankan Syariah



Zubrinal M. Nawawi
NIDN. 2018087601

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “ANALISIS PERSEPSI PEDAGANG PADA PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI ALAT TRANSAKSI UMKM DI KOTA MEDAN” atas nama Rina Anasti Nasution, NIM. 0503161083, Program Studi Perbankan Syariah telah di Munaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN SU pada tanggal 03 Februari 2021. Skripsi ini telah diterima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.E) pada Program Studi Perbankan Syariah.

Medan, 03 Februari 2021

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Program Studi Perbankan Syariah UIN SU

Ketua

Sekretaris



Tuti Anggraini, MA
NIDN. 2031057701

Muhammad Lathief Ilhamy Nasution, M.E.I
NIDN. 2026048901

Anggota Penguji

1.

2.



Dr. Fauzi Arif Lubis, MA
NIDN. 2024128401

Dr. Kamilah, S.E, Ak, M.Si, CA
NIDN. 2023107901

3.

4.



Muhammad Ikhsan Harahap, M.E.I
NIDN. 0105018901

Muhammad Lathief Ilhamy Nasution, M.E.I
NIDN. 2026048901

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN SU

Dr. H. Muhammad Yafiz, M. Ag
NIDN. 2023047602

ABSTRAK

RINA ANASTI NASUTION (2020), NIM. 0503161083, *Analisis Persepsi Pedagang Pada Penggunaan QRIS Sebagai Alat Transaksi UMKM di Kota Medan*, Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Jurusan Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Dibawah bimbingan Pembimbing Skripsi I oleh Bapak Dr. Fauzi Arif Lubis, MA dan Pembimbing II oleh Bapak Muhammad Ikhsan Harahap, M.S.I.

QRIS merupakan sebuah inovasi baru yang diluncurkan oleh Bank Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia yang diluncurkan tepat pada hari kemerdekaan Republik Indonesia ke-74 tahun yaitu 17 Agustus 2019. QRIS diluncurkan sebagai standarisasi pembayaran non tunai yang berbasis QR Code sebagai pemersatu pembayaran non tunai berbasis QR Code di Indonesia. Dengan adanya QRIS ini *merchant* tidak perlu lagi menyediakan banyak QR Code untuk melayani para pembeli karna dengan 1 QR Code berlogo QRIS dapat membaca semua aplikasi pembayaran non tunai baik berupa uang elektronik server based, dompet elektronik dan mobile banking dan untuk menyederhanakan pembayaran non tunai berbasis QR Code tersebut pada tanggal 1 Januari 2020 semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran seperti OVO, GoPay, LinkAja, Bank Syariah Mandiri, dan lain-lain sudah harus menggunakan sistem QRIS sebagai pembayaran non tunai berbasis QR Code. Pada era revolusi Industri 4.0 UMKM harus beralih ke digital agar tidak tertinggal salah satunya dalam hal sistem pembayaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, *Pertama*, sejarah Bank Indonesia meluncurkan QRIS sebagai alat pemersatu QR Code Sistem Pembayaran Nontunai, *kedua*, Penerapan QRIS sebagai pendorong untuk mewujudkan visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025, dan *ketiga* Persepsi Pedagang pada penggunaan QRIS sebagai alat transaksi UMKM di kota Medan. Pendekatan penelitian pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data yaitu melakukan observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa *pertama*, Bank Indonesia meluncurkan QRIS pada tanggal 17 Agustus 2019 untuk menyederhanakan pembayaran non tunai berbasis QR Code. *Kedua*, QRIS sebagai salah satu inisiatif untuk mewujudkan Sistem Pembayaran Indonesia 2025 dan *Ketiga* dengan adanya QRIS membantu *merchant* (UMKM) untuk melakukan pembayaran yang lebih praktis, cepat dan aman serta mendorong *merchant* untuk menabung sebagian penghasilan mereka namun menurut hasil wawancara penulis masih sedikit masyarakat yang menggunakan pembayaran non tunai dan masih banyak yang belum tau apa itu QRIS.

Kata Kunci: Persepsi, UMKM, QRIS, Sistem Pembayaran.

KATA PENGANTAR



Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“ANALISIS PERSEPSI PEDAGANG PADA PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI ALAT TRANSAKSI UMKM DI KOTA MEDAN”** adalah dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Jurusan Perbankan Syariah. Shalawat dan salam senantiasa kita limpahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW karena berkatnyalah kita dapat terbebas dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Penulis persembahkan skripsi ini untuk dua orang yang sangat berharga dan sangat berpengaruh dalam hidup penulis yaitu ayah Akhir Waldi, S.Pd dan Ibu Mastiana Siregar, S.Pd yang selalu menyayangi, memberikan dukungan moral maupun materi, mendengarkan keluh kesah, memberikan motivasi dan nasihat serta senantiasa melimpahkan doa yang tak ada batasnya untuk penulis dari dilahirkan ke dunia sampai sekarang penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang terkadang lelah namun tetap semangat dan pantang menyerah untuk terus berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Syahrin Harahap, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Yafiz, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

3. Ibu Dr. Marliyah, M.Ag selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Fauzi Arif Lubis, MA selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
5. Bapak Dr. Mustapa Kamal Rokan, M.H selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
6. Ibu Tuti Anggraini, MA selaku Ketua Jurusan Prodi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dan Bapak Muhammad Lathief Ilhamy Nasution, M.E.I selaku Sekretaris Jurusan Prodi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
7. Ibu Tri Ina Fadhilah Rahma, M.E.I selaku Dosen Pembimbing Akademik.
8. Bapak Dr. Fauzi Arif Lubis, MA sebagai Dosen Pembimbing Skripsi I yang senantiasa selalu bersedia meluangkan waktu dan mengarahkan penulis dalam pembuatan skripsi ini.
9. Bapak Muhammad Ikhsan Harahap M.E.I sebagai Dosen Pembimbing Skripsi II yang senantiasa selalu bersedia meluangkan waktu dan mengarahkan penulis dalam pembuatan skripsi ini.
10. Seluruh staf pengajar dan pegawai yang ada di Jurusan Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
11. Saudara kandung satu-satunya, abang tersayang Doni Kurniawan Nasution yang selalu memberikan saya semangat, motivasi dan

dorongan agar selalu semangat untuk menyelesaikan skripsi ini, yang selalu mengerti dan menghibur ketika saya sedang lelah dan bingung dalam menulis skripsi ini.

12.Parumaen pertama, Arsyila Calista Anasti yang selalu memberikan saya energi positif yang membuat saya semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

13.Sahabat seperjuangan dari awal masuk kuliah Erza Mutia Nabeilla yang selalu memberikan semangat, saran, dan dukungan untuk penulis menyelesaikan skripsi ini serta yang menemani dan mengisi hari-hari di kampus dengan suka duka.

14.Teman seperjuangan Diah Silvana Bahri, Fadhilah Nur, Putri Rahmadani, Isna Muara santi, Sri Devi, Citra Dewi, Khairunnisa Panggabean dan keluarga besar Perbankan Syariah E 2016 yang senantiasa selalu membantu penulis dengan memberi saran, masukan, memberikan semangat, motivasi dan mendengarkan keluh kesah penulis dalam proses pembuatan skripsi ini.

15.Teman Sekos Kak Tami, Syahrina, Masrifah yang senantiasa memberikan semangat dan doa untuk penulis untuk menyelesaikan skripsi ini

16.Teman Seperorganisasian Anggraini Oktavia, Nurul Mailiza Rkt, Ridho Fikri Almi, M. Risky Sulaiman, Ade Alvianita, Putri Kesuma dan seluruh Kader UIE UINSU, Medan Youth Forum (kak imey, bg dika, bg amirul, bg faisal), HMJ Perbankan Syariah dan FoSSEI Sumbagut yang telah memberikan informasi, semangat, doa, dan dukungan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.

17.Sahabat Berpikir dan Belajar Intan Purnama Sari Matondang, Musliyani dan Tanzila Arifah Putri yang senantiasa memberi semangat,

motivasi, saran, dan doa kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

18. Sahabat sejak kecil Pasrah Nauli Panjaitan, Isro Aina Sari, Fera Lusiana, Nur Azizah Lubis, Zubaidah Lubis yang senantiasa memberikan semangat dan doa kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

19. Dan seluruh keluarga dan teman-teman serta orang baik yang telah membantu penulis yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu di dalam skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak atas bantuan dan amal baik yang telah diberikan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini sampai dengan selesai. Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Medan, 30 Desember 2020

Penulis

Rina Anasti Nasution
NIM. 0503161083

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Batasan Istilah.....	8
BAB II KAJIAN TEORITIS	10
A. Persepsi.....	10
B. QRIS (<i>Quick Response Code Indonesian Standard</i>).....	12
C. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)	21
D. Sistem Pembayaran Di Indonesia.....	28
E. Penelitian Terdahulu	46
F. Kerangka Teoritis.....	57
BAB III METODE PENELITIAN	59
A. Pendekatan Penelitian	59

B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	59
C. Subjek Penelitian.....	59
D. Sumber Data Penelitian.....	60
E. Metode Pengumpulan Data.....	60
F. Analisis Data.....	62
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHSAN	63
A. Sejarah Diluncurkannya QRIS oleh Bank Indonesia	63
B. Penerapan QRIS sebagai Pendorong untuk Mewujudkan Visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025.....	65
C. Persepsi Pedagang pada Penggunaan QRIS sebagai Alat Transaksi UMKM di Kota Medan	76
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1. Kriteria UMKM menurut UU No.20 Tahun 2008	22
2. Contoh Alat Pembayaran.....	36
3. Penelitian Terdahulu.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
1. QR Code Statis	17
2. QR Code Dinamis.....	18
3. Gambaran sebelum dan sesudah <i>merchant</i> menggunakan QRIS ..	19
4. Gambaran satu QR Code, untuk seluruh pembayaran.....	20
5. Kontribusi UMKM Indonesia terhadap Ekonomi Nasiona dibanding dengan negara lain	26
6. Distribusi UMKM.....	27
7. Inisiatif <i>BluePrint</i> Sistem Pembayaran 2025	72
8. Peluang dan Tantangan Digital Indonesia	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era revolusi industri 4.0 akan banyak terjadi perubahan diberbagai bidang siap atau tidak siap. Salah satunya yang akan terkena dampak perubahan adalah dunia usaha. Sektor usaha jelas akan mengalami banyak perubahan termasuk juga sektor usaha dengan skala Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Salah satu hal yang akan berubah dan mempengaruhi dunia usaha adalah *Internet of Things (IoT)*, yang mana penggunaan internet dalam sebuah unit usaha menjadi penting. Berbagai jenis usaha mikro pun seharusnya harus bisa beradaptasi dengan perubahan era ini, salah satunya adalah mulai meggunakan internet untuk operasional usaha.¹

Untuk bisa eksis dan bertahan di era revolusi industri 4.0, usaha dalam skala terkecil sekalipun harus mampu mengikuti perubahan, seperti mulai menggunakan internet untuk melakukan pemasaran. Dalam era revolusi industri 4.0 ada kecenderungan perubahan kebiasaan belanja konsumen dari *offline* menjadi belanja online.

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) di Indonesia tumbuh berkembang dan semakin meluas bidang usahanya. Banyak diantaranya belum mempersiapkan diri untuk menghadapi era revolusi 4.0 ditandai dengan belum terbiasanya para UMKM menggunakan teknologi digital. Banyak UMKM Indonesia belum menggunakan sistem komputer, internet dan berbagai aplikasi yang terhubung dengan ponsel pintar untuk operasional usahanya. Masih banyak diantaranya bahkan masih sangat konvensional sehingga belum bisa melakukan efisiensi dalam penggunaan dalam biaya-biaya usaha. UMKM yang masih belum bisa melakukan efisiensi akan sulit bersaing dalam harga jual. Selain itu, karena beberapa UMKM tidak menggunakan teknologi digital, pemasaran usaha juga

¹ Wulan Ayodya, *UMKM 4.0 (Strategi UMKM Memasuki Era Digital)*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019), h. 1.

belum banyak menggunakan media pemasaran online, sehingga mulai terasa sulit bersaing dengan industri yang sudah menggunakan teknologi untuk operasional dan pemasaran usahanya.²

Usaha Mikro Kecil Menengah memiliki peranan penting dalam perekonomian di Indonesia. UMKM memiliki proporsi sebesar 99,99% dari total keseluruhan pelaku usaha di Indonesia atau sebanyak 56,54 juta unit. Usaha Mikro Kecil Menengah telah mampu membuktikan eksistensinya dalam perekonomian di Indonesia. Ketika badai krisis moneter melanda Indonesia di tahun 1998 usaha berskala kecil dan menengah yang relatif mampu bertahan dibandingkan perusahaan besar. Karena, usaha yang berskala kecil tidak tergantung pada modal besar atau pinjaman dari luar dalam mata uang asing. Sehingga, ketika ada fluktuasi nilai tukar, perusahaan berskala besar yang secara umum selalu berurusan dengan mata uang asing adalah yang paling berpotensi mengalami imbas krisis.³

Perkembangan teknologi informasi telah merubah sebagian besar gaya hidup masyarakat Indonesia mulai dari pedesaan sampai ke perkotaan. Masyarakat saat ini lebih cenderung menggunakan perangkat telepon pintar (*smartphone*) dalam kehidupan sehari-hari. Bisa dilihat hampir setiap saat orang menggunakan telepon pintar untuk berinteraksi dan berkomunikasi, baik melalui saluran seluler maupun menggunakan sosial media. Hampir semua kegiatan sehari-hari tidak terlepas dari telepon pintar, karena sudah terhubung dengan *Internet*. Kegiatan yang dilakukan masyarakat menggunakan telepon pintar mulai dari sekedar menelepon atau *sms* (*short message servive*), berbingcang di sosial media, berbisnis dan melakukan transaksi keuangan secara *online*.⁴

Kemudahan transaksi keuangan di era digital saat ini sudah tidak dapat dihindari. Era global memaksa manusia untuk terus menciptakan teknologi yang memudahkan bahkan dapat menggantikan tugas manusia ternasuk dalam transaksi

² Ibid., h. vi.

³ LPPi dan BI, *Profil Bisnis Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM)*, (Jakarta: Bank Indonesia, 2015), h. 5.

⁴ Decky Hendarsyah, *Penggunaan Uang Elektronik dan Uang Virtual Sebagai Pengganti Uang Tunai di Indonesia*, t.t, h. 1.

keuangan.⁵ Pertumbuhan alat pembayaran telah meningkat begitu pesat, seiring dengan pengembangan teknologi dalam sistem pembayaran yang sedang berkembang saat ini. Penggunaan teknologi modern sebagai instrument pembayaran non tunai, baik secara domestik maupun secara internasional, telah berkembang pesat disertai dengan berbagai inovasi yang mengarah pada penggunaannya yang semakin efisien, aman, cepat, dan nyaman.

Dampak perkembangan teknologi dalam sistem pembayaran tersebut terakhir ini adalah munculnya instrument pembayaran yang dikenal dengan uang elektronik (*electronic money/e-money*) dan uang virtual (*virtual money*). Uang elektronik muncul sebagai jawaban atas kebutuhan terhadap instrument pembayaran mikro yang diharapkan mampu melakukan proses pembayaran secara cepat dengan biaya yang relatif murah, karena nilai uang yang disimpan, instrument ini dapat ditempatkan pada suatu media tertentu yang mampu diakses dengan cepat secara *off-line*, aman, dan murah. Selain itu kemunculan uang elektronik juga dilatar belakangi oleh Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 dan Nomor 16/8/PBI/2014 sebagai salah satu pendukung agenda Bank Indonesia untuk menciptakan masyarakat mengurangi penggunaan uang tunai (*less cash society*) di Republik Indonesia.

Penggunaan uang elektronik sebagai alternatif alat pembayaran non tunai menunjukkan adanya potensi yang cukup besar untuk mengurangi tingkat pertumbuhan penggunaan uang tunai. Uang elektronik menawarkan transaksi yang lebih cepat dan nyaman dibandingkan dengan uang tunai, khususnya untuk transaksi yang bernilai kecil, sebab dengan uang elektronik transaksi tersebut dapat dilakukan dengan lebih mudah dan murah serta menjamin keamanan dan kecepatan transaksi, baik bagi konsumen maupun bagi pedagang.⁶

Dalam laporan uang elektronik Bank Sentral Eropa menyebutkan bahwa uang elektronik secara luas didefinisikan sebagai sebuah toko elektronik yang

⁵ Muhammad Ikhsan Harahap, *Implementasi Produk Wakaf Uang Melalui Lembaga Keuangan Syariah*, Laporan Penelitian (2020), h. 43.

⁶ *Ibid.*, h. 2.

yang memiliki nilai pada perangkat teknis yang dapat digunakan secara luas untuk melakukan pembayaran usaha dan keperluan lainnya tanpa harus melibatkan rekening bank dalam setiap transaksinya, tetapi bertindak sebagai instrument prabayar.

Uang elektronik adalah alat pembayaran elektronik yang diperoleh dengan menyetorkan terlebih dahulu sejumlah uang kepada penerbit, baik secara langsung, maupun melalui agen-agen penerbit, atau dengan pendebitan rekening di bank dan nilai uang tersebut dimasukkan menjadi nilai uang dalam media uang elektronik, yang dinyatakan dalam satuan Rupiah yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dengan cara mengurangi secara langsung nilai uang pada media uang elektronik tersebut.⁷

Pada saat sekarang sudah banyak penerbit uang elektronik (electronic money/e-money) yang hadir sebagai alat pembayaran non tunai di Indonesia yang dapat digunakan di berbagai bidang usaha, diantaranya Gopay, OVO, Dana, LinkAja dan lain sebagainya. Banyaknya aplikasi alat pembayaran non tunai ini membuat merchant kesulitan harus menyediakan alat pembayaran yang banyak digunakan oleh masyarakat dan sebelum adanya QRIS banyak jenis QR Code memenuhi meja kasir untuk menyediakan pelayanan sistem pembayaran non tunai. Oleh sebab itu, tepat pada hari kemerdekaan Indonesia yang ke-74 yaitu 17 Agustus 2019 Bank Indonesia menghadirkan QRIS sebagai pemersatu untuk semua aplikasi pembayaran yang menggunakan QR Code. Dengan adanya QRIS ini dapat digunakan di semua merchant yang bekerja sama dengan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Karena sistem QRIS ini menggunakan *Merchant Presented Mode* (MPM), pengguna aplikasi Gopay, OVO, Dana, LinkAja, dan lain sebagainya cukup memindai kode QRIS yang ada di berbagai *merchant* tanpa harus mengubah aplikasinya. Sehingga transaksi pembayaran bisa lebih efisien

⁷ Ibid., h. 3.

atau murah, inklusi keuangan di Indonesia lebih cepat, UMKM bisa lebih maju, dan pada akhirnya bisa mendorong pertumbuhan ekonomi.⁸

Yang menarik, untuk lebih menyederhanakan proses pembayaran melalui QR Code, Pada tanggal 1 Januari 2020 Bank Indonesia (BI) mewajibkan seluruh penyedia layanan pembayaran non tunai menggunakan sistem QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*). QRIS merupakan standar QR Code untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik server based, dompet elektronik, atau *mobile banking*.

Perkembangan QR Code ke semua lini, bahkan hingga menjadi opsi pembayaran di pasar-pasar tradisional. BI mendukung penggunaan transaksi secara digital, harapannya masyarakat bakal memicu kesadaran untuk menabung. Target jangka panjangnya, masyarakat juga bakal mengenali berbagai produk keuangan lain mulai dari asuransi, pinjaman/kredit, hingga investasi.⁹

Pada tanggal 9 sampai 15 Maret 2020 digelar Pekan QRIS di 18 kota yang ada di Indonesia, salah satunya dilaksanakan di kota Medan yang diselenggarakan oleh Bank Indonesia Kantor Perwakilan Wilayah Sumatera Utara. Di Sumatera Utara sendiri sosialisasi sudah dilakukan ke berbagai tempat seperti pasar tradisional, SPBU, PTN/S, dan berbagai tempat lainnya. Dimana Bank Indonesia menargetkan realisasi 1 juta *merchant* sudah aplikasi QRIS di Sumatera Utara sampai akhir tahun 2020.

Dengan adanya pembayaran nontunai menggunakan QR Code akan memudahkan transaksi yang akan dilakukan antara penjual dan pembeli dengan scan code yang telah disediakan oleh penjual. Penjual tidak harus bersusah payah lagi mencari uang dengan nominal kecil untuk mengembalikan uang pembeli dan pembeli juga tidak bersusah payah lagi harus membawa uang tunai saat melakukan pembelian. Pembayaran nontunai ini juga menghindari penjual mendapatkan uang palsu saat melakukan transaksi.

⁸ Bank Indonesia, "Setelah Bunga Acuan Turun, Masih Ribet dengan Banyak QR Code?," dalam Majalah Bank Indonesia Bicara (2019), h. 3.

⁹ Ibid., h. 8.

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan dari salah satu pedagang kelontong di tembung bahwa dengan adanya QRIS ini mempermudah dalam melakukan transaksi dan cepat, tidak perlu lagi mencari nominal kecil untuk mengembalikan uang pembeli, penjual juga mengatakan bahwa dengan adanya QRIS ini transaksi jadi lebih simple walaupun sejauh ini masih sedikit yang menggunakannya.¹⁰

Dengan adanya QRIS ini membantu *merchant* untuk lebih efisien dalam melakukan transaksi atau pembayaran non tunai dengan pembeli. *Merchant* QRIS di Kota Medan mulai meningkat seiring sosialisasi yang dilakukan oleh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) untuk beralih menggunakan QRIS. Hingga bulan juni 2020, terdapat 156.526 *merchant* QRIS di Sumatera Utara. Jumlah *merchant* QRIS tersebut mengalami peningkatan sebesar 5,39% atau sebanyak 8007 *merchant* bila dibandingkan dengan bulan sebelumnya. Dimana pada Mei 2020, jumlah *merchant* QRIS di Sumut berjumlah 148.519 *merchant*.

Kepala kantor Perwakilan BI Sumut, Wiwiek Sisto Widayat mengatakan *merchant* QRIS tersebut telah tersebar di seluruh wilayah di Sumatera Utara. Pangsa terbesar berada di kota Medan dengan 90.952 *merchant* atau sekitar 58,1 persen dari total *merchant* QRIS di Sumatera Utara. Selain itu pangsa besar lainnya adalah kabupaten Deliserdang 11,8 persen dan Pematang Siantar sebesar 3,1 persen.¹¹

Berdasarkan hasil pra-riset dan wawancara yang telah dilakukan pada bulan Juni 2020, peneliti menemukan beberapa hal diantaranya, adanya manfaat yang didapatkan dari penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran non tunai yang menjadikan proses pembayaran semakin efektif , namun dalam penelitian ini peneliti menemukan kendala yang menyebabkan bahwa masih rendahnya penggunaan pembayaran non tunai oleh konsumen atau masyarakat dan kurangnya pengetahuan tentang QRIS ini baik dari *merchant* maupun masyarakat. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut perihal fenomena yang

¹⁰ Haris, Pedagang Kelontong di Tembung, wawancara di Tembung, tanggal 25 Juli 2020.

¹¹ Diakses dari medan.tribunnews.com pada tanggal 9 Oktober 2020 pukul 10.15 wib.

terjadi dengan judul “ANALISIS PERSEPSI PEDAGANG PADA PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI ALAT TRANSAKSI UMKM DI KOTA MEDAN”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Sejarah Bank Indonesia meluncurkan QRIS sebagai alat pemersatu QR Code Sistem Pembayaran Nontunai?
2. Bagaimana penerapan QRIS sebagai pendorong untuk mewujudkan visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025?
3. Bagaimana Persepsi Pedagang pada penggunaan QRIS sebagai alat transaksi UMKM di kota Medan?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti dikhususkan pada Persepsi pedagang pada penggunaan QRIS sebagai alat transaksi UMKM di kota Medan.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan QRIS sebagai alat transaksi UMKM di kota Medan sebagaimana yang telah dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sejarah Bank Indonesia meluncurkan QRIS sebagai alat pemersatu QR Code Sistem Pembayaran Nontunai
2. Untuk mengetahui penerapan QRIS sebagai pendorong untuk mewujudkan visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025
3. Untuk mengetahui persepsi pedagang pada penggunaan QRIS sebagai alat transaksi UMKM di kota Medan.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan, kiranya penelitian ini dapat berguna untuk:

a. Peneliti

Sebagai bahan informative yang dapat memberikan kontribusi dan menambah wawasan dalam penggunaan QRIS sebagai alat transaksi UMKM.

b. Akademik

Sebagai bahan motivasi untuk mengembangkann penelitian berikutnya serta sebagai bahan masukan, pertimbangan dan sumbangan pemikiran bagi peneliti selanjutnya.

c. Praktisi

Dapat memberikan bahan informasi dan referensi kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, mahasiswa dan para pembaca dapat membantu pihak berkepentingan. Menambah pengetahuan dan memperkaya ilmu ekonomi terutama mengenai penggunaan QRIS sebagai alat transaksi UMKM di kota Medan dan sebagai sumber informasi untuk melihat perkembangan Sistem Pembayaran Indonesia.

E. Batasan Istilah

Agar penulisan karya tulis ini tidak menyimpang dari pembahasan, batasan istilah penelitian ini adalah:

1. Persepsi adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu dalam ranah relative, artinya persepsi individu terhadap sesuatu akan berbeda-beda berdasarkan persepsi dari masing-masing orang.
2. QRIS adalah standard QR Code pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) merupakan Standart QR Code untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik server based, dompet elektronik, atau mobile banking.

Dapat juga dikatakan bahwa QRIS ini merupakan Pemersatu QR Code Pembayaran yang ada di Indonesia dan telah terdaftar di Bank Indonesia.

3. UMKM adalah Badan Usaha yang memiliki kriteria yang berbeda-beda baik dalam hal aset, omset dan lainnya.
4. Uang Elektronik adalah alat pembayaran dengan nilai uang yang telah tersimpan secara elektronik pada server ataupun kartu dan tata cara penggunaannya dan penerbitannya telah diatur dan diawasi langsung oleh Bank Indonesia.
5. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti penggunaan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran UMKM di Kota Medan. Dimana dengan adanya QRIS ini pedagang tidak perlu lagi memiliki banyak QR Code untuk memenuhi pembayaran secara non tunai, satu QR Code untuk semua aplikasi pembayaran dompet elektronik atau mobile banking.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Persepsi

1. Pengertian Persepsi

Persepsi merupakan konsep yang penting dalam psikologi. Persepsi adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu dalam ranah relative, artinya persepsi individu terhadap sesuatu akan berbeda-beda berdasarkan persepsi dari masing-masing orang.¹²

Secara terminology pengertian persepsi adalah tanggapan langsung dari suatu serapan atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui penginderaan. Menurut Asrori pengertian persepsi adalah proses individu dalam menginterpretasikan, mengorganisasikan dan memberi makna terhadap stimulus yang berasal dari lingkungan dimana individu itu berada yang merupakan hasil dari proses belajar dan pengalaman. Dalam pengertian persepsi tersebut terdapat dua unsur penting yakni interpretasi dan pengorganisasian. Interpretasi merupakan upaya pemahaman dari individu terhadap informasi yang diperoleh. Sedangkan pengorganisasian adalah proses mengelola informasi tertentu agar memiliki makna.¹³

Persepsi merupakan suatu proses yang dipelajari melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Persepsi seseorang timbul sejak kecil melalui interaksi dengan manusia lain. Sejalan dengan hal itu, Rahmat Jallaludin mendefinisikan pengertian persepsi sebagai pengalaman tentang objek , peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan

¹² Ugi Nugraha, Hubungan Persepsi, Sikap, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Jambi, Jurnal Cerdas Sifa Edisi 1 No. 1 Juni 2015, h. 3.

¹³ Muhammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), h. 21.

informasi dan menafsirkan pesan yang memiliki keterkaitan dengan proses untuk memberikan arti.¹⁴

Menurut Leavitt persepsi dapat dibedakan menjadi dua pandangan, yaitu pandangan secara sempit dan luas. Pandangan sempit mengartikan persepsi sebagai penglihatan, bagaimana seseorang melihat sesuatu. Sedangkan pandangan luas mengartikan sebagai bagaimana seseorang memandang atau mengartikan sesuatu.¹⁵

Dari beberapa definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi adalah Tanggapan seseorang atau individu terhadap sesuatu yang dilihat atau dirasakannya dalam lingkungannya.

2. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Persepsi ditentukan oleh faktor personal dan faktor situasional. David Krech dan Richard S. Cruthfield menyebutkan faktor structural. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:¹⁶

- a. Faktor Fungsional: Faktor fungsional berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal lain yang termasuk dalam faktor-faktor personal. Persepsi tidak ditentukan oleh jenis atau bentuk stimuli, tetapi karakteristik orang yang memberikan respon pada stimuli tersebut.
- b. Faktor Struktural: Faktor Struktural berasal dari sifat stimuli fisik dan efek-efek saraf yang ditimbulkannya pada sistem saraf individu.

Selain faktor kebutuhan di atas, Leavitt juga menyatakan bahwa cara individu melihat dunia adalah berasal dari kelompoknya serta keanggotaannya dalam masyarakat. Artinya, terdapat pengaruh lingkungan

¹⁴ Jallaludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: Remaja Karya), h. 64.

¹⁵ Diakses dari bukunnq.wordpress.com pada tanggal 23 Juni 2020 pukul 14:32 WIB.

¹⁶ Hadi Suprpto Arifin, dkk., Analisis Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Mahasiswa Untirta Terhadap Keberadaan Perda Syariah di Kota Serang, *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik* Vol. 21 No.1, Juli 2017, h. 91-92.

terhadap cara individu melihat dunia yang dapat dikatakan sebagai tekanan-tekanan sosial.

Restiyanti Prasetijo mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi, dapat dikelompokkan dalam dua faktor utama yaitu:

- 1). Faktor Internal, meliputi:
 - a). Pengalaman
 - b). Kebutuhan
 - c). Penilaian
 - d). Ekspektasi/Pengharapan
- 2). Faktor Eksternal, meliputi:
 - a). Tampilan luar
 - b). sifat-sifat stimulus
 - c). Situasi lingkungan

Menurut Toha, faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah sebagai berikut:

- a. Faktor internal: perasaan, sikap, dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat dan motivasi.
- b. Faktor eksternal: latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan, dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidak asingan suatu objek.

B. QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)

1. Pengertian QRIS

QR Code adalah serangkaian kode yang memuat data/informasi, identitas pedagang/pengguna, nominal pembayaran, dan/atau mata uang yang dapat dibaca dengan alat tertentu dalam rangka transaksi pembayaran.

Teknologi QR Code pada penggunaannya telah berkembang ke berbagai industri termasuk di pembayaran. QR Code merupakan jenis barcode dua dimensi yang berisi informasi lebih banyak dari barcode dan dapat dibaca dari berbagai arah secara horizontal maupun vertikal. Sedangkan QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) adalah standar QR Code pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) merupakan standar QR Code untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik server based, dompet elektronik, atau mobile banking.¹⁷

Pengembangan QRIS ini mengusung semangat UNGGUL, yaitu:¹⁸

- a. Universal: Inklusif, untuk keseluruhan lapisan masyarakat dan dapat digunakan di domestic dan luar negeri.
- b. GampanG: Transaksi dilakukan dengan mudah dan aman dalam satu genggam.
- c. Untung: Efisien, satu code QR untuk semua aplikasi
- d. Langsung: Transaksi cepat dan seketika, mendukung kelancaran sistem pembayaran.

Pada tanggal 1 Januari 2020 Bank Indonesia (BI) mewajibkan seluruh penyedia layanan pembayaran QR yang beroperasi di Tanah Air menggunakan sistem QRIS. QRIS dirancang sebagai pemersatu untuk semua aplikasi pembayaran yang menggunakan QR. Maka QRIS bisa digunakan di semua merchant yang bekerja sama dengan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Karena sistem QR Code ini menggunakan Merchant Presented Mode (MPM). Pengguna tinggal scan QR Code pada QRIS yang ada di berbagai merchant yang menyediakan transaksi QR. Merchant yang bekerja sama dengan

¹⁷ Diakses dari <https://www.bi.go.id> pada tanggal 15 April 2020 pukul 19.05 WIB

¹⁸ Ibid.,

LinkAja, Gopay, OVO, DANA, Bukalapak, dan sebagainya. Cukup memakai satu QR Code yang terintegrasi. Sehingga apapun aplikasi pembayaran QR yang digunakan konsumen, transaksi dapat dilakukan.

Dalam aturan pelaksanaan QRIS, batas nominal transaksi yang bisa dilakukan maksimal Rp 2.000.000 per transaksi. Akan tetapi, penerbit (PJSP) bisa menetapkan batas nominal kumulatif harian dan/ atau bulanan atas transaksi QRIS yang dilakukan oleh masing-masing pengguna QRIS. Penetapan batas nominal kumulatif itu dengan syarat penerbit punya pertimbangan manajemen resiko yang baik. Penerapan QRIS sendiri merupakan salah satu perwujudan visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025. Dengan adanya QRIS, diharapkan transaksi pembayaran bisa lebih efisien atau mudah, inklusi keuangan di Indonesia lebih cepat, UMKM bisa lebih maju dan pada akhirnya bisa mendorong pertumbuhan ekonomi.¹⁹

Sebagai pedoman implementasi *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS), Bank Indonesia menerbitkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur (PADG) No.21/18/PADG/2019 tentang implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk pembayaran pada tanggal 16 Agustus 2019. Penerbitan ketentuan bertujuan untuk memastikan penyelenggara pelayanan yang menggunakan QRIS di Indonesia dapat berjalan dengan baik. Implementasi QRIS secara nasional efektif berlaku mulai 1 Januari 2020, guna memberikan masa transisi persiapan bagi Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP).²⁰

Ada lima visi Sistem Pembayaran Indonesia pada tahun 2025, yaitu sebagai berikut:²¹

¹⁹ Bank Indonesia, “Setelah Bunga Acuan Turun, Masih Ribet dengan Banyak QR Code?,” dalam majalah Bank Indonesia Bicara (2019), h. 3.

²⁰ Diakses dari <https://www.bi.go.id> pada tanggal 25 Juli 2020 pukul 18.10 WIB

²¹ Diakses dari <https://www.bi.go.id> pada tanggal 15 April 2020 pukul 19.05 WIB

- a. SPI 2025 mendukung integrasi ekonomi keuangan digital nasional sehingga menjamin fungsi bank sentral dalam proses peredaran uang, kebijakan moneter, dan stabilitas sistem keuangan serta mendukung inklusi keuangan.
- b. SPI 2025 mendukung digitalisasi perbankan sebagai lembaga utama dalam ekonomi keuangan digital melalui *open-banking* maupun pemanfaatan teknologi digital dan data dalam bisnis keuangan.
- c. SPI 2025 menjamin interlink antara *fintech* dengan perbankan untuk menghindari risiko *shadow-banking* melalui pengaturan teknologi digital (seperti API), kerjasama bisnis, maupun kepemilikan perusahaan.
- d. SPI 2025 menjamin keseimbangan antara inovasi dengan *consumers protection*, integrasi, dan stabilitas serta persaingan usaha yang sehat melalui penerapan KYC dan AML-CFT, kewajiban keterbukaan untuk data informasi bisnis publik dan penerapan *reg-tech* dalam kewajiban pelaporan, reglasi, dan pengawasan.
- e. SPI 2025 menjamin kepentingan nasional dalam ekonomi keuangan digital antar negara melalui kewajiban pemrosesan semua transaksi domestik di dalam negeri dan kerjasama penyelenggaraan asing dengan domestik, dengan memperhatikan prinsip resiprokalitas.

Perkembangan teknologi pada beberapa bidang salah satunya perkembangan pada sistem pembayaran saat ini melalui beberapa proses pengembangan dengan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang, sebagaimana firman Allah SWT dalam al-Qur'an dalam surah Al-Alaq ayat 1-5, Al-Anbiya ayat 80 dan Ar-Rahman ayat 33:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan (1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Mulia (3) Yang mengajar (manusia) dengan pena (4) Dan mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (5).²²

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِنُحْصِيَنَكُمْ مِّنْ بِأْسِكُمْ ۖ فَهَلْ أَنْتُمْ شٰكِرُونَ

Artinya: “Dan telah kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu; maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah)”(QS.Al-Anbiya:80).²³

يٰۤمَعْشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنسِ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَن تَتَفَفَّؤْا مِّنْ أَقْطَارِ السَّمٰوٰتِ
وَالْأَرْضِ فَاَنْفِذُوْا ۚ لَا تَنْفِذُوْنَ اِلَّا بِسُلْطٰنٍ

Artinya: “Wahai golongan jin dan manusia! Jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka tembuslah. Kamu tidak akan mampu menembusnya kecuali dengan kekuatan (dari Allah)”(QS.Ar-Rahman:33).²⁴

Dari ketiga ayat diatas dapat disimpulkan bahwa jika kita ingin melakukan sebuah perubahan agar lebih baik lagi dalam hal apapun itu, termasuk dalam hal untuk menciptakan atau membuat sebuah inovasi maka kita harus terus belajar dan menuntut ilmu agar kita tidak ketinggalan akan perkembangan dan kemajuan teknologi yang semakin canggih. Kita juga dianjurkan jangan pernah malas membaca karna dengan membaca, kita akan mengetahui banyak pengetahuan

²² Q.S Al- Alaq/96:1-5.

²³ Q.S Al-Anbiya/21:80.

²⁴ Q.S Ar-Rahman/55:33.

tentang alam semesta yang diciptakan oleh Allah SWT yang banyak mengandung ilmu pengetahuan. Tuhan sengaja menciptakan alam semesta ini agar dipelajari oleh manusia. Allah SWT juga telah memberikan ilmu pengetahuan kepada manusia sejak awal penciptaan manusia sebagai pembeda dengan makhluk lainnya. Dari ketiga ayat diatas juga kita dapat mengambil kesimpulan bahwa dengan bekal ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh manusia dapat menghasilkan sebuah terobosan/ inovasi.

2. Jenis Mekanisme Transaksi Menggunakan QRIS

a. *Merchant Presented Mode*

Mekanisme *QR Code Merchant Presented Mode*. Pelanggan akan meng-scan *QR Code* yang telah disediakan *merchant*. Ada 2 bentuk *QR Code Merchant Presented Mode*.²⁵

1) Statis

Karakteristik:

- a) *QR Code* berisi *Merchant ID* dan bersifat tetap, ditampilkan dalam sticker atau *print-out* (*QR di-generate* satu kali)
- b) Nominal transaksi di input oleh customer pada *mobile device customer*.



Sumber: www.bi.go.id

²⁵ Ibid.,

Gambar 2-1: QR Code Statis.

2) Dinamis

Karakteristik

- a) Mesin EDC akan mencetak struk pembayaran dengan tertera juga QR Code dan monitor akan menunjukkan nominal pembayaran
- b) Setiap transaksi dicetak dengan QR Code yang berbeda
- c) Nominal pembayaran telah tertera pada QR Code.



Sumber: www.bi.go.id

Gambar 2-2: QR Code Statis

b. *Customer Presented Mode*

Mekanisme QR Code Customer Presented Mode ini dapat digunakan oleh setiap orang. Konsumen dapat memilih dan mengunduh aplikasi pembayaran yang terpasang pada ponsel dan mempunyai saldo untuk bertransaksi. *Merchant* akan menscan QR Code yang ditampilkan melalui *smartphone* pelanggan.²⁶

²⁶ Josef Evan Sihaloho, dkk., Implementasi Sistem Pembayaran *Quick Response* Indonesia *Standard* Bagi Perkembangan UMKM di Medan, *Jurnal Manajemen Bisnis* Vol. 17 No. 2 April 2020, h. 291.

Perangkat yang harus disediakan dalam bertransaksi dengan QRIS dibutuhkan *smartphone* yang dapat meng-scan QR Code, paket data internet, aplikasi pembayaran, dan saldo pada aplikasi pembayaran.

1) Metode Transaksi Sebelum adanya QRIS

Merchant harus menyediakan beberapa aplikasi pembayaran di tokonya. Konsumen yang membayar secara nontunai, harus memastikan bahwa aplikasi pembayaran yang dimilikinya harus tersedia pada *Merchant*.

2) Metode Transaksi Sesudah adanya QRIS

Merchant tidak perlu mempersiapkan banyak aplikasi pembayaran, hanya menyediakan ssatu QR Code di toko dan QR ode dapat di-scan oleh konsumen dengan berbagai aplikasi pembayaran di *smartphone*.



Sumber: www.bi.go.id

Gambar 2-3: Gambaran sebelum dan sesudah *merchant* menggunakan QRIS.



Sumber: www.bi.go.id

Gambar 2-4: Gambaran satu QR Code, untuk seluruh pembayaran.

3. Karakteristik QRIS

Ada beberapa karakteristik yang dimiliki oleh QRIS (Quick Response Indonesian Standard) adalah sebagai berikut:

- a. Mempunyai kapasitas data yang lebih besar dibandingkan barcode horizontal.
- b. Mempunyai kemampuan untuk tetap dapat dibaca walaupun 30% kode rusak atau kotor.
- c. Dapat dibaca dari berbagai arah.

4. Manfaat QRIS

Ada beberapa manfaat QRIS (Quick Response Indonesian Standard) bagi merchant:²⁷

- a. Mengikuti trend pembayaran secara non tunai digital (OVO, Gopay, LinkAja, DANA, Paytren, CIMB GoMobile, PertamaX, MoBRI, Bank Bali dan sebagainya). Potensi perluasan penjualan karena alternatif pembayaran selain kas.
- b. Peningkatan *traffic* penjualan

²⁷ Diakses dari <https://www.bi.go.id> pada tanggal 15 April 2020 pukul 21.00 WIB

- c. Penurunan biaya pengelolaan uang tunai atau kecil:
 - 1) Tidak memerlukan uang kembalian.
 - 2) Sebagian uang penjualan tersimpan di bank dan bisa dilihat setiap saat.
 - 3) Risiko uang tunai hilang atau dicuri menurun.
- d. Penurunan risiko rugi karena menerima pembayaran dengan uang palsu
- e. Transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat history transaksi
- f. *Building credit profile* bagi bank, peluang untuk mendapat modal kerja menjadi lebih besar.
- g. Kemudahan pembayaran tagihan, retribusi, pembelian barang secara non tunai tanpa meninggalkan toko.
- h. Mengikuti program pemerintah (BI, Kementerian dan Pemda).

C. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)

1. Pengetian Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Kecil, Mikro, dan Menengah (UMKM):²⁸

- a. Usaha Mikro
Adalah usaha produktif milik orang per orang dan/ atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang tersebut.
- b. Usaha Kecil
Adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang per orang atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian

²⁸ Wulan Ayodya, *op.cit.*, h. 27.

baik langsung maupun tidak langsung dari usaha menengah atau usaha besar yang memenuhi kriteria. Usaha kecil sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang tersebut.

c. Usaha Menengah

Adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang per orang atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan Usaha Kecil atau usaha besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan sebagaimana di atur dalam Undang-Undang tersebut.

2. Kriteria UMKM Menurut Undang-Undang

Setelah mengetahui pengertian UMKM menurut Undang-Undang (UU), selanjutnya adalah mengenai kriteria UMKM menurut UU tersebut. Dalam kriteria UMKM dibagi berdasarkan aset dan omzet yang dimiliki menurut UU No.20 Tahun 2008.

Tabel 2.1 Kriteria UMKM Menurut UU No.20 Tahun 2008

Kriteria Usaha	Aset	Omzet
1. Usaha Mikro	Maksimal 50 juta	Maksimal 300 juta
2. Usaha Kecil	>50 juta - 500 juta	> 300 juta – 2,5 Milliar
3. Usaha Menengah	>500 juta - 10 Milliar	> 2,5 Milliar – 50 Milliar

3. Jenis-jenis UMKM

Secara garis besar jenis usaha UMKM dikelompokkan menjadi:²⁹

a. Usaha Perdagangan

Keagenan: agen koran/majalah, sepatu, pakaian, dan lain-lain; Pengecer: minyak, kebutuhan pokok, buah-buahan, dan lain-lain; Ekspor/Impor: produk local dan internasional; sektor Informal: pengumpul barang bekas, pedagang kaki lima, dan lain-lain.

b. Usaha Pertanian

Meliputi Perkebunan: pembibitan dan kebun buah-buahan, sayur-sayuran, dan lain-lain; Perternakan: ternak ayam petelur, susu sapi, dan Perikanan: darat/laut seperti tambak udang, kolam ikan, dan lain-lain.

c. Usaha Industri

Industri makanan/minuman; Pertambangan; Pengrajin; Konveksi dan lain-lain.

d. Usaha Jasa

Jasa Konsultan; Perbengkelan; Restoran; Jasa Konstruksi; Jasa Transportasi, Jasa Telekomunikasi; Jasa Pendidikan, dan lain-lain.

4. Azas dan Prinsip Pemberdayaan

Berdasarkan perundang-undangan UMKM dalam menjalankan kegiatan pemberdayaan usahanya didasari oleh azas-azas sebagai berikut:³⁰

a. Azas **kekeluargaan**, yaitu azas yang melandasi upaya pemberdayaan UMKM sebagai bagian dari perekonomian

²⁹ Hesti Respatiningsih, Manajemen Kredit Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM), Jurnal Manajemen dan Bisnis No.1 Januari 2011, h. 33.

³⁰ Rio F.Wilantara dan Rully Indrawan, *Strategi dan Kebijakan Pengembangan UMKM*, (Bandung: t.p., 2016), h. 22.

nasional yang diselenggarakan berdasarkan atas dasar demokrasi ekonomi dengan prinsip kebersamaan, efisiensi berkeadilan, berkelanjutan, berwawasan lingkungan, kemandirian, keseimbangan, kemajuan, dan kesatuan ekonomi nasional untuk kesejahteraan seluruh rakyat Indonesia.

- b. Azas **demokrasi ekonomi**, yaitu pemberdayaan UMKM diselenggarakan sebagai kesatuan dari pembangunan perekonomian nasional untuk mewujudkan kemakmuran rakyat.
- c. Azas **kebersamaan**, yaitu azas yang mendorong peran seluruh UMKM dan dunia usaha secara bersama-sama dalam kegiatannya untuk mewujudkan kesejahteraan rakyat.
- d. Azas **efisiensi berkeadilan**, yaitu azas yang mendasari pelaksanaan pemberdayaan UMKM dengan mengedepankan efisiensi berkeadilan dalam usaha untuk mewujudkan iklim usaha yang adil, kondusif, dan berdaya saing.
- e. Azas **berkelanjutan**, yaitu azas yang secara terencana mengupayakan berjalannya proses pembangunan melalui pemberdayaan UMKM yang dilakukan secara berkesinambungan sehingga terbentuk perekonomian yang tangguh dan mandiri.
- f. Azas **berwawasan lingkungan**, yaitu azas pemberdayaan UMKM yang dilakukan dengan tetap memperhatikan dan mengutamakan perlindungan dan pemeliharaan lingkungan hidup.
- g. Azas **kemandirian**, yaitu azas pemberdayaan UMKM yang dilakukan dengan tetap menjaga dan mengedepankan potensi, kemampuan, dan kemandirian UMKM.

- h. Azas **keseimbangan kemajuan**, adalah azas pemberdayaan UMKM yang berupaya menjaga keseimbangan kemajuan ekonomi wilayah dalam kesatuan ekonomi nasional.
- i. Azas **kesatuan ekonomi nasional**, adalah azas pemberdayaan UMKM yang merupakan bagian dari pembangunan kesatuan ekonomi nasional.

Masih berlandaskan perundang-undangan yang sama, prinsip-prinsip-prinsip pemberdayaan mencakup:³¹

- a. Prinsip penumbuhan kemandirian, kebersamaan, dan kewirausahaan UMKM untuk berkarya dengan prakarsa sendiri
- b. Mewujudkan kebijakan publik yang transparan, akuntabel, dan berkeadilan
- c. Pengembangan usaha berbasis potensi daerah dan berorientasi pasar sesuai dengan kompetensi UMKM
- d. Peningkatan daya saing UMKM
- e. Penyelenggaraan perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian secara terpadu.

5. Peran Pemerintah

Perundang-undangan juga memuat peran pemerintah dalam mengembangkan UMKM, antara lain dalam UU Nomor 20 Tahun 2008, Pasal 7 ayat (1), berisi Pemerintah dan Pemerintah daerah menumbuhkan Iklim Usaha dengan menetapkan peraturan perundang-undangan dan kebijakan yang meliputi aspek:

- a. Pendanaan
- b. Sarana dan prasarana
- c. Informasi usaha
- d. Kemitraan
- e. Perizinan usaha

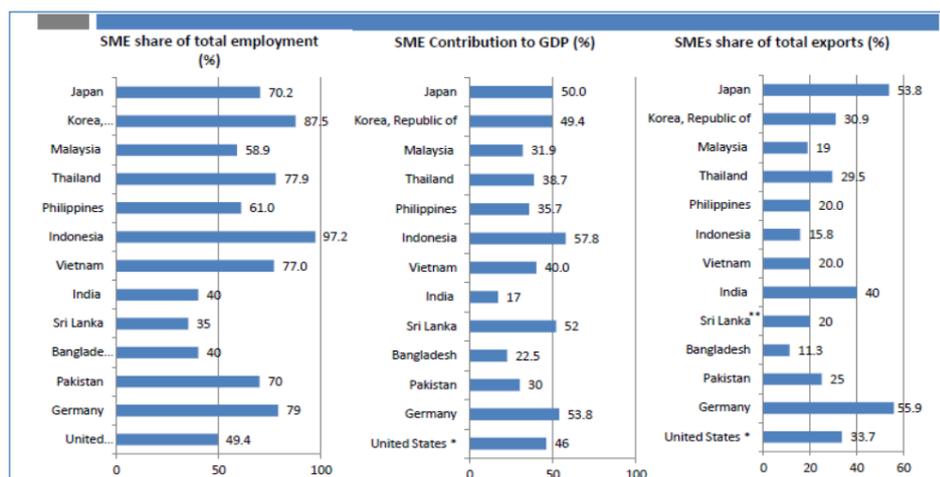
³¹ Ibid., h. 23.

- f. Kesempatan berusaha
- g. Promosi dagang
- h. Dukungan Kelembagaan

Pasal tersebut, disusul dengan ayat (2), yang memuat “Dunia Usaha dan masyarakat berperan serta secara aktif membantu menumbuhkan Iklim usaha sebagaimana dimaksud ayat (1).

6. Kinerja dan Kontribusi UMKM

Gambar dibawah ini bisa dilihat bagaimana kontribusi UMKM di beberapa negara dan bisa dibandingkan dengan kontribusi UMKM di Indonesia. Ternyata kontribusi UMKM kita membanggakan dan bdrsifat strategis walau di tengah keterbatasan.



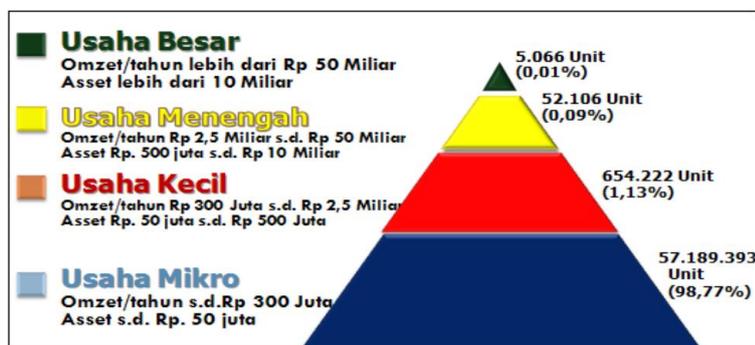
Sumber: ADB Institute,2015

Gambar 2-5: Kontribusi UMKM Indonesia terhadap Ekonomi Nasional dibanding dengan negara lain.

Dari gambar di atas tampak kontribusi UMKM terhadap penyediaan kesempatan kerja sangat tinggi yakni 97,2%. Dengan memberikan kontribusi terhadap PDB termasuk yang paling tinggi dibanding negara-negara lain di Asia, yakni 57,8%. Walaupun kecenderungan UMKM Indonesia masih melayani pasar local, hal ini dibuktikan oleh rendahnya nilai ekspor yang hanya 15% dibawah Philipina, Thailand, maupun Malaysia. Hal ini sebenarnya cukup wajar,

karena luasnya pasar dalam negeri di samping pemahaman pelaku usaha terhadap kegiatan ekspor masih terbatas.

Jumlah UMKM mendominasi perekonomian Indonesia, berdasarkan data Bank Indonesia (2012) sebanyak 99,99% unit dari keseluruhan pelaku bisnis nasional, atau sebanyak 56,5 juta unit. Dengan kemampuan penyerapan tenaga kerja sebanyak 107,7 juta orang atau 97,2%. Dan memberikan kontribusi pada PDB sebesar 57,9 dan ekspor non migas sebesar 14%.



Sumber: Kemen KUMKM-RI,2014

Gambar 2-6: Distribusi UMKM

Mayoritas pelaku UMKM bergerak di sektor pertanian, peternakan, perkebunan dan perikanan sebesar 49%, dan sekitar perdagangan, hotel, dan restoran sebesar 29%. Dalam menjalankan kegiatan usaha, UMKM memiliki karakteristik (Survai Bank Indonesia, 2005), antara lain (a) sumber daya manusia dengan tingkat pendidikan relatif rendah, (b) kualitas produk tidak terstandar, (c) teknologi sederhana, (d) lingkup pemasaran terbatas di pasar lokal, dan (e) modal terbatas.

Namun sumber pemodalannya masih didominasi oleh modal sendiri dan sedikit saja yang bersumber dari pihak lain termasuk perbankan. Berdasarkan survei BI, per Januari 2015 diketahui bahwa modal sendiri sebanyak 82,7% sedang dari sumber lain hanya 17,3%, antara lain dari perbankan 13%. Dukungan pinjaman perbankan kepada UMKM per juni 2015 adalah 19,8% dan pinjaman masih didominasi oleh

usaha menengah, diikuti oleh usaha kecil. Bagian terkecil diterima oleh usaha mikro padahal usaha ini di huni oleh 84,5%.

D. Sistem Pembayaran Di Indonesia

1. Pengertian Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran adalah sistem yang berkaitan dengan kegiatan perpindahan dana dari satu pihak kepada pihak lain yang melibatkan berbagai komponen sistem pembayaran, antara lain alat pembayaran, kliring dan setelmen.³²

Menurut terminologi, sistem pembayaran terdiri dari dua kata yakni “sistem” dan “pembayaran”. Kata “sistem” menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah sekelompok bagian-bagian yang bekerja bersama-sama untuk melakukan sesuatu maksud. Atau bisa juga diartikan sebagai cara atau metode yang diatur untuk melakukan sesuatu.

Sedangkan kata “pembayaran” lazim diartikan sebagai perpindahan nilai antara dua belah pihak. Secara sederhana, kedua belah pihak dimaksud adalah pihak pembeli dan pihak penjual. Jadi pada saat bersamaan terjadi perpindahan barang atau jasa. Dengan pengertian ini, maka dalam setiap kegiatan ekonomi, dimana terjadi perpindahan barang atau jasa, pasti melibatkan apa yang disebut dengan proses pembayaran.³³

Dengan definisi kata per kata diatas dapat disimpulkan sistem pembayaran merupakan kerja yang teratur dari berbagai bagian dalam rangka perpindahan nilai di antara dua belah pihak yang melakukan transaksi. Menurut *Committee for Payment and Settlement System/*

³² Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran dan Direktorat Pengedaran Uang, *Laporan Sistem Pembayaran dan Pengedaran Uang*, (Bank Indonesia, 2008), h. 2.

³³ Aulia Pohan, *Sistem Pembayaran (Strategi dan Implementasi di Indonesia)*, (Jakarta: Rajawali Pers, cet 2, 2013), h. 70.

Bank for International Settlement (CPSS/BIS), yaitu lembaga Internasional yang menerbitkan acuan *best practice* dalam pengelolaan Sistem Pembayaran mendefinisikan Sistem Pembayaran sebagai interaksi antar entitas yang terdiri atas seperangkat instrument, prosedur, IFT system yang menjadi komponen untuk melancarkan dana.

“A payment system of a set of instruments, banking procedures and, typically, interbank funds transfer systems that ensure the circulation of money”

Bruce Summers mendefinisikan hal yang hampir sama, hanya dengan penambahan entitas lembaga dan regulasi.

“The payment system, which consists of the set of rules, institutions, and technical mechanisms for the transfer of money, is an integral part of any monetary system and is especially important in a market economy”

[Sistem Pembayaran yang memiliki beberapa aturan, lembaga, dan cara kerja secara teknis untuk mengirim uang, merupakan bagian dari sistem moneter khususnya dalam sebuah ekonomi pasar]

Undang-Undang Nomor 23 Tentang Bank Indonesia Pasal 1 mendefinisikan Sistem Pembayaran secara tegas sebagai satu kesatuan yang utuh dari seperangkat aturan, lembaga, mekanisme untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi kewajiban yang timbul dari kegiatan ekonomi. Secara eksplisit Sistem Pembayaran disebutkan:

“sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi”

Sistem Pembayaran menurut Aulia Pohan adalah suatu sistem yang melakukan pengaturan kontrak, fasilitas pengoperasian, dan mekanisme teknis yang digunakan untuk menyampaikan, pengesahan, dan penerimaan instruksi pembayaran, serta pemenuhan kewajiban

pembayaran yang dikumpulkan melalui pertukaran “nilai” antar perorangan, bank dan lembaga lainnya baik domestik maupun antar negara (*cross border*).³⁴

Dari semua definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa Sistem Pembayaran memiliki cakupan begitu luas. Demikian juga melibatkan banyak komponen. Mulai dari alat pembayaran, prosedur perbankan sehubungan dengan pembayaran, hingga sistem transfer dana antarbank yang dipakai dalam proses pembayaran.

2. Prinsip Dasar Sistem Pembayaran

Sistem Pembayaran hadir karena berkembangnya kebutuhan manusia dalam bertransaksi. Inovasi-inovasi yang muncul dalam transaksi pembayaran membutuhkan suatu sistem yang mendukung transaksi dapat berjalan dengan baik. Lagi pula, Sistem Pembayaran bukanlah sistem yang berdiri sendiri. Ia sangat erat kaitannya dengan sistem moneter, stabilitas sistem keuangan, perbankan, dan perekonomian serta punya kaitan yang kuat dengan budaya.

Oleh karena itu, agar transaksi pembayaran dapat berjalan dengan baik, maka semua komponen yang terlibat harus menjalankan perannya secara optimal dan saling mendukung satu sama lain. Ibarat sebuah orchestra maka setiap komponen di dalamnya harus bekerja baik. Oleh karena itu dibutuhkan seseorang dirigen yang paham betul bagaimana musik dimainkan. Demikian pula dengan Sistem Pembayaran, harus dikelola oleh sebuah lembaga khusus yang akan mengatur bagaimana sistem dapat berjalan dengan sempurna. Dan di banyak negara, bank sentrallah yang memiliki peran dalam menetapkan kebijakan Sistem Pembayaran. Demikian pula halnya Indonesia.

³⁴ Ibid., h. 71.

Penetapan Kebijakan Sistem Pembayaran umumnya mengacu pada prinsip-prinsip dasar yang berlaku umum. Paling tidak ada empat prinsip dasar yang dipegang oleh lembaga yang mengendalikan Sistem Pembayaran keempat hal tersebut adalah³⁵ pertama, bagaimana meminimalisir risiko (*Risk Reduction*). Sistem Pembayaran yang terkendali dengan baik akan dapat mengurangi berbagai risiko yang mungkin timbul. Terdapat berbagai jenis risiko yang dapat terjadi dalam Sistem Pembayaran. Mulai dari risiko operasional, risiko likuiditas, risiko kredit, dan risiko sistemik.

Prinsip kedua yang harus dipegang dalam implementasi Sistem Pembayaran adalah bagaimana sebuah Sistem Pembayaran dapat meningkatkan efisiensi. Dalam mewujudkan perekonomian nasional yang efisien diperlukan dukungan dari sistem keuangan dan perbankan yang efisien. Sedangkan sistem keuangan dan perbankan yang efisien tidak mungkin dapat terwujud bila tidak ada dukungan untuk menciptakan Sistem Pembayaran yang efisien mengingat Sistem Pembayaran merupakan sarana yang digunakan dalam melakukan segala aktivitas keuangan maupun perbankan secara nasional.

Prinsip ketiga adalah kesetaraan. Pemberian akses yang equal baik kepada peserta di dalam Sistem Pembayaran maupun kepada masyarakat luas sebagai pengguna. Sebuah Sistem Pembayaran belum sesuai dengan prinsip dasarnya apabila dalam pengaturan dan operasionalnya tidak dapat melindungi dan memenuhi hak-hak dari peserta Sistem Pembayaran dan masyarakat luas sebagai pengguna secara *equal*.

Dan prinsip keempat adalah prinsip perlindungan konsumen (*consumer protection*). Sistem pembayaran harus dapat memastikan masyarakat luas dapat memperoleh jasa Sistem Pembayaran yang efisien, cepat, aman, dan andal.

³⁵ Ibid., h. 72.

Aspek perlindungan konsumen mencakup hak dan kewajiban pengguna jasa Sistem Pembayaran untuk memperoleh dan memberikan informasi yang benar, jelas, dan jujur. Demikian halnya dengan pencantuman harga untuk dapat memperoleh jasa Sistem Pembayaran kepada konsumen (pengguna jasa Sistem Pembayaran) harus mencerminkan kondisi yang benar, jelas, jujur dan fair. Bank sentral sebagai penyelenggara Sistem Pembayaran akan menetapkan harga kepada bank peserta mengenai berbagai hal, diharapkan bank juga menetapkan harga yang wajar terhadap nasabah bank selaku pengguna jasa bank.

3. Jenis Sistem Pembayaran

Dalam praktiknya sehari-hari, ada dua jenis sistem pembayaran yaitu pembayaran tunai (*cash*) dan pembayaran nontunai (*non cash*).³⁶

a. Pembayaran Tunai (*cash*)

Alat Pembayaran tunai dapat dilakukan dengan menggunakan uang, baik jenis uang logam maupun uang kertas. Dalam peredarannya, uang tersedia dalam berbagai jenis pecahan agar memudahkan bertransaksi. Pada mata uang Rupiah misalnya, pecahan uang mulai dari Rp100,00, Rp500,00, Rp1.000,00, Rp2.000,00, Rp5.000,00, Rp10.000,00, Rp20.000,00, Rp50.000,00, Rp100.000,00.

Meskipun transaksi nontunai disatu sisi mengalami peningkatan dan sisi lain transaksi tunai mengalami penurunan. Namun demikian, tetap saja banyak yang merasa lebih nyaman bertransaksi secara tunai. Terlebih dalam transaksi nontunai membutuhkan pengetahuan mengenai teknologi sebagai syarat bagi pengguna. Oleh karena itu, ketersediaan uang tunai hingga kini masih

³⁶ Ibid., h. 55.

dianggap sebagai hal yang penting dalam Sistem Pembayaran di belahan dunia mana pun, tak terkecuali Indonesia.

Begitu pentingnya uang tunai, baik dalam ketersediaan, pasokan, pengaturan, hingga pendistribusian, menuntut kehadiran lembaga yang kapabel. Di banyak negara, lembaga yang memiliki peran dalam pengaturan uang beredar adalah bank sentral.

Dalam kebijakan pengedaran uang tunai yang terpenting adalah bagaimana memenuhi kebutuhan uang di masyarakat dalam jumlah nominal yang cukup, jenis pecahan yang sesuai, tepat waktu, dan dalam kondisi yang layak edar. Oleh karena itu, uang tunai yang digunakan dalam bertransaksi harus memiliki beberapa karakteristik penting, diantaranya:

- 1) Setiap uang yang dikeluarkan dimaksudkan untuk mempermudah kelancaran transaksi pembayaran tunai, dapat diterima dan dipercaya oleh masyarakat. Berkenaan dengan hal tersebut, uang perlu memiliki beberapa karakteristik:
 - a) mudah digunakan dan nyaman (*user friendly*),
 - b) tahan lama (*durable*),
 - c) mudah dikenali (*easily recognized*), dan
 - d) sulit dipalsukan (*secure against counterfeiting*)
- 2) Jumlah uang tunai harus tersedia secara cukup di masyarakat, dengan memerhatikan kesesuaian jenis pecahannya. Untuk itu, diperlukan perencanaan pengadaan maupun perencanaan distribusinya.

- 3) Perlu diupayakan tersedianya kelembagaan pendukung untuk mewujudkan terciptanya kelancaran arus uang tunai yang layak edar, baik secara regional maupun nasional.

Agar terciptanya suasana itu, maka perlu dilakukan empat kegiatan strategis dalam menangani uang tunai ini. Pertama, melakukan penelitian dan perencanaan yang matang sebelum menerbitkan uang baru. *Pertama*, melakukan penelitian dan perencanaan yang matang sebelum menerbitkan uang baru. Kegiatan menerbitkan uang baru, dalam anggapan banyak orang, terlihat sederhana. Tinggal desain gambar, lalu minta persetujuan dari orang atau ahli waris yang gambarnya digunakan pada uang tersebut, lalu proses cetak uang. Pada kenyataannya tidak sesederhana itu. Selain pemilihan gambar dan meyakini keabsahannya, material uang tidak bisa dibuat dari bahan sederhana. Perlu penelitian untuk mencari bahan yang tahan lama. Lalu bagaimana menentukan unsur pengaman yang akan digunakan. Belum lagi memilih teknik cetak yang akan digunakan sehingga hasilnya sesuai dengan peralatan yang biasa digunakan, seperti mesin sortasi, ATM dan kemasannya.

Kedua, disisi kebijakan stok uang. Ini bertujuan untuk menjaga selalu tersedianya uang dalam jumlah yang cukup dengan berbagai pecahan untuk memenuhi penarikan dan persediaan uang. Kebijakan ini harus didukung oleh rencana cetak yang akurat, kebijakan tingkat kelayakan edar yang dapat ditolerir serta sistem distribusi yang memadai.

Ketiga, terkait dengan pemilihan sistem distribusi uang yang efektif. Perlu perencanaan yang matang guna menjamin ketersediaan stok uang yang cukup, lancar, dan

tepat waktu. Aspek-aspek yang perlu dipertimbangkan antara lain adalah kelancaran transportasi dan keefektifan kantor sejenis Depot Kas dalam melaksanakan fungsinya.

Keempat, adanya suatu kebijakan yang lebih mendorong keterlibatan perbankan maupun lembaga lainnya dalam membantu tugas pengedaran uang.

Untuk melihat pentingnya pengaturan uang tunai, sebagai contoh dapat dilihat dalam kasus Indonesia. Dari data-data Bank Indonesia, sebagai bank sentral di Tanah Air, dapat diketahui angka uang kartal yang diedarkan (UYD), jumlah aliran uang yang masuk (*inflow*), dan aliran uang yang ke luar (*outflow*) ke dan dari Bank Indonesia.

Selama kurun waktu enam tahun, yaitu tahun 2000 hingga 2005, menurut statistic Bank Indonesia, laju pertumbuhan UYD, *inflow*, dan *outflow* rata-rata per tahun meningkat masing-masing sebesar 10,25%, 16,33% dan 14,95%. Namun demikian, seiring dengan semakin meningkatnya penggunaan alat pembayaran nontunai, peningkatan tersebut dari tahun ke tahun menunjukkan pertumbuhan fluktuatif yang cenderung menurun.

b. Pembayaran Nontunai

Alat pembayaran non tunai dapat digolongkan menjadi dua kelompok, yakni alat pembayaran untuk *credit transfer* dan alat pembayaran untuk *debit transfer*.

Perbedaan antara *credit transfer* dan *debit transfer* terletak pada perintah pengiriman uang. Berdasarkan terminology yang dibuat oleh *Bank for International Settlement* (BIS), *credit transfer* adalah perintah pembayaran untuk tujuan penempatan dana dari pengirim ke penerima melalui jalur transfer dana dari bank pengirim

ke bank penerima dan dimungkinkan melalui bank lain sebagai perantara.

Sedangkan *debit transfer* adalah sistem transfer dana di mana perintah transfer dibuat atau diotorisasi oleh pihak yang memiliki dana dan akan melakukan pengiriman dana tersebut kepada pihak lain. Perintah transfer tersebut disampaikan kepada pihak yang akan menerima dana untuk kemudian dicairkan. Selanjutnya, bank tersebut mengkliringkan perintah transfer debit tersebut di lembaga kliring, untuk menagihkan dana ke bank pengirim. Alat pembayaran yang digunakan saat ini adalah cek, bilyet giro, dan nota debit.

Ragam dari kedua jenis transfer ini bermacam-macam. Ada yang berbasis kertas (*paper based*), kartu (*card based*), dan elektronik (*electronic based*).

Tabel 2.2 Contoh Alat Pembayaran

Credit Transfer			Debit Transfer
<i>Paper based</i>	<i>Card based</i>	<i>Electronic based</i>	<i>Paper based</i>
Dulu ada nota kredit (sebelum diterapkan SKBN)	-Kartu ATM -Kartu ATM dan Debet -Kartu Kredit -Kartu Prabayar (e-money)	-Transfer kredit via RTGS dan SKNBI -Server based e-money	-Cek -BG -Nota Debit lain

Perkembangan Sistem Pembayaran nontunai diawali dengan instrument pembayaran yang bersifat *paperbased* seperti cek, bilyet giro, dan warkat lainnya. Sejak

perbankan mendorong penggunaan sistem elektronik serta penggunaan alat pembayaran menggunakan kartu dengan segala bentuknya, berangsur-angsur pertumbuhan penggunaan alat pembayaran yang *paperbased* makin menurun. Apalagi sejak sistem elektronik, seperti transfer dan sistem kliring mulai banyak digunakan.

Selanjutnya berkembang instrumen pembayaran yang berbasis kartu sejalan dengan perkembangan teknologi. Saat ini, instrumen pembayaran berbasis kartu telah berkembang dengan berbasis variannya. Mulai dari kartu kredit, kartu ATM, kartu debit, dan berbagai jenis uang elektronik.

Alat pembayaran nontunai yang ada saat ini terdiri dari berbagai jenis, sebagai berikut:

- 1) Cek dan Bilyet Giro

Instrumen pembayaran nontunai dalam bentuk cek dan bilyet giro merupakan instrumen pembayaran yang sudah lama digunakan oleh masyarakat untuk bertransaksi. Walaupun dalam kurun waktu lima tahun ini telah muncul beragam instrument pembayaran kartu yang lebih praktis dan efisien, terlihat masih terdapat segmen tertentu dalam masyarakat yang masih memilih untuk menggunakan cek dan bilyet.

Hal ini terlihat peningkatan penggunaan cek dan bilyet giro. Sebagai contoh, di Indonesia pada periode 2007-2008, penggunaan cek dan bilyet gro meningkat 6,1%. Jumlahnya naik dari 39 juta transaksi menjadi 42 juta transaksi. Dari sisi nilai, juga melonjak 23,9% dari Rp900 triliun menjadi Rp1.200 triliun.

Dari jumlah tersebut, porsi cek sebesar 12,4%. Dan sisanya adalah Bilyet Giro. Adapun dilihat dari pertumbuhannya, disbanding tahun sebelumnya pertumbuhan cek lebih tinggi disbanding Bilyet Giro. Volume cek yang dikliringkan mencapai 3,6 juta transaksi dengan nilai Rp153,7 triliun, atau meningkat 8,8% (volume), dan 25,1% (nilai). Sementara itu sisi Bilyet Giro, volume yang dikliringkan mencapai 38,2 juta transaksi dengan nilai sebesar Rp1.077,9 triliun, atau mengalami peningkatan 5,9% di sisi volume dan 23,9% di sisi nominal.

2) Kartu Kredit

Kartu kredit merupakan salah satu transaksi non tunai yang dananya berasal dari kredit perbankan. Jenis alat transaksi ini berkembang cukup pesat. Di Indonesia kartu kredit mulai berkembang sejak dekade 90-an. Kartu kredit umumnya dimiliki oleh kalangan menengah ke atas. Selain menawarkan keuntungan yang tinggi, segmen penggunaannya merupakan kalangan atas di mana eksposur risiko gagal bayar dianggap relatif kecil. Hal ini semakin menarik minat banyak bank untuk masuk dalam industri kartu kredit tersebut.

Industri kartu kredit berkembang pesat seiring dengan banyaknya bank yang menjadi penerbit kartu kredit. Bank-bank yang semula tidak terjun ke kredit konsumsi *retail* mulai ikut merambah ke bisnis kartu kredit. Iming-iming potensi keuntungan yang besar walaupun

sebenarnya hal tersebut untuk meng-*cover* risiko yang sangat tinggi, tidak menyurutkan minat bank untuk menjadi penerbit kartu kredit. Bahkan beberapa bank yang fokus bisnisnya sebagai *corporate banking* atau UMKM mulai mencari celah di pangsa kredit *retail* khususnya kredit konsumsi ini.

Dorongan bank untuk memasuki industry kartu kredit juga disebabkan oleh pangsa pasar di Indonesia yang masih terbuka untuk pengembangan kartu kredit. Salah satu faktor untuk melihat potensi pasar tersebut adalah perbandingan antara jumlah penduduk usia produktif dengan jumlah pemegang kartu kredit.

Data Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa dari 230 juta penduduk Indonesia terdapat 127 juta penduduk yang tergolong dalam usia produktif (usia 20-50 tahun). Sementara itu, jumlah kartu kredit per Desember 2008 mencapai 11,5 juta kartu. Asumsi, 1 orang memiliki 2 kartu kredit, maka saat ini jumlah pemegang kartu kredit di Indonesia dibandingkan dengan potensi pasar yang ada (jumlah penduduk usia produktif) baru mencapai 4,5%. Berdasarkan kondisi tersebut, pasar di Indonesia tentunya masih menarik untuk bisnis kartu kredit. Seiring berjalannya waktu, tahun 2020 menurut data Bank Indonesia jumlah kartu kredit yang beredar sudah mencapai 17,6 juta kartu per Maret 2020.

Potensi pengembangan kartu kredit juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti gaya hidup

dan tuntutan kemudahan serta kenyamanan dalam bertransaksi. *Image* memiliki status yang tinggi bagi pemegang kartu kredit turut mendorong masyarakat untuk memiliki uang plastik ini. Fenomena gaya hidup uang plastik ini dengan cepat menjadi *trigger* bagi beberapa lapisan masyarakat untuk memiliki kartu kredit.

Selain itu, upaya marketing yang gencar dan iming-iming hadiah atau promosi apabila seseorang memiliki kartu kredit baru juga sangat berperan dalam mendorong diterimanya kartu kredit sebagai alternative instrument pembayaran oleh masyarakat. Saat ini bila kita ke pusat perbelanjaan banyak sekali dijumpai tenaga pemasaran penerbit kartu kredit yang gigih menawarkan produknya.

Pesatnya pertumbuhan kartu kredit tercermin pada *trend* peningkatan jumlah kartu beredar tiap tahunnya. Pada tahun 2003 jumlah kartu baru sekitar 4,5 juta kartu, pada tahun 2008 telah mencapai 11,5 juta kartu, atau rata-rata pertumbuhan per tahun sebesar 20,8%. Naiknya *trend* jumlah kartu tersebut selama kurun waktu 5 tahun tersebut turut pula mendorong peningkatan penggunaannya. Di sisi volume pertumbuhan per tahun mencapai 20,7% sementara itu di sisi nilai mencapai 30,5% dan pada Maret 2020 kartu yang beredar sudah mencapai 17,6 juta kartu walaupun pada tahun-tahun tertentu terjadi naik turun jumlah pemegang kartu dikarenakan terdapat kebijakan di beberapa penerbit untuk menghapus

kepemilikan kartu dari pengguna yang sudah tidak aktif atau tidak dapat memenuhi kewajiban sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

3) *Account Based Card* (Kartu ATM dan Debet)

Account Based Card adalah alat pembayaran menggunakan kartu yang dananya berasal dari rekening (*account*) nasabah. Jenis kartu yang masuk dalam kategori ini adalah Kartu ATM, Kartu Debet, atau perpaduan ATM dan Debet. Pada awal perkembangannya, jenis *account based card*, yang banyak dipakai adalah murni kartu ATM. Ini karena tujuan awal teknologi ATM hanya sebagai pengganti fungsi *teller* untuk meningkatkan efisiensi *overhead cost*, seperti penyediaan kantor cabang baru dan penambahan penggunaan sumber daya manusia. Fitur yang ada pada waktu itu pun baru sekedar untuk tarik tunai, cek saldo, dan transfer antar rekening pada bank yang sama.

Dalam perkembangannya, infrastruktur jaringan ATM makin diperluas penggunaannya. Bank yang memiliki basis teknologi relative maju mulai menjajagi pengembangan kartu debet sekaligus membuat perusahaan yang menangani infrastruktur *switching* transfer dana antar bank. Mulailah muncul bank yang menawarkan metode pembayaran di *merchant* dengan menggunakan kartu ATM yang notabene telah ditambahkan fungsi sebagai kartu debet.

Perkembangan penggunaan kartu *account based* semakin meningkat lagi ketika jumlah bank

yang menjadi *acquiring* (penerbit) semakin banyak menyediakan infrastruktur *Electronic Data Capture* (EDC) yaitu mesin pembaca kartu debit di merchant. Perkembangan tersebut mendorong *account based card* memiliki perkembangan paling tinggi di antara jenis instrumen pembayaran lainnya.

Ada tiga faktor yang menyebabkan pertumbuhan *account based card* lebih tinggi dari instrument pembayaran lain:

- a) Terjadinya peningkatan jumlah penabung yang signifikan dari tahun ke tahun
- b) Semakin beragamnya fitur dan mamfaat yang ditawarkan kepada pemegang kartu
- c) Fungsi *account based card* untuk pembayaran di *merchant* semakin meningkat.

4) Uang Elektonik

Meskipun kehadiran uang elektronik masih relatif baru namun uang digital ini cukup mendapat tempat di masyarakat. Selama kurang lebih satu setengah tahun sejak pertama terbit pada April 2007, jumlah uang elektronik telah mencapai 430.000. Berbeda pada awal penerbitannya, uang elektronik saat ini tidak hanya diterbitkan dalam bentuk *chip* yang tertanam pada kartu atau media lainnya (*chip based*), namun juga telah diterbitkan dalam media lain yaitu suatu media yang saat digunakan untuk

bertransaksi akan terkoneksi terlebih dulu dengan *server* penerbit (*server based*). Begitu pula dalam sisi penggunaanya, hampir dari seluruh uang elektronik yang diterbitkan tidak lagi bersifat *single purpose* namun sudah *multi purpose* sehingga dapat diterima di banyak *merchant* yang berbeda.

Aktivitas penggunaan uang elektronik pada tahun 2008 mencapai 2,5 juta transaksi atau meningkat 77,1% dari tahun sebelumnya dengan nilai transaksi sebesar 76,7 miliar atau meningkat 93,1% dari tahun sebelumnya. Bertambahnya penerbit uang elektronik telah mendorong pesatnya perkembangan transaksi instrumen pembayaran ini. Hingga akhir 2008, terdapat Sembilan penerbit uang elektronik yang telah mendapatkan izin. Berharap *trend* ini terus berlanjut, sehingga pertumbuhan uang elektronik yang semakin luas akan mengurangi penggunaan uang tunai untuk bertransaksi. Dalam hal skala lebih besar, diyakini penggunaan uang elektronik secara luas di masyarakat akan meningkatkan efisiensi biaya transaksi ritel, terutama dalam mengurangi biaya *cash handling*. Sesuai dengan prediksi perkembangan uang elektronik di Indonesia peningkatan terjadi pada bertambahnya penerbit uang elektronik yang telah mendapatkan izin dari Bank Indonesia berjumlah 50 penerbit per 27 Mei 2020.

Sebagai alat pembayaran, perolehan dan penggunaan uang elektronik pun cukup mudah.

Calon pemegang hanya perlu menyrtorkan sejumlah uang kepada penerbit atau melalui agen-agen penerbit dan nilai uang tersebut secara digital disimpan dalam media uang elektronik. Untuk *chip based*, pemegang dapat bertransaksi secara *off-line* melalui uang elektronik tersebut (dalam bentuk kartu atau bentuk lainnya). Sedangkan pada *server based*, pemegang akan diberi sarana untuk dapat akses ke “*virtual account*” melalui handphone (sms), kartu akses, atau sarana lainny, sehingga transaksi diproses secara *online*. Transaksi melalui uang elektronik khususnya transaksi yang diproses secara *off-line* sangat cepat hanya memerlukan waktu kurang lebih 2-4 detik. Pada tahap awal ini nilai uang yang dapat di simpan dalam uang elektronik dibatasi tidak lebih dari Rp 1juta, karena fungsinya memang ditujukan sebagai alat pembayaran untuk transaksi yang bernilai kecil. Namun batasan tersebut nantinya dapat saja disesuaikan dengan melihat perkembangan dan kebutuhan industri. Dalam mekanisme uang elektronik, apabila pemegang tidak lagi berminat menggunakan uang elektronik atau ingin mengakhiri penggunaan uang elektronik, nilai uang yang ada pada uang elektronik dapat di-*redeem* (penarikan seluruh nilai uang yang ada di media uang elektronik) sesuai dengan tata cara yang diatur oleh masing-masing penerbit.

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang uang elektronik

(*Electronic Money*), yang dimaksud dengan uang elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- a) Diterbitkan atas dasar uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.
- b) Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*
- c) Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut, dan
- d) Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Maka dapat disimpulkan bahwa uang elektronik adalah alat pembayaran dengan nilai uang yang telah tersimpan secara elektronik pada *server* atau pun kartu dan tata cara penggunaanya dan penerbitannya telah diatur dan diawasi langsung oleh Bank Indonesia.

E. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti (Tahun)	Judul	Metode Penelitian	Hasil
1.	Agung Edi Rustanto dan Iis Kartini (2019)	Efektivitas Pembayaran Non Tunai Pada UMKM Daerah Aliran Sungai Citarum	Biplot dan logit untuk mengetahui model pemetaan efektivitas pembayaran non tunai pada UMKM dengan kerangka analisis memaparkan tahapan kegiatan yang dibagi tiga, yaitu Pertama, melalui instrument penelitian berupa pedoman wawancara	Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, memerlukan suatu pengembangan untuk melihat secara lebih detail jenis UMKM dan jenis pembayaran non tunai yang digunakan oleh pengusaha UMKM sehingga perlu dilakukan analisis pembayaran non tunai secara spesifik, diantaranya penggunaan OVO, Gopay, dan lainnya kemudian dilihat jenis pembayaran non tunai apa yang memiliki korelasi positif dan signifikan terhadap volume

			dan observasi. Kedua, peneliti akan menindaklanjuti data informasi dari tahapan pertama sebagai dasar acuan untuk menyusun instrument utama penelitian berupa kuesioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi. Ketiga, dari model potensi dan efektivitas yang telah dibentuk	penjualan.
--	--	--	--	------------

			kemudian dilakukan pemetaan per UMKM yang disajikan secara sistematis dan terperinci.	
2.	Josef Evan Sihaloho, Atifah Ramadani dan Suci Rahmayanti (2020)	Implementasi Sistem Pembayaran <i>Quick Response Indonesia Standard</i> Bagi Perkembangan UMKM di Medan	Kualitatif dengan wawancara dan studi pustaka	Pada penelitian yang telah dilakukan bahwa penerapan pembayaran <i>non-tunai</i> pada pedagang UMKM telah dilakukan. Penggunaan pembayaran transaksi <i>non-tunai</i> ini diterapkan karena adanya perkembangan yang pesat pada teknologi dan informasi yang harus diikuti. Bentuk pembayaran <i>non-tunai</i> yang telah disediakan oleh pedagang UMKM di

				<p>tokonya yaitu berbasis <i>chip</i> dan berbasis <i>server</i>. Bentuk instrumen pembayaran berbasis <i>server</i> adalah <i>e-wallet</i>. Telah banyak UMKM yang menyediakan pembayaran menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> ditokohnya dengan menyediakan <i>QR Code</i> karena bisa diakses langsung melalui <i>smartphone</i> pelanggan. Dari empat informan yang diwawancarai, mereka telah menyediakan beberapa produk <i>e-wallet</i> diantaranya OVO, LinkAja, Gopay dll, namun yang paling banyak digunakan adalah OVO. Karena banyak produk <i>e-</i></p>
--	--	--	--	---

				<p><i>wallet</i> ini Bank Indonesia menerbitkan QRIS untuk mempersatukan <i>QR Code</i> dari beberapa <i>e-wallet</i> agar UMKM cukup menyediakan satu <i>QR Code</i> untuk semua <i>e-wallet</i>.</p>
3.	<p>Didin Elok Parastiti, Imam Mukhlis dan Agung Haryono (2015)</p>	<p>Analisis Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang</p>	<p>Kualitatif dengan melakukan wawancara langsung dan penelitian ini menggunakan teknik <i>Purposive Sampling</i> (teknik penggunaan sampel dengan pertimbangan tertentu). Pada</p>	<p>Penggunaan BRIZZI oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang masih rendah. Rendahnya tingkat penggunaan BRIZZI disebabkan karena minat mahasiswa terhadap penggunaan BRIZZI pun rendah. Faktor utama rendahnya minat mahasiswa terhadap penggunaan BRIZZI disebabkan kurangnya informasi mengenai produk BRIZZI dan tidak</p>

			<p>penelitian ini yang menjadi pertimbangan adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang yang memiliki Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) terintegrasi BRIZZI.</p>	<p>adanya sikap terbuka dari mahasiswa. Selain itu, mahasiswa lebih suka menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran karena mahasiswa telah terbiasa menggunakan uang tunai yang mana menurut mereka lebih praktis dibandingkan dengan uang elektronik BRIZZI.</p>
4.	Oktoviana Banda Saputri (2020)	<p>Preferensi konsumen dalam menggunakan <i>quick response code Indonesia standard</i> (qris) sebagai alat pembayaran digital.</p>	<p>Penelitian kuantitatif yang menekankan pada hubungan yang bersifat sebab akibat</p>	<p>Dari kuesioner penelitian yang telah di respon oleh 46 responden, pada penelitian ini terdapat empat variabel independen yang diprediksi mempengaruhi keputusan konsumen dalam memiliki</p>

				<p>preferensi atau minat dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital, yaitu faktor persepsi Kemudahan, Kepercayaan, Kemanfaatan dan Tingkat Risiko. Dengan menggunakan analisis regresi logistic diperoleh bahwa berdasarkan pengujian hipotesis secara simultan, disimpulkan bahwa minimal terdapat satu variabel independen yang berpengaruh signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital, Sedangkan berdasarkan pengujian individu</p>
--	--	--	--	---

				(parsial) diperoleh bahwa faktor persepsi Kemanfaatan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, sedangkan faktor persepsi lainnya diperoleh hasil berpengaruh tidak signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS.
5.	Kirana Widyastuti, Putu Wuri Handayani, dan Lik Wilarso (2017)	Tantangan Dan Hambatan Implementasi Produk Uang Elektronik Di Indonesia: Studi Kasus PT XYZ	Metode kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif digunakan untuk mengukur respon nasabah terhadap faktor tantangan uang	Ketersediaan infrastruktur, tingkat kenyamanan, dan penerimaan pengguna terhadap uang elektronik M sudah baik. Namun preferensi penggunaan untuk memilih produk uang elektronik lainnya masih cukup baik. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa

			elektronik dengan menggunakan an kuesioner. Metode kualitatif digunakan untuk menggali secara lebih mendalam tantangan dan hambatan yang dihadapi pengguna dan pengelola uang elektronik M.	jumlah nasabah dan jumlah <i>merchant</i> yang diperoleh produk uang elektronik M sampai saat ini belum mencapai target yang diharapkan. Target nasabah pada tahun 2014 adalah 142.616 sementara jumlah nasabah pada saat penelitian dilakukan adalah 1.776. Target jumlah <i>merchant</i> pada tahun 2014 adalah 20 <i>merchant</i> sementara jumlah <i>merchant</i> yang bergabung pada saat penelitian dilakukan adalah 11 <i>merchant</i> .
--	--	--	---	---

Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu di atas memiliki hasil penelitian berbeda, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Edi Rustanto dan Iis Kartini yang melakukan penelitian yang bertujuan untuk membantu masyarakat dan UMKM di daerah aliran sungai (DAS) Citarum agar lebih efektif dalam melakukan sistem

pembayaran sehingga masyarakat dalam melakukan pembayaran dapat lebih mudah dan lebih meningkatkan penjualan. Persamaan dengan penelitian saya adalah sama-sama membahas tentang pembayaran non tunai.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Josef Evan Sihalo, Atifah Ramadani dan Suci Rahmayanti yang melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengkaji penerapan QRIS pada UMKM di Medan, dan memaparkan peranan, kendala dan pendapat UMKM dengan adanya QRIS. Metode penelitian digunakan adalah wawancara dan studi pustaka dengan para pedagang UMKM yang telah menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran ditukanya. Informan pada penelitian ini adalah 4 pedagang yang telah menggunakan QRIS untuk sistem pembayaran non tunai dan menggunakan teknik *non-probability* untuk mengumpulkan data dan peneliti telah mempersiapkan daftar pertanyaan yang diajukan kepada informan. Persamaan dengan penelitian saya adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan QRIS namun dengan jumlah informan yang berbeda.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Didin Elok Parastiti, Imam Mukhlis dan Agung Haryono yang melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat dan penggunaan KTM terintegrasi BRIZZI sebagai alat pembayaran. Informasi yang dideskripsikan pada penelitian ini meliputi:
 - a. minat mahasiswa terhadap penggunaan KTM terintegrasi BRIZZI sebagai alat pembayaran.
 - b. penggunaan KTM terintegrasi BRIZZI oleh mahasiswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan BRIZZI oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang masih rendah. Rendahnya tingkat penggunaan BRIZZI disebabkan karena minat mahasiswa terhadap penggunaan BRIZZI pun

rendah karena kurangnya informasi mengenai produk BRIZZI. Informan pada penelitian ini adalah 9 orang mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Malang dan data yang digunakan adalah data Primer atau wawancara dan menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan dalam penentuan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Malang yang memiliki KTM terintegrasi BRIZZI. Persamaan dengan penelitian saya adalah sama-sama meneliti tentang pembayaran elektronik atau non tunai.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Oktoviana Banda Saputri yang melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui preferensi atau minat masyarakat terhadap pemberlakuan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) oleh Bank Indonesia pada tanggal 1 Januari 2020 sebagai alat transaksi digital. Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian kepada konsumen atau masyarakat yang melakukan pembayaran dengan menggunakan QRIS ini dan menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan pada penelitian saya yang saya teliti adalah penggunaan QRIS sebagai alat transaksi UMKM dan menggunakan penelitian kualitatif. Persamaan dengan penelitian saya adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Kirana Widyastuti, Putu Wuri Handayani, dan Lik Wilarso yang melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan dan hambatan dalam implementasi produk uang elektronik PT XYZ dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan penelitian saya berfokus pada penggunaan QRIS sebagai alat transaksi UMKM di Kota Medan dengan menggunakan metode kualitatif. Persamaan dengan penelitian saya adalah sama-sama membahas tentang

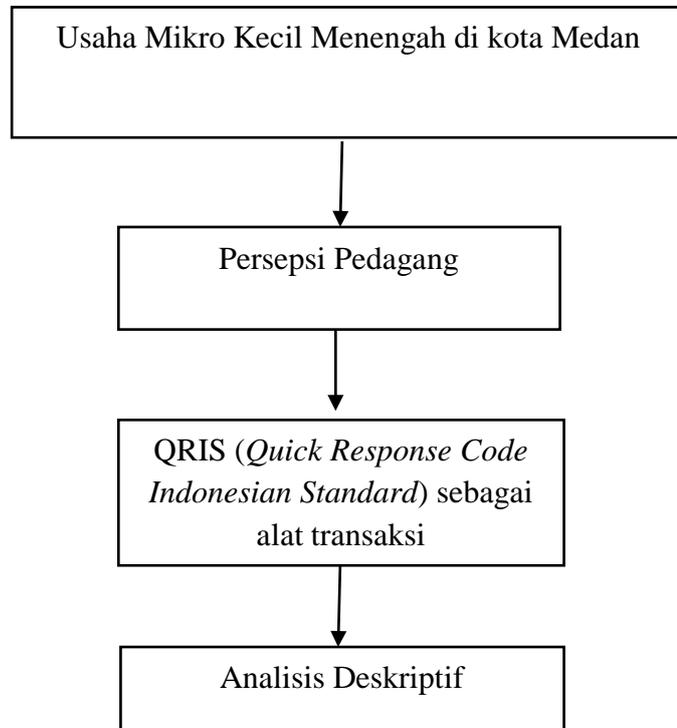
uang elektronik walaupun QRIS hanyalah sebuah pemersatu QR Code dari uang elektronik yang sudah mendapatkan izin beroperasi dari Bank Indonesia.

F. Kerangka Teoritis

Kerangka teori merupakan sistem hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungna antar variabel yang diteliti. Sintesa yang berhubungan dengan variabel selanjutnya digunakan sebagai perumusan hipotesa untuk mengetahui masalah apa yang akan dibahas. Untuk mendekati masalah yang akan dianalisa pada permasalahan penelitian, maka perlu dibuat kerangka teoritis sebagai dasar pemikiran penelitian ini. Kerangka yang dimaksud akan lebih mengarahkan penulis untuk menemukan data dan informasi dalam penelitian ini guna memecahkan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya.³⁷

³⁷ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 30.

Kerangka teoritis pada penelitian ini dapat dijelaskan pada bagan dibawah ini:



Keterangan:

Bagan diatas menunjukkan bahwa alur penelitian ini adalah sebagai berikut: Penelitian ini dilakukan pada Usaha Mikro Kecil Menengah yang ada di kota Medan mengenai persepsi pedagang pada penggunaan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) sebagai alat transaksi yang digunakan oleh Usaha Mikro Kecil Menengah di kota Medan menggunakan analisis deskriptif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi.³⁸ Karena mengandalkan hasil wawancara pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang ada di kota Medan, studi dokumentasi pada arsip-arsip berupa laporan hasil wawancara dan dokumentasi lain yang terkait dengan permasalahan ini.

Metode ini bertujuan untuk mengumpulkan, menyajikan, serta menganalisis jawaban dari hasil wawancara serta data berdasarkan hasil dari dokumentasi yang dapat memberikan gambaran yang jelas atau objek yang diteliti, untuk kemudian di proses dan dianalisis untuk kemudian menarik kesimpulan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan cara terjun langsung ke objek penelitian pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah yang ada di kota Medan. Waktu penelitian ini dimulai pada tanggal 01 April 2020 dan direncanakan selesai sampai dengan tanggal 14 September 2020.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 30 pedagang atau informan yang dipercaya dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dengan akurat yaitu pelaku usaha UMKM yang ada di kota Medan. 30 pedagang yang akan

³⁸ Nur Ahmadi Bi Rahmani, *Metodologi Penelitian Ekonomi*, (Medan: FEBI UIN-SU Press, 2016), h. 4.

diwawancarai akan dipilih acak atau pedagang yang berada di beberapa tempat yang ada di kota Medan agar data yang diperoleh bisa menyeluruh.

D. Sumber Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data, sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara kepada pihak pelaku usaha UMKM yang ada di kota Medan yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian mengenai penggunaan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran UMKM.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui penelusuran berbagai referensi yang terkait atau sudah tersedia dan dikumpulkan oleh pihak lain. Peneliti tinggal memanfaatkan data tersebut menurut kebutuhannya. Data sekunder penelitian ini bersumber dari buku, jurnal, artikel dan media elektronik seperti youtube.

E. Metode Pengumpulan Data

Data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini secara umum terdiri dari data yang bersumber dari penelitian lapangan. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan (*Observation*)

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara untuk mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung³⁹. Metode ini digunakan sebagai langkah awal dengan melihat secara langsung objek penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan. Observasi dalam penelitian ini

³⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, cet VII, 2011), h. 220.

adalah melakukan pengamatan langsung di lapangan mengenai penggunaan QRIS sebagai alat transaksi UMKM di kota Medan.

2. Wawancara (*Interview*)

Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data dan informasi langsung dari responden mengenai permasalahan yang dikaji melalui wawancara. Metode wawancara ini digunakan untuk mengetahui hubungan dengan sumber data melalui tanya jawab guna mendapatkan informasi yang diperlukan. Interview ini dilakukan mendalam tetapi bersifat luwes, susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara⁴⁰ mengenai penggunaan QRIS sebagai alat transaksi UMKM di kota Medan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Jadi, dokumen merupakan bahan tertulis yang berhubungan dengan suatu peristiwa atau aktivitas tertentu. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah informasi yang disimpan atau didokumentasikan seperti dokumen, *soft file*, data otentik dan arsip lainnya yang berhubungan⁴¹ dengan penggunaan uang elektronik yang digunakan sebagai alat transaksi UMKM yang dapat digunakan sebagai pelengkap dari data yang diperoleh dalam kegiatan wawancara dan observasi.

4. Studi Pustaka

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dalam mempelajari buku-buku referensi, laporan-laporan, majalah, jurnal, dan media lainnya yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

⁴⁰ Hamid Patlima, *Metode Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 68.

⁴¹ *Ibid.*,

F. Analisis Data

Analisis data dalam sebuah penelitian sangat dibutuhkan bahkan merupakan bagian yang sangat menentukan dari beberapa langkah penelitian sebelumnya. Dalam penelitian kualitatif, analisis data harus seiring dengan pengumpulan fakta-fakta di lapangan, dengan demikian analisis data dapat dilakukan sepanjang proses penelitian dengan menggunakan teknik analisa sebagai berikut:⁴²

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemustan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Proses ini terus berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung. Reduksi data meliputi; meringkas data, mengkode, menelusur tema, dan membuat gugus-gugus.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan.

3. Penarikan Kesimpulan

Upaya penarikan kesimpulan dilakukan penelitian secara terus-menerus selama berada di lapangan. Dari permulaan pengumpulan data, penelitian kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan pola-pola (dalam catatan teori), penjelasan-penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi.

⁴² Ahmad Rijali, Analisis Data Kualitatif, Jurnal Alhadharah Vol. 17 No. 33 Juni 2018, h. 91.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah Diluncurkannya QRIS oleh Bank Indonesia

Dizaman yang serba digital saat ini, pembayaran elektronik pasti sudah tidak asing lagi bagi kebanyakan masyarakat di Indonesia. Mungkin misalnya ketika kalian membeli kopi kalian sudah menggunakan pembayaran non tunai salah satunya dengan menggunakan pembayaran berbasis QR Code. QR Code adalah sebuah kode matriks 2 dimensi, terdiri atas penanda tiga pola persegi pada sudut kiri bawah, sudut kiri atas dan sudut kanan atas, memiliki modul hitam berupa persegi, titik atau piksel, dan memiliki kemampuan menyimpan data alfanumerik, karakter dan simbol. Lebih singkatnya QR Code adalah pengembangan teknologi yang membantu perangkat dalam mentransfer sejumlah data agar kegiatan yang dilakukan bisa terlaksana dengan cepat, efisien, dan simple misalnya dalam hal bayar membayar.

Sebelum Bank Indonesia meluncurkan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) pembayaran berbasis QR Code harus menyesuaikan dengan aplikasi yang dimiliki oleh konsumen. Dimana 1 QR Code hanya dapat di baca atau di scan oleh 1 aplikasi atau PJSP saja sehingga *merchant* harus menyediakan banyak QR Code untuk melayani pembayaran yang sesuai dengan aplikasi yang dimiliki oleh konsumen sehingga akan banyak QR Code yang memenuhi meja kasir dan *merchant* harus bekerja sama dengan banyak PJSP. PJSP yang masih kecil pun akan tertinggal dengan PJSP yang telah banyak digunakan oleh konsumen.

Oleh karena itu, Bank Indonesia meluncurkan standar *Quick Response (QR) Code* untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet elektronik, atau *mobile banking* yang disebut *QR Code Indonesian Standard (QRIS)*, bertepatan dengan HUT ke-74 Kemerdekaan Republik Indonesia, pada tanggal 17 Agustus 2019 di Jakarta. Implementasi QRIS secara nasional efektif berlaku mulai 1 Januari 2020, guna memberikan masa transisi

persiapan bagi Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Peluncuran QRIS merupakan salah satu implementasi Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025, yang telah sicanangkan pada Mei 2019.

Dalam peluncuran tersebut, Gubernur Bank Indonesia, Perry Warjiyo menyampaikan bahwa QRIS yang mengusung semangat UNGGUL (UNiversal, Gampang, Untung, dan Langsung), bertujuan untuk mendorong efisiensi transaksi, mempercepat inklusi keuangan, mamajukan UMKM, yang pada akhirnya dapat mendorong pertumbuhan ekonomi, untuk Indonesia Maju. Semangat ini sejalan dengan tema HUT ke-74 Kemerdekaan Republik Indonesia yaitu SDM Unggul Indonesia Maju.

QRIS UNGGUL mengandung makna, yaitu Pertama, UNiversal, penggunaan QRIS bersifat inklusif untuk seluruh lapisan masyarakat dan dapat digunakan untuk transaksi pembayaran di domestic dan luar negeri. Kedua, Gampang, masyarakat dapat bertransaksi dengan mudah dan aman dalam satu genggam ponsel. Ketiga, Untung, transaksi dengan QRIS menguntungkan pembeli dan penjual karena transaksi berlangsung efisiensi melalui satu kode QR yang dapat digunakan untuk semua aplikasi pembayaran pada ponsel. Keempat, Langsung, bertransaksi dengan QRIS langsung terjadi, karena prosesnya cepat dan seketika sehingga mendukung kelancaran sistem pembayaran.

QRIS disusun oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), dengan menggunakan standar internasional EMV Co.⁴³ untuk mendukung interkoneksi instrument sistem pembayaran yang lebih luas dan mengakomodasi kebutuhan spesifik negara sehingga memudahkan interoperabilitas antar penyelenggara, antar instrumen, termasuk antar negara.

Untuk tahap awal, QRIS fokus pada penerapan QR Code *Payment* model *Merchant Present Mode* (MPM) dimana penjual (*merchant*) yang akan

⁴³ MV Co. adalah lembaga yang menyusun standar internasional QR Code untuk sistem pembayaran.

menampilkan QR Code pembayaran untuk dipindai oleh pembeli (*customer*) ketika melakukan transaksi pembayaran. Sebelum siap diluncurkan, spesifikasi teknis standar QR dan interkoneksinya telah melewati uji coba (*piloting*) pada tahap pertama pada bulan September hingga November 2018 dan tahap kedua pada bulan April hingga Mei 2019.

B. Penerapan QRIS sebagai pendorong untuk mewujudkan visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025

Revolusi digital dalam satu dekade terakhir mengubah secara drastis perilaku transaksi agen ekonomi. Pola konsumsi bergeser ke belanja dalam platform digital dan menuntut metode pembayaran yang serba *mobile*, cepat, dan pada saat yang sama tetap aman. Hubungan industrial antar pelaku beralih ke pola yang semakin modular dan melahirkan model bisnis baru. Platform digital berdimensi global semakin memudahkan sekat-sekat yuridiksi (*borderless*) dan mengurangi kedaulatan ekonomi nasional.

Tren digitalisasi memengaruhi sendi-sendi perekonomian, mendisrupsi sendi-sendi perekonomian, mendisrupsi fungsi-fungsi konvensional termasuk di sektor keuangan. Tuntutan terhadap layanan keuangan yang cepat, efisien, dan aman semakin menguat seiring dengan pengalaman baru konsumen yang dimanjakan oleh layanan baru yang serba *seamless*. Pola baru kolaborasi antar pelaku ekonomi melalui *sharing economy* mereduksi peran institusi keuangan sebagai *middle man*. Model bisnis baru melampaui ruang lingkup definisi kegiatan usaha yang telah dikodifikasi oleh aturan yang ada. Di dunia keuangan, pelaku non-bank yang belum banyak terkena pengaturan (*less-regulated*) mulai merambah layanan keuangan yang selama ini didominasi bank. Peran non bank menguat, mulai dari perusahaan rintisan (*start-up*) sampai dengan perusahaan teknologi berskala besar dan sekaligus global (*big tech*) seiring dengan melonggarnya *entry barrier*.⁴⁴

⁴⁴ Bank Indonesia, "Blueprint Sistem Pembayaran Indonesia 2025 Bank Indonesia: Menavigasi Sistem Pembayaran Nasional di Era Digital" (2019), h. 1.

Pada era digital, data menjadi aset yang paling bernilai (*data is the new oil*) sekaligus kunci daya saing. Hampir seluruh perangkat fisik terhubung secara digital. Fenomena *Internet of Things (IoT)* telah merajut berbagai aktivitas digital dan menghasilkan jejak data (*digital footprint*) yang semakin granular hingga level individu. Data granular yang diperoleh lebih lanjut memberikan umpan balik kepada penyedia layanan untuk meningkatkan kualitas layanan (*consumer centric*) dan menjaga loyalitas konsumen (*consumer loyalty*) sekaligus menjadi kunci daya saing. Sejumlah pelaku bermodal kuat kemudian mengintegrasikan platform digital lintas layanan dalam suatu rantai nilai (*value chain*), untuk membentuk ekosistem yang eksklusif melalui penguasaan data granular. Dengan kekuatan tersebut, sejumlah pelaku berkembang menjadi *big tech* dan bergerak ke arah penguasaan pasar yang terus membesar secara cepat. Dalam proses integrasi ekosistem tersebut, penguasaan sistem pembayaran berperan sentral.

Arus digitalisasi masuk secara deras ke Indonesia, dan akan semakin menguat di masa depan. Populasi yang terbilang besar dan didominasi oleh generasi Y dan Z menjadi dasar pasar yang prospektif. Pada saat yang sama angka penduduk *unbanked* masih tinggi sehingga membuka peluang pasar lebih besar lagi. Kuatnya dampak digitalisasi menjadi fenomena yang jamak di negara *emerging* karena akses teknologi yang semakin terjangkau memungkinkan peningkatan partisipasi segmen masyarakat yang selama ini tidak terjangkau layanan keuangan tradisional. Sebaliknya, dampak digitalisasi di negara maju yang lebih terbatas dilatarbelakangi struktur demografi yang didominasi *aging population* serta kemapanan institusi keuangan dengan angka *unbanked people* yang sangat rendah.

Jika dirancang dengan benar, digitalisasi akan meningkatkan *output* perekonomian (*creative destruction*). Inovasi digital mengubah interaksi sosial ke arah demokratisasi ekonomi, meningkatkan efisiensi karena tambahan kemampuan agen ekonomi dalam mengakses dan memanfaatkan informasi, serta memungkinkan lahirnya model bisnis, industri dan sumber pertumbuhan ekonomi baru. Interkonektivitas agen ekonomi memotong rantai distribusi barang dan jasa,

mendorong sebaran informasi secara lebih merata, dan secara keseluruhan mengefisienkan aktivitas ekonomi.

Digitalisasi ekonomi dan keuangan juga membawa implikasi risiko yang perlu diwaspadai. Risiko tersebut antara lain berupa meningkatnya aktivitas *shadow banking*, derasnya impor khususnya barang konsumsi, risiko siber, jenis *fraud* baru, persaingan usaha tidak sehat, penyalahgunaan data konsumen. Dampak disrupsi teknologi pada pasar tenaga kerja juga akan sangat menyakitkan jika tidak diantisipasi dengan baik. Di samping itu, kuatnya karakter *borderless* pada model bisnis digital juga memunculkan permasalahan kedaulatan ekonomi dan semakin sulitnya menjaga kepentingan nasional yang menjamin keberlangsungan perekonomian dalam jangka panjang. Eskalasi terhadap risiko tersebut pada gilirannya berpotensi mengganggu stabilitas moneter, SSK, dan kelancaran sistem pembayaran yang menjadi mandate utama Bank Indonesia.

Besarnya potensi *market failure* dalam sistem pembayaran yang semakin terintegrasi menegaskan kedudukan bank sentral. Industri sistem pembayaran cenderung rentan terhadap risiko konsentrasi pasar sebagai akibat dari kombinasi antara skala ekonomi dan *network effect*. Sementara itu, penyelesaian pembayaran belum semua dilakukan melalui *central bank money* yang memiliki unsur *finality* yang kuat. Kondisi tersebut menegaskan pentingnya kedudukan bank sentral sebagai otoritas sistem pembayaran di era digital, baik dalam konteks regulator, pengawasan, maupun operator yang secara aktif menyelenggarakan sistem pembayaran. Inovasi teknologi dan pergeseran perilaku transaksi masyarakat menuntut bank sentral untuk mereformasi pendekatan kebijakannya. Bank sentral juga dituntut untuk mampu menjaga kualitas layanan publiknya setiap saat, sesuai dengan pergeseran tuntutan masyarakat di era digital.

Tantangan kebijakan bagi otoritas ekonomi dan keuangan di era digital, khususnya Bank Indonesia, adalah mencari titik keseimbangan antara upaya mengoptimalkan peluang yang di usung oleh inovasi digital dengan upaya memitigasi risiko. Otoritas perlu mengidentifikasi solusi integrative untuk

membawa masuk (*inklusi*) 91,3 juta penduduk desawa *unbanked* dan 62,9 juta Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) ke dalam ekonomi dan keuangan formal dengan memanfaatkan peluang yang dibawa oleh arus digitalisasi. Program inklusi keuangan perlu diperluas dari sebatas kepemilikan atas alat pembayaran ataupun rekening bank menjadi akses pasar keuangan dan pasar barang secara utuh serta *sustainable*. Bank Indonesia akan menawarkan konsep baru inklusi ekonomi-keuangan yang lebih luas tersebut. Peluang inklusivitas ini dibuka lebar oleh solusi digital yang serba *agile* serta pemanfaatan data dan informasi granular sebagai jejak utama era Industri 4.0. Program transformasi digital oleh Bank Indonesia sejak sejak awal diarahkan secara inklusif dengan mengikutsertakan pelaku ekonomi kecil dalam arus besar digitalisasi. Transaksi digital akan menghasilkan data yang selanjutnya akan melahirkan solusi bisnis baru yang akan membawa tingkat partisipasi ekonomi yang lebih tinggi.⁴⁵

Digitalisasi perlu bergerak selaras dengan upaya menjaga stabilitas moneter dan stabilitas sistem keuangan serta kelancaran sistem pembayaran. Di satu sisi, perbankan perlu didorong untuk bertransformasi digital secara *end to end* agar mampu menjaga daya saingnya di era digital. Disisi lain, *interlink* antara bank dengan *fintech* perlu dibangun dalam sebuah standard an mekanisme kontraktual yang jelas. Kerangka regulasi, *entry-policy*, pelaporan dan pengawasan perlu diselaraskan dengan tuntutan era digital, termasuk aspek pengendalian risikonya. Potensi monopoli yang dapat lahir dari penguasaan data granular oleh sedikit pihak perlu dicegah. Untuk itu, kehadiran infrastruktur public yang menjamin keterbukaan data (*data openness*), transparansi, dan disiplin pasar, mutlak diperlukan, Langkah tersebut diimbangi dengan ketersediaan perlindungan data yang memadai dan komitmen terhadap kepentingan nasional.

Bank Indonesia merumuskan *Blueprint* Sistem Pembayaran Indonesia 2025 (BSPI 2025) yang berorientasi penuh pada upaya membangun ekosistem

⁴⁵ Ibid, h. 2.

yang sehat sebagai pemandu perkembangan ekonomi dan keuangan digital di Indonesia. Lima visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025 dirumuskan sekaligus menjadi target akhir (*end-state*) dari arah kebijakan jangka panjang Bank Indonesia.

Visi BSPI 2025 akan diwujudkan melalui lima inisiatif, baik yang akan diimplementasikan secara langsung oleh Bank Indonesia sesuai tugas dan kewenangannya, maupun diimplementasikan melalui kolaborasi dan koordinasi yang produktif dengan Kementerian/Lembaga terkait beserta industri.

Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025 sebagai berikut:⁴⁶

1. SPI 2025 mendukung integrasi ekonomi-keuangan digital nasional sehingga menjamin fungsi bank sentral dalam proses pengedaran uang, kebijakan moneter, dan stabilitas sistem keuangan, serta mendorong inklusi keuangan.
2. SPI 2025 mendukung digitalisasi perbankan sebagai lembaga utama dalam ekonomi-keuangan digital melalui *open banking* maupun pemanfaatan teknologi digital dan data dalam bisnis keuangan.
3. SPI 2025 menjamin *interlink* antara *fintech* dengan perbankan untuk menghindari risiko *shadow-banking* melalui pengaturan teknologi digital (Seperti API), kerja sama bisnis, maupun kepemilikan perusahaan.
4. SPI 2025 menjamin keseimbangan antara inovasi dengan *consumers protection*, integritas, dan stabilitas serta persaingan usaha yang sehat melalui penerapan KYC&AML-CFT, kewajiban keterbukaan data/informasi/bisnis public, dan penerapan *regtech* dan *suptech* dalam kewajiban pelaporan, regulasi dan pengawasan.

⁴⁶ Bank Indonesia, “*Blueprint* Sistem Pembayaran Indonesia 2025 Bank Indonesia: Menavigasi Sistem Pembayaran Nasional di Era Digital” (2019), h. 3.

5. SPI 2025 menjamin kepentingan nasional dalam ekonomi-keuangan digital antar negara melalui kewajiban pemrosesan semua transaksi domestic di dalam negeri dan kerja sama penyelenggara asing dengan domestik, dengan memperhatikan prinsip resiprokalitas.

Kelima inisiatif tersebut dijabarkan lebih lanjut ke dalam program-program strategis Bank Indonesia yang akan diimplementasikan secara bertahap dalam rentang waktu tahun 2019 s/d 2025. Lima inisiatif tersebut adalah:

1. Inisiatif 1: *Open Banking*. Inisiatif ini akan dicapai melalui standardisasi open API. Ruang lingkup standardisasi akan mencakup standar data, standar teknis API, standar keamanan, dan standar *governance* termasuk standar kontraktual yang sekaligus menjadi *key deliverables* dari inisiatif ini. Langkah ini memungkinkan keterbukaan informasi keuangan dan *interlink* antara bank dan *fintech*.
2. Inisiatif 2 : Pembayaran Ritel. Inisiatif ini akan dicapai melalui pengembangan infrastruktur yang mendukung ketersediaan layanan pembayaran secara *real time, seamless*, tersedia 24 jam dan 7 hari (24/7) dengan tingkat keamanan dan efisiensi yang tinggi secara *end to end*. Inisiatif ini diharapkan mampu memberikan layanan pembayaran yang lebih mudah dan murah untuk semua orang. *Key deliverables* pada inisiatif ini meliputi pengembangan BI-FAST, *interface* pembayaran yang terintegrasi, GPN, dan QRIS.
3. Inisiatif 3 : Infrastruktur Pasar Keuangan. Inisiatif ini akan dicapai melalui modernisasi infrastruktur dan penguatan kerangka regulasi infrastruktur pasar keuangan. Melalui inisiatif ini, infrastruktur pasar keuangan Indonesia diharapkan mampu beroperasi sesuai standar *best practices* dan mendukung implementasi kebijakan secara optimal. *Key deliverables* dalam inisiatif ini mencakup modernisasi BI-RTGS, BI-SSSS termasuk fungsi CSD, dan BI-ETP, serta

penguatan kerangka regulasi terkait CCP dan TR termasuk pengembangannya.

4. Inisiatif 4 : Data. Inisiatif ini akan dicapai melalui pengembangan infrastruktur public untuk pengelolaan data. Melalui inisiatif ini, keterbukaan data (*data openness*), transparansi dan disiplin pasar, diharapkan tercapai. *Key deliverables* dalam inisiatif ini mencakup pengembangan data hub, integrasi pelaporan dan pengembangan *Payment ID*.
5. Inisiatif 5 : Pengaturan, Perizinan, dan Pengawasan. Inisiatif ini akan dicapai melalui penguatan kerangka pengaturan, perizinan, dan pengawasan. Melalui langkah ini, digitalisasi dapat diimbangi oleh regulasi, *entry-policy*, dan pengawasan yang sesuai dengan tuntutan era digital, mendorong inovasi, dan memitigasi risiko secara memadai. *Key deliverables* inisiatif ini mencakup kerangka pengaturan termasuk kerangka proteksi data pribadi dan keamanan siber, integrasi perizinan, dan pengawasan termasuk pemanfaatan *regtech* dan *suptech*.

Visi baru Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025 akan merajut proses transformasi ekonomi Indonesia masa depan ke arah digital. Sistem pembayaran yang lancar serta sistem moneter dan stabilitas sistem keuangan yang berfungsi dengan baik dengan sendirinya akan menjadi basis bagi pertumbuhan ekonomi, kesejahteraan, dan stabilitas sistem keuangan. *Blueprint* SPI 2025 akan menjadi kontribusi nyata Bank Indonesia dalam membentuk ekosistem digital yang sehat sekaligus mampu menjamin pelaksanaan tugas dan kewenangan Bank Indonesia sebagai lembaga bank sentral di NKRI. Lebih dari itu, SPI 2025 akan merajut upaya besar reformasi struktural ekonomi Indonesia ke arah transformasi digital yang mengintegrasikan peran serta seluruh pelaku ekonomi, besar dan kecil, di pusat dan di daerah, akan terintegrasi dalam sebuah ekosistem digital yang inklusif. Pemanfaatan data digital akan menjadi kunci transformasi ekonomi

Indonesia, dan untuk menjadikannya inklusif akan ke ranah publik untuk digunakan sebesar-besarnya untuk kepentingan banyak orang. Secara keseluruhan, BSPI 2025 akan membawa masa depan Indonesia yang lebih baik dan merata.



Gambar 4-1: 5 Inisiatif *Blueprint* Sistem Pembayaran 2025



Gambar 4-2: Peluang dan Tantangan Digital Indonesia

QRIS diperlukan untuk memperluas akseptasi pembayaran nontunai nasional secara lebih efisien. Melalui penggunaan satu standar QR Code, penyedia barang dan jasa (*merchant*) tidak perlu memiliki berbagai jenis QR Code dari penerbit yang berbeda. Transaksi QRIS menggunakan sumber dana berupa simpanan dan/atau instrument pembayaran berupa kartu debit, kartu kredit, dan /atau UE *server based*. Kewajiban penggunaan QRIS berlaku bagi seluruh jenis transaksi berbasis QR Code, termasuk transaksi pembayaran di Indonesia yang difasilitasi dengan QR Code yang menggunakan sumber dana luar negeri.

Untuk mewujudkan visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025, diperlukan inovasi untuk mendukung pengembangan ekonomi dan keuangan digital. Salah satu inovasi yang berkembang dan mulai banyak digunakan adalah QR Code. Populasi QR Code berasal dari lebih efisiennya biaya investasi infrastruktur disbanding dengan kanal pembayaran lainnya, seperti EDC. Dengan karakteristik tersebut, QR Code membuka peluang yang lebih lebar bagi efisiensi ekonomi serta inklusi ekonomi dan keuangan. Dengan alasan tersebut, standarisasi QR Code diperlukan untuk mencegah fragmentasi industry. Standar tunggal QR Code akan mengefisienkan penyedia barang dan jasa (*merchant*) dan konsumen. Dengan QR yang standar, *merchant* dan konsumen tidak perlu memiliki/memelihara bermacam-macam QR Code dari berbagai penyedia jasa yang berbeda.

Untuk itu Bank Indonesia bersama industri (ASPI) meluncurkan QRIS pada 17 Agustus 2019. QRIS berbasis EMVCo yang menjamin interoperabilitas antar penyelenggara dan antar instrumen. Fitur ini juga memungkinkan interoperabilitas QRIS secara *cross border*, mengingat standar EMVCo juga digunakan di berbagai negara. Transaksi QRIS menggunakan sumber dana berupa simpanan dan/atau instrumen pembayaran berupa kartu debit, kartu kredit, dan/atau UE *server based*.

Penerapan QRIS mengusung tema UNGGUL (UNiversal, GampanG, Untung, dan Langsung). QRIS UNGGUL mengandung makna, pertama UNiversal, yakni penggunaan QRIS bersifat inklusif untuk seluruh lapisan masyarakat dan dapat digunakan untuk transaksi pembayaran di domesiyik dan luar negeri. Kedua, GampanG, masyarakat dapat bertransaksi dengan mudah dan aman menggunakan *gadget*. Ketiga, Untung, transaksi dengan QRIS menguntungkan pembeli dan penjual karena transaksi berlangsung efisien melalui satu kode QR yang dapat digunakan untuk semua aplikasi pembayaran pada *gadget*. Keempat, Langsung, transaksi dengan QRIS langsung terjadi, karena prosesnya cepat dan seketika.

Sesuai dengan perkembangannya, saat ini terdapat dua metode QR pembayaran yaitu:

1. *Merchant Presented Mode (MPM)*: QR Code ditunjukkan oleh *merchant* sehingga konsumen hanya perlu melakukan scan QR. QR metode ini dapat bersifat statis atau dinamis. QR statis adalah QR yang tidak berubah (umumnya berbentuk *sticker/acrylic*). QR dinamis adalah QR yang dapat berubah-ubah dan umumnya dicetak melalui EDC atau ditunjukkan *merchant* melalui layar *device* elektronik.

2. *Customer Presented Mode (CPM)*: QR Code ditunjukkan oleh konsumen sementara *merchant* akan memindai QR. Pada model ini, QR Code hanya berbentuk dinamis karena QR code ini di-*generate* oleh user setiap akan melakukan transaksi.

Untuk tahap awal, QRIS menggunakan metode MPM. Untuk tahap selanjutnya, QRIS juga akan dikembangkan pada metode CMP.

Untuk mendukung implementasi QRIS, Bank Indonesia menerbitkan PADG No.21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran tanggal 16 Agustus 2019. PADG tersebut antara lain mengatur ruang lingkup penggunaan QR Code untuk pembayaran, implementasi QRIS sebagai standar nasional, serta laporan dan pengawasan. Implementasi QRIS secara nasional efektif berlaku mulai 1 Januari 2020, guna memberikan masa transisi bagi industri. Pihak-pihak yang telah menggunakan QR Code pembayaran sebelum ketentuan QRIS berlaku wajib menyesuaikan QR Code pembayaran yang digunakannya sesuai dengan QRIS paling lambat 31 Desember 2019.⁴⁷

Meski memberikan banyak kemudahan, layanan pembayaran berbasis QR bukannya tanpa risiko. Oleh karena itu, implementasi QRIS akan dilakukan secara bertahap dengan mengedepankan prinsip kehati-hatian dalam pelaksanaannya.

⁴⁷ Ibid. h. 40.

C. Persepsi Pedagang pada Penggunaan QRIS sebagai Alat Transaksi UMKM di Kota Medan

Dari hasil wawancara yang telah penulis rangkum dari beberapa UMKM di Kota Medan, mereka berpendapat bahwa dengan adanya QRIS ini membantu mereka dalam melakukan transaksi non tunai yang lebih cepat, mudah, murah, aman dan andal. UMKM juga merasa senang dengan adanya QRIS ini. UMKM juga bisa menabung sebagian dari pendapatan mereka karena pembayaran dengan nontunai menggunakan QRIS ini akan langsung masuk ke rekening *merchant* QRIS.⁴⁸

UMKM juga merasa senang dengan adanya QRIS ini hanya dengan satu QR Code dapat menerima semua pembayaran dari PJSP lainnya sehingga mereka hanya perlu menyediakan satu QR Code dari PJSP yang berlogo QRIS untuk melakukan transaksi non tunai dan tidak perlu lagi menyediakan QR Code yang banyak dari PJSP lainnya yang sering kali memenuhi meja kasir. Selain itu Gubernur Bank Indonesia Ferry Warjiyo juga memberikan keringanan kepada UMKM juga sampai tanggal 31 September 2020 tidak perlu membayar *Merchant Diskon Rate* (MDR) dan diperpanjang lagi sampai tanggal 31 Desember 2020.

Hasil wawancara yang saya lakukan kepada beberapa UMKM yakni ibu Mia (Penjual Makanan), berpendapat bahwa dengan adanya QRIS ini membantu dalam melakukan transaksi non tunai yang lebih cepat, mudah, murah, aman dan andal serta bisa menabung sebagian dari penghasilan dikarenakan transaksi yang dilakukan melalui pembayaran non tunai dengan QRIS dananya akan masuk langsung ke rekening pribadi *merchant*. Bu Mia juga merasa senang karna dengan satu QR Code dari salah satu PJSP yang berlogo QRIS sudah bisa melayani pembayaran dari PJSP lain. Namun untuk pengguna atau konsumen yang

⁴⁸ Pedagang Makanan dan Minuman di Kota Medan, wawancara di warung mereka, tanggal 19-25 Agustus 2020.

melakukan pembayaran non tunai masih sedikit dan masih banyak masyarakat sekitar yang belum tau tentang QRIS ini.

Hal senada juga dikatakan oleh Bu Tina (Pemilik Rumah Makan), berpendapat bahwa dengan adanya QRIS ini juga membantu dalam melakukan transaksi non tunai di warungnya dan juga bu tina juga merasa senang bisa menabung sebagian dari penghasilannya namun dia berpendapat masih sedikit orang yang mengetahui tentang pembayaran melalui QRIS ini sehingga lebih banyak pembeli yang melakukan pembayaran secara tunai.

Bapak Thofad (Warung Konglo), berpendapat bahwa beliau tidak dijelaskan oleh PJSP tentang QRIS ini sehingga beliau tidak tau bahwa dengan satu QR Code berlogo QRIS bisa digunakan untuk pembayaran menggunakan PJSP lainnya. Saat penulis datang mewawancarai pak thofad penulis melihat ada 2 QR Code dari 2 (dua) PJSP yang berbeda, ketika saya tanyakan, beliau menjawab tidak tau bahwa dengan 1 QR Code saja sudah bisa melakukan pembayaran non tunai dari PJSP lainnya dan Alasan lainnya mengapa beliau menyediakan lebih dari satu QR Code dari PJSP yang berbeda dikarenakan diskon yang ditawarkan oleh PJSP tersebut. Di Warung pak Thofad sendiri belum banyak yang menggunakan pembayaran non tunai dan yang banyak menggunakannya pemesanan online seperti Gojek dan Grab.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah penulis uraikan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebelum adanya QRIS ini, *merchant* harus menyediakan banyak QR Code dari setiap Penyedia Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) untuk melayani pembayaran non tunai sesuai dengan aplikasi yang dimiliki oleh setiap pembeli. Namun tepat pada hari Kemerdekaan Republik Indonesia ke-74 yaitu 17 agustus 2019 Bank Indonesia bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia meluncurkan QRIS sebagai pemersatu sistem pembayaran non tunai berbasis QR Code. Sehingga dengan 1 (satu) QR code untuk semua transaksi pembayaran non tunai di Indonesia.
2. Salah satu inisiatif yang dilakukan oleh Bank Indonesia untuk mewujudkan Sistem Pembayaran Indonesia 2025 (SPI 2025) dengan meluncurkan QRIS sebagai alat pembayaran berbasis QR Code yang lebih inklusif artinya 1 QR Code untuk semua jenis pembayaran.
3. Menurut *merchant* yang penulis wawancarai, QRIS memiliki manfaat bagi mereka yang mendorong mereka untuk menabung sebagian dari penghasilan mereka karna transaksi yang dilakukan melalui QRIS langsung masuk ke rekening *merchant* dan memudahkan mereka dalam melakukan pembayaran karena tidak perlu menyediakan uang kembalian lagi. Namun dari beberapa *merchant* yang penulis wawancarai mereka mengatakan masih sedikit pembeli yang menggunakan pembayaran non tunai di warung mereka dan sebagian *merchant* juga masih kurang edukasi atau belum cukup paham dengan QRIS ini yaitu tidak mengetahui bahwa 1 QR Code dapat dibaca oleh semua aplikasi pembayaran yang memiliki izin dari Bank Indonesia.

B. SARAN

1. Bagi Pemerintah

QRIS merupakan salah satu inovasi QR Code Pembayaran Digital yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia yang lebih cepat, mudah, murah, aman dan andal. Sehingga Pemerintah harus meningkatkan sosialisasi kepada masyarakat untuk memperkenalkan QRIS ini sehingga pembayaran secara digital menggunakan QR Code berbasis QRIS ini akan meningkat dan berdampak pula kepada peningkatan pendapatan UMKM yang telah menggunakan pembayaran digital QR Code berlogo QRIS ini.

2. Bagi *Merchant* QRIS (UMKM)

UMKM merupakan salah satu yang berperan penting dalam mendukung terciptanya *cashless society* guna mendukung gerakan *cashless*. Dengan adanya QRIS ini membantu dalam mewujudkannya. Oleh karena itu, UMKM yang menyediakan pembayaran non tunai dengan QR Code berbasis QRIS diharapkan juga dapat menyarankan kepada pembeli untuk menggunakan pembayaran secara non tunai untuk mewujudkan *cashless society* dan memperlancar pembayaran di Indonesia karena dengan QRIS pembayaran lebih cepat, mudah, murah, aman dan andal.

3. Bagi Masyarakat

Dalam mensukseskan *cashless society*, hendaknya masyarakat dapat membantu mendukungnya dengan menggunakan pembayaran digital berbasis QR Code agar sistem pembayaran di Indonesia lebih cepat dan membantu UMKM dalam meningkatkan pendapatan UMKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayodya, W. (2019). *UMKM 4.0 (Strategi UMKM Memasuki Era Digital)*. Jakarta: ELEX MEDIA KOMPUTINDO.
- Asrori, M. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran dan Direktorat Pengedaran Uang. (2008). *Laporan Sistem Pembayaran dan Pengedaran Uang*. Bank Indonesia.
- Harahap, Muhammad Ikhsan.(2020). Implementasi Produk wakaf Uang Melalui Lembaga Keuangan Syariah. Laporan Penelitian.
- Rahmat, Jallaludin. (1990). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Karya.
- Pohan, A. (2013). *SISTEM PEMBAYARAN (Strategi dan Implementasi Di Indonesia)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahmani, N. A. (2016). *METODOLOGI PENELITIAN EKONOMI*. Medan: FEBI UIN-SU Press.
- Respatiningsih, H. (Januari 2011). Manajemen Kredit Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). *Jurnal Manajemen dan Bisnis*.
- Riduwan. (2009). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rijali,A. (2018). Analisis Kualitatif. *Jurnal Alhadharah* Vol.17 No.33.
- Sihaloho, J. E, dkk., (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi UMKM di Medan. *Jurnal Manajemen Bisnis*.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- BI dan LPPI (2015). *Profil Bisnis Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM)*. Jakarta: Bank Indonesia.
- Hendarsyah, D. (n.d.). Penggunaan Uang Elektronik dan Uang Virtual Sebagai Pengganti Uang Tunai di Indonesia.
- Bank Indonesia .(2019). "Setelah Bunga acuan Turun, Masih Ribet dengan Banyak QR Code?".*Majalah Bank Indonesia Bicara*.

Bank Indonesia. (2019). “*BluePrint* Sistem Pembayaran Indonesia 2025 Bank Indonesia: Menavigasi Sistem Pembayaran Nasional di Era Digital”.

Indrawan, Rully dan Wilantara,F Rio. (2016). *Strategi dan Kebijakan Pengembangan UMKM*. Bandung.

Nugraha Ugi. (2015). Hubungan Persepsi, Sikap dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Jambi. *Jurnal Cerdas Sifa*.

<https://www.bi.go.id>

<https://bukunnq.wordpress.com>

<https://medan.tribunnews.com>