

---

## PENGUNAAN PEMBAYARAN QRIS BAGI PENENUN LEO ULOS KOTA PEMATANG SIANTAR

**Frederick Saroha Silaban<sup>1</sup>, Pasaman Silaban<sup>2</sup>, Sabriana Simanjuntak<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ekonomi, Universitas HKBP Nommensen Medan

frederick.silaban@uhn.ac.id<sup>1</sup>, [pasamansilaban@uhn.ac.id](mailto:pasamansilaban@uhn.ac.id)<sup>2</sup>, sabriana.simanjuntak@uhn.ac.id<sup>3</sup>

**Keywords:**

Transaksi Digital,  
Pelaku UMKM,  
Kota Siantar

**Abstrak**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bergerak dengan sangat cepat, membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia dan tatanan ekonomi dunia. Inovasi yang cepat dan dinamis menghasilkan produk-produk baru yang mampu menggantikan produk kurang inovatif. Salah satu perkembangan teknologi yang signifikan saat ini adalah dalam sistem pembayaran. Kegiatan transaksi keuangan sehari-hari kini banyak dilakukan melalui gadget untuk memudahkan dan mempercepat akses. Hal ini mendorong inovasi dalam pengembangan financial technology (fintech) yang dapat dengan mudah menyesuaikan kebutuhan penggunanya. Salah satu hasil perkembangan fintech yang dirasakan masyarakat adalah perubahan bentuk uang dari uang kertas dan logam menjadi electronic money (e-money). Fenomena meningkatnya penggunaan dompet digital selama pandemi COVID-19 mengindikasikan bahwa masyarakat telah menerima aplikasi pembayaran dompet digital untuk menunjang transaksi sehari-hari. Perubahan ini penting karena mengarah pada perubahan perilaku dan budaya masyarakat dalam bertransaksi secara nontunai (Less Cash Society). Fenomena ini juga menarik perhatian peneliti untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan minat penggunaan dompet digital melalui pendekatan Technology Acceptance Model (TAM), yang sering digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan individu terhadap teknologi tertentu. Pada umumnya, pelaku UMKM di CV Leo Ulos masih menggunakan uang tunai dalam bertransaksi, sehingga tidak memberikan pilihan pembayaran bagi pengunjung atau wisatawan. Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan pembayaran digital, para pelaku UMKM harus dapat menyediakan pilihan pembayaran melalui kanal pembayaran digital

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bergerak dengan sangat cepat, dunia telah melihat bagaimana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mampu mengubah manusia dan tatanan ekonomi dunia. Berbagai inovasi yang berkembang dengan sangat cepat dan dinamis menghasilkan suatu produk baru dan mampu menggeser produk yang minim inovasi. Salah satu perkembangan teknologi saat ini adalah pada sistem pembayaran. Kegiatan bertransaksi keuangan dalam kehidupan sehari-hari sudah banyak dilakukan menggunakan gadget agar lebih mudah dan cepat untuk dijangkau. Hal ini menimbulkan inovasi baru dalam pengembangan *fintech* (*financial technology*) yang dapat dengan mudah masuk dan menyesuaikan kebutuhan penggunanya. Salah satu hasil dari perkembangan *FinTech* yang bisa dirasakan saat ini oleh masyarakat yaitu adanya perubahan

bentuk uang yang sangat pesat, baik uang kertas maupun uang logam yang mulai digantikan oleh *electronic money* atau biasa disebut dengan *e-money* (Manurung & Malau, 2021).

Fenomena meningkatnya penggunaan dompet digital di masa pandemi covid-19 mengindikasikan bahwa masyarakat, dalam hal ini pengguna telah menerima aplikasi pembayaran dompet digital untuk menunjang kegiatan bertransaksi sehari-hari. Fenomena ini dianggap hal yang penting karena mengarah pada perubahan perilaku dan budaya masyarakat dalam bertransaksi secara nontunai (*Less Cash Society*). Selain itu, fenomena tersebut menarik perhatian peneliti untuk melihat berbagai faktor yang menyebabkan peningkatan minat penggunaan dompet digital melalui pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) sebagai model pendekatan yang sering digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan individu akan suatu teknologi tertentu (Ika Febrilia et al., 2020). Pada umumnya pelaku UMKM di CV Leo Ulos masih menggunakan uang tunai dalam bertransaksi, sehingga tidak memberikan pilihan pembayaran bagi para pengunjung atau wisatawan, maka dari itu seiring dengan perkembangan pembayaran digital para pelaku UMKM harus dapat memiliki pilihan pembayaran melalui *channel* pembayaran digital.

## DASAR TEORI

### Kegiatan Pembayaran Digital Dengan Uang Elektronik ( *Electronic Money* )

Di Indonesia, popularitas pembayaran digital dengan uang elektronik semakin meningkat tajam seiring dengan berkembangnya bisnis *financial technology* (*fintech*), yang juga ikut mempengaruhi munculnya perusahaan startup yang bergerak di sektor keuangan digital. Dalam peraturan Bank Indonesia, (2016) nomor 18 / 40 / PBI / 2016 Pasal 1 Ayat 7 tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran menjelaskan bahwa dompet elektronik (*Electronic Wallet*) yang selanjutnya disebut dompet elektronik adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain: alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran. Saat ini, ada lima penerbit uang elektronik (*electronic money*) yang populer di Indonesia sebagai alat pembayaran nontunai yang dapat dimanfaatkan di berbagai sektor usaha, antara lain Gopay, OVO, Dana, LinkAja, dan *ShopeePay*. TAM merupakan model yang dianggap paling tepat dalam menjelaskan bagaimana pengguna menerima sebuah sistem (Rokhim et al., 2018) dalam (Manurung & Malau, 2021). Faktor TAM yang digunakan dalam penelitian ini yaitu persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan sesuai dengan teori dari Davis yang menyatakan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan merupakan penentu dasar dari penerimaan pengguna.

### QRIS ( *Quick Response Code Indonesian Standard* )

Transaksi keuangan digital di Indonesia terus menunjukkan trend peningkatan dari tahun ke tahun, dengan peningkatan tajam di tiga tahun terakhir. Kode QR dalam ketentuan (Bank Indonesia, 2019) adalah kode dua dimensi yang 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, yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran nirsentuh.

QRIS adalah standar QR Code yang dibuat Bank Indonesia untuk memfasilitasi pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, maupun mobile banking. Standardisasi dilakukan agar transaksi dengan QR Code yang dilakukan menjadi lebih mudah, cepat dan aman karena transaksi digital dapat diawasi oleh regulator melalui satu pintu. BI juga menetapkan biaya transaksi atau *merchant discount rate* (MDR) untuk QRIS sebesar 0,7%. Biaya ini akan ditanggung oleh mitra atau merchant. Angka ini terbilang kecil jika dibandingkan dengan biaya switching di Gerbang Pembayaran Nasional

(GPN) yang besarnya mencapai 1%. Kode QR (Ani et al., 2011) adalah image berupa matriks dua dimensi yang memiliki kemampuan dalam melakukan penyimpanan data didalamnya. Kode QR adalah evolusi dari barcode atau kode dua batang yang merupakan sebuah simbol yang berisi informasi dengan bentuk sebuah pola berwarna hitam putih agar mudah dipindai. Hal ini menyebabkan kode QR dapat menyimpan banyak informasi dalam satu matriks.



Gambar 1. QRIS sebagai pembayaran Nasional.

## METODE PELAKSANAAN

### Syarat Membuat dompet digital dan Persyaratan membuat QRIS sebagai berikut:

Untuk membuat akun dompet digital, perlu mengikuti langkah-langkah dan persyaratan berikut:

1. Usia Minimum: Pengguna harus berusia minimal 17 atau 18 tahun (tergantung kebijakan masing-masing layanan dompet digital).
2. Informasi Identitas:
  - Nama Lengkap: Menggunakan nama asli sesuai identitas resmi.
  - Alamat Email atau Nomor Telepon yang Valid: Diperlukan untuk verifikasi dan pemulihan akun.
  - Nomor Identitas: KTP atau paspor untuk warga negara asing.
  - Foto Selfie dengan KTP: Beberapa layanan memerlukan verifikasi tambahan dengan selfie dan kartu identitas.
3. Informasi Tambahan:
  - Alamat Rumah: Untuk beberapa layanan.
  - Tanggal Lahir: Informasi ini diperlukan untuk verifikasi usia.
4. Persetujuan Kebijakan: Menyetujui Syarat Layanan dan Kebijakan Privasi penyedia layanan dompet digital.

### Persyaratan Membuat QRIS

Untuk membuat dan menggunakan QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard), Anda perlu memenuhi persyaratan berikut:

1. Usaha atau Bisnis:
  - a) Harus memiliki usaha yang terdaftar secara legal di Indonesia.
  - b) Memiliki NPWP (Nomor Pokok Wajib Pajak) untuk usaha.
2. Rekening Bank: Memiliki rekening bank atas nama pemilik usaha atau bisnis.
3. Dokumen Pendukung:
  - a) Identitas Pemilik: KTP pemilik usaha.
  - b) Surat Izin Usaha: SIUP (Surat Izin Usaha Perdagangan), TDP (Tanda Daftar Perusahaan), atau dokumen lain yang relevan.
  - c) NPWP: Nomor Pokok Wajib Pajak.

## Langkah Membuat QRIS

- 1) Pilih Penyedia Layanan: Pilih penyedia layanan pembayaran yang mendukung QRIS, seperti bank atau penyedia layanan dompet digital.
- 2) Registrasi Usaha:
  - a) Kunjungi kantor penyedia layanan atau daftar melalui situs web/aplikasi penyedia layanan.
  - b) Masukkan informasi usaha dan unggah dokumen yang diperlukan (KTP, NPWP, surat izin usaha).
- 3) Proses Verifikasi: Penyedia layanan akan memverifikasi dokumen dan informasi yang Anda berikan.
- 4) Pembuatan QRIS: Setelah verifikasi selesai, Anda akan diberikan kode QRIS yang unik untuk usaha Anda.
- 5) Aktivasi dan Penggunaan: Tempatkan kode QRIS di tempat usaha Anda untuk digunakan dalam transaksi.



Gambar 2. Pembukaan Sosialisasi di CV Leo Ulos.

## KESIMPULAN

Para pelaku UMKM CV Leo Ulos di Kota Pematang Siantar sebagian besar masih bertransaksi manual atau menggunakan uang *cash*. Para pelaku UMKM harus mampu beradaptasi di era revolusi digital 4.0 agar usaha tetap bertahan, salah satu upaya, yaitu menggunakan setiap transaksi dengan pembayaran digital dan mengubah ataupun mengajak konsumen melakukan Pembayaran dengan pembayaran digital. Dengan demikian transaksi pembayaran dapat dilakukan lebih efisien atau terjangkau, inklusi keuangan di Indonesia dapat dipercepat, dan UMKM dapat menjadi lebih canggih, yang semuanya berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi.

Pembinaan dan pengarahan untuk menjadi sumber daya manusia yang berpikir inovatif dan berjiwa kreativitas sangat diperlukan untuk menjadi modal penting dalam menghadapi persaingan. Pemasaran digital dapat memudahkan para pelaku bisnis khususnya UMKM dalam memonitoring, memberikan informasi dan menyediakan kebutuhan produk yang sesuai dengan keinginan pelanggan (Mustika, 2019). Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, yaitu kegiatan presentasi untuk mendorong para pelaku UMKM agar bertransaksi menggunakan pembayaran digital dan dapat bersaing di era revolusi digital sekarang. Uang elektronik (*electronic money/e-money*) dan uang virtual (*virtual money*) merupakan salah satu instrument pembayaran yang lahir berkat perkembangan teknologi, jenis uang ini merupakan jawaban atas kebutuhan alat pembayaran mikro yang mampu memproses transaksi dengan cepat dan biaya rendah karena nilai uang yang disimpan, alat ini dapat disimpan pada media tertentu yang dapat diambil dengan aman, murah dan cepat. Penulis menyimpulkan bahwa pemberian motivasi dan pengarahan seperti ini harus terus dijalankan, agar setiap pelaku UMKM dapat bersaing di era digital saat ini. Bentuk kegiatan pengabdian seperti ini sangat diharapkan menjadi pelajaran dan motivasi para pelaku UMKM CV Leo Ulos Pematang Siantar agar para pelaku UMKM

menjadi sumber daya manusia yang berproduktif dan berkualitas.

### SARAN

Adapun saran yang penulis ingin sampaikan disini antara lain :

- a) Para pelaku UMKM CV Leo Ulos Pematang Siantar dapat menggunakan pembayaran digital seperti QRIS, *Shopeepay*, OVO, Gopay, dll untuk setiap transaksi agar dapat mengikuti perkembangan zaman.
- b) Pemerintah Kota Pematang Siantar harus selalu mengedukasi pelaku UMKM untuk tetap memakai pembayaran digital untuk setiap transaksi, dan juga setiap bulan ataupun per semester memberikan penyuluhan ke para pelaku UMKM untuk menggunakan pembayaran digital pada setiap transaksi agar kedepannya para pedagang dan pembeli juga menggunakan pembayaran digital untuk setiap transaksi.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustinah, R. K., Saripudin, U., & Yusup, A. (2022). Analisis Fikih Muamalah tentang Hutang Piutang dan Implementasinya pada Penerapan GoPayLater pada Aplikasi Gojek. *Bandung Conference Series: Sharia Economic Law*, 2(1), 289–295. <https://doi.org/10.29313/bcssel.v2i1.549>
- [2] Ani, N., Deby, R., Nugraha, M. P., & Munir, R. (2011). Pengembangan Aplikasi QR Code Generator dan QR Code Reader dari Data Berbentuk Image. *Konferensi Nasional Informatika – KNIF 2011*, 148–155.
- [3] Azka Fikri. (2021). Pengaruh Penggunaan Shopeepay Sebagai Dompot Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Feb Usu. *Komunika*, 17(2), 1–11. <https://doi.org/10.32734/komunika.v17i2.7556>
- [4] Bank Indonesia. (2016). PBI 18/40/PBI/2016 Processing of Payment Transactions. *Bank Indonesia*, 51. [https://www.bi.go.id/id/peraturan/sistem-pembayaran/Pages/pbi\\_184016.aspx](https://www.bi.go.id/id/peraturan/sistem-pembayaran/Pages/pbi_184016.aspx)
- [5] Bank Indonesia, D. G. B. (2019). Peraturan Anggota Dewan Gubernur. *Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/ 18 /Padg/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code Untuk Pembayaran*, 1–30.
- [6] Ika Febrilia, Shela Puspita Pratiwi, & Irianto Djatikusumo. (2020). Minat Penggunaan Cashless Payment System – Dompot Digital Pada Mahasiswa Di Fe Unj. *JRMSI - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 11(1), 1–19. <https://doi.org/10.21009/jrmsi.011.1.01>
- [7] Junior, M. S. (2018). Fungsionalitas Konflik Gojek: Studi Fenomenologi Terhadap Konflik Pengemudi Gojek Di Kota Kediri. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 6(1). <https://doi.org/10.20961/jas.v6i1.18176>
- [8] Manurung, D. G., & Malau, A. R. (2021). *OMISS Operations Management and Information System Studies The use of technology acceptance model on student behavior using e-money*. 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.24036/jkmb.xxxxxxxx>
- [9] Monica, M. A. (2020). Analisis Hukum Islam terhadap Pinjaman Uang Elektronik Shopee Pay Later pada E-Commerce. *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel*, 1–68.
- [10] Mustika, M. (2019). Penerapan Teknologi Digital Marketing Untuk Meningkatkan Strategi Pemasaran Snack Tiwul. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 2(2), 165–171. <https://doi.org/10.36085/jsai.v2i2.352>
- [11] Otoritas Jasa Keuangan. (2016). Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor: 77 /POJK.01/2016 TENTANG LAYANAN PINJAM MEMINJAM UANG BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Otoritas Jasa Keuangan*, 1–29.

- <https://www.ojk.go.id/id/ regulasi/ otoritas-jasa-keuangan/peraturan-ojk/Documents/Pages/POJK-Nomor-77-POJK.01-2016/SAL - POJK Fintech.pdf>
- [11] Panginan, E. K., & Irwansyah. (2020). Fenomena Aplikasi Kredit dan Pinjaman Online Kredivo di Indonesia. *Komunikasi Dan Kajian Media Karya*, 4, 15.
- [12] Rahmi, J., & Riyanto, R. (2022). Dampak Upah Minimum Terhadap Produktivitas Tenaga Kerja: Studi Kasus Industri Manufaktur Indonesia. *Jurnal Ekonomi Dan Kebijakan Publik*, 13(1), 1–12. <https://doi.org/10.22212/jekp.v13i1.2095>
- [13] Retha Kurnia Wiyono, U. H. (2019). Tanggung Jawab Akulaku Atas Kerugian Konsumen Dalam Perjanjian Pembiayaan Konsumen Online. *Simposium Hukum Indonesia*, 1(1), 574–586. <http://journal.trunojoyo.ac.id/shi>
- [14] Rizka Safitri, & Miftah Andriansyah. (2020). Analisis Penerimaan Teknologi Keuangan (Fintech) Terhadap Penggunaan Aplikasi Fintech Ovo. *Jurnal Mitra Manajemen*, 4(4), 538–549. <https://doi.org/10.52160/ejmm.v4i4.369>
- [15] Rokhim, R., Wulandari, P., & Mayasari, I. (2018). Small medium enterprises technology acceptance model: A conceptual review. *International Journal of Business and Society*, 19, 689–699.
- [16] Ronaldo Siahaan, C. (2022). Makna di Balik Iklan Traveloka PayLater “Baru Dari Traveloka PayLater!” *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 3(2), 127–138. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v3i2.4635>
- [17] Sutarmin, & Susanto, A. (2017). Potensi Pengembangan Transaksi Non Tunai Di Indonesia. *Sustainable Competitive Advantage-7 (SCA-7) Feb UNSOED*, 7(September), 292–302. [http://jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/sca-1/article/viewFile/1025/pdf\\_198](http://jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/sca-1/article/viewFile/1025/pdf_198)
- [18] [www.idxchannel.com](http://www.idxchannel.com). (2022). *Apa itu Aplikasi Dana Dompot Digital?* <https://www.idxchannel.com/banking/apa-itu-aplikasi-dana-dompot-digital>
- [19] [www.linkaja.id](http://www.linkaja.id). (2019). *Tentang Linkaja*. 2019. <https://www.linkaja.id/tentang>