

PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP PENGGUNAAN QUICK RESPONSE CODE INDONESIA STANDARD (QRIS)

Idris Saleh*¹, Ahmad Wardana², Lenni Mariyati³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan
e-mail: idrissaleh@uinsyahada.ac.id¹, ahmadwardana15@gmail.com²,
lennimariyati1705@gmail.com³

Abstract

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) is a tool for payments via mobile banking-based electronic applications. This QRIS functions to make it easier for the public and can be monitored by a one-stop regulator because it has standards for making payments. City residents have not used QRIS as a means of digital payment or non-cash transactions, even though many MSMEs have provided payments via QRIS. This research aims to determine public perceptions regarding the use of the Indonesian Standard Quick Response Code (QRIS) as a digital payment tool which consists of the meaning of perception, factors that influence perception, the process of forming perceptions, payment systems, digital payment systems and the meaning of Indonesian Quick Response Code. Standard (QRIS). The research method used is a qualitative method. The subjects of this research were people living in Padangsidimpuan City, consisting of 20 informants with data collection techniques using interview and documentation methods, while the data sources used were primary and secondary. The research results show that the public perception in Padangsidimpuan City states that people are aware of the QRIS payment system because information about the QRIS system is easy to obtain, easy to learn and understand, this makes informants interested in using QRIS as a payment method nowadays, besides the large number of payment applications available Connecting with QRIS also increases user interest because it feels easier. The public's perception of the use of the Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) as a digital payment tool has so far been very good because many people already know about QRIS and many have used it, with QRIS it can make it easier for people to carry out daily transactions.

Keywords: *Perception, QRIS, Digital Payments*

Abstrak

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) merupakan salah satu alat untuk pembayaran melalui aplikasi elektronik berbasis *mobile banking*. *QRIS* ini berfungsi untuk memudahkan masyarakat dan dapat diawasi oleh regulator satu pintu karena telah berstandar dalam melakukan pembayaran. Masyarakat Kota belum banyak menggunakan *QRIS* sebagai alat pembayaran digital atau transaksi non tunai, padahal UMKM telah banyak menyediakan pembayaran melalui *QRIS*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Persepsi Masyarakat Terhadap Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* sebagai alat pembayaran digital yang terdiri dari pengertian persepsi, faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi, proses terbentuknya persepsi, sistem pembayaran, sistem pembayaran digital dan pengertian *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Subjek penelitian ini adalah masyarakat yang tinggal di Kota Padangsidempuan yang terdiri dari 20 informan dengan teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan dokumentasi, sedangkan sumber data yang digunakan adalah primer dan skunder. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa persepsi masyarakat di Kota Padangsidempuan menyatakan bahwa masyarakat mengetahui sistem pembayaran *QRIS* karena informasi mengenai sistem *QRIS* mudah didapatkan, mudah dipelajari dan dipahami, hal tersebut membuat informan berminat untuk menggunakan *QRIS* sebagai metode pembayaran pada masa sekarang, selain itu banyaknya aplikasi pembayaran yang terhubung dengan *QRIS* juga membuat minat pengguna semakin meningkat karena merasa lebih mudah. Persepsi masyarakat terhadap penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* sebagai alat pembayaran digital sejauh ini sangat baik karena banyak yang sudah mengetahui tentang *QRIS* dan sudah banyak juga yang sudah menggunakannya, dengan adanya *QRIS* dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi untuk sehari-hari.

Kata Kunci: *Persepsi, QRIS, Pembayaran Digital*

PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini dapat dilihat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju di berbagai belahan dunia dan membawa perubahan yang besar terhadap sektor kehidupan manusia. Teknologi

sangat memudahkan manusia tidak hanya dalam pelayanan komunikasi, melainkan juga dalam sektor-sektor lainnya. Beberapa sektor yang mengalami perubahan akibat dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi antara lain sektor perekonomian, budaya, sosial, pertahanan dan keamanan serta pendidikan. Teknologi informasi begitu penting dalam dunia bisnis, tidak terkecuali sektor perbankan di seluruh dunia yang mulai merasakan dampak *e-business* ini. mewujudkan sistem pembayaran yang mudah, aman, dan efisien, Bank Indonesia harus terus menerus melakukan penyempurnaan dan pengembangan sistem pembayaran QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) agar bisa terbilang efektif. Pengembangan dan penyempurnaan tersebut direalisasikan dalam bentuk kebijakan, pengembangan mekanisme dan infrastruktur serta ketentuan yang di arahkan untuk mengurangi resiko pembayaran antar bank dari peningkatan efisiensi layanan jasa sistem pembayaran non tunai dengan adanya peran bank Indonesia dalam bidang sistem pembayaran akan mampu mengatasi kendala-kendala tersebut.¹

Penggunaan teknologi modern sebagai instrumen 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. Lembaga riset digital *marketing emarketer* memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif ponsel pintar di Indonesia > 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar ini, Indonesia akan menjadi Negara pemakai aktif ponsel pintar terbesar keempat didunia setelah Cina, India, dan Amerika.² Munculnya sistem operasi *mobile Android* telah membawa perubahan besar dalam industri ponsel pintar. Ini telah berkontribusi pada peningkatan jangkauan layanan yang dapat disediakan oleh ponsel pintar yang mencakup kemampuan untuk digunakan dalam pertukaran nilai finansial. Teknologi kode *Quick Response (QR)* dapat dianggap sebagai teknologi kunci pada pembayaran masa depan.³

Menurut Gubernur Bank Indonesia, QRIS memiliki semangat yang bisa

¹ Abdus Salam Dz, "Inklusi Keuangan Perbankan Syariah Berbasis Digital-Banking: Optimalisasi Dan Tantangan," *Al-Amwal : Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syari'ah* 10, no. 1 (June 2, 2018): 63–80, <https://doi.org/10.24235/amwal.v10i1.2813>.

² KOMINFO, "Kementerian Komunikasi Dan Informatika," n.d., <https://www.kominfo.go.id/>.

³ Muhammad Irsiad Gufran, Muhammad Natsir, and Tajuddin Tajuddin, "Determinan Tingkat Penggunaan Quick Response Indonesian Standard Di Kota Kendari," *Value Added: Majalah Ekonomi dan Bisnis* 19, No. 2 (October 26, 2023): 89–94, <https://doi.org/10.26714/vameb.v19i2.13274>.

disebut universal, mudah, menguntungkan, dan langsung. Artinya, kemunculan QRIS bertujuan untuk menggunakan kode transaksi yang tersedia melalui berbagai layanan pembayaran. Sehingga diharapkan hanya dengan satu QR Code, konsumen bisa nyaman bertransaksi tanpa terkendala. QRIS lahir dari tren pembayaran nontunai sebelumnya yang bisa berupa uang elektronik. Uang elektronik dalam konteks ini adalah suatu bentuk pembayaran dengan menggunakan kartu *e-money* berbasis *chip (offline)* atau berbasis server (*online*) seperti *e-wallet* atau *mobile*.⁴ Penggunaan uang elektronik dapat terjadi ketika elemen tersebut tersedia baik pada penyedia maupun penerima dana dalam transaksi yang dilakukan secara digital.⁵

Penelitian ini dilakukan di kota Padangsidempuan, Padangsidempuan merupakan salah satu kota yang terletak di Sumatera Utara yang penduduknya sebanyak 231.062.00 jiwa. Dari banyaknya jumlah penduduk di Kota Padangsidempuan masih banyak yang belum mengenal QRIS sebagai alat pembayaran nontunai. Hasil observasi awal yang dilakukan di Pasar Saroha padang Matinggi, Pasar Saroha Sadabuan, Pasar Ucok Kodok, Pasar Mahera, dan Pasar Sanggumpal Bonang menyatakan bahwa para pedagang sudah menyediakan pelayanan pembayaran dengan nontunai menggunakan QRIS, tetapi para pelanggan sedikit yang menggunakan system pembayaran nontunai QRIS, dan sebagian dari Masyarakat tidak mau menggunakan nontunai Ketika berbelanja.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat dipahami bahwa masyarakat kota Padangsidempuan belum banyak yang menggunakan QRIS padahal UMKM telah banyak menyediakan pembayaran melalui QRIS, maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut perihal fenomena yang terjadi ditengah-tengah masyarakat dengan focus kepada "Persepsi Masyarakat Terhadap Penggunaan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Padangsidempuan Selatan)."

⁴ Yudistira Andi Permadi and Angestika Wilandari, "Preferences of Using Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Among Students as a Means of Digital Payment," *Journal of Enterprise and Development* 03, No. 01 (n.d.): hlm. 1-2.

⁵ Wayan Arta Setiawan and Luh Putu Mahyuni, "QRIS DI MATA UMKM: EKSPLORASI PERSEPSI DAN INTENSI," *Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana* 9, No. 10 (2020): 46-921.

LANDASAN TEORI

Masyarakat

Secara umum pengertian masyarakat adalah sekumpulan individu-individu/ orang yang hidup bersama, masyarakat disebut dengan "society" artinya adalah interaksi sosial, perubahan sosial, dan rasa kebersamaan, berasal dari kata latin socius yang berarti (kawan). Istilah masyarakat berasal dari kata bahasa Arab *syaraka* yang berarti (ikut serta dan berpartisipasi). Dengan kata lain pengertian masyarakat adalah suatu struktur yang mengalami ketegangan organisasi maupun perkembangan karena adanya pertentangan antara kelompok-kelompok yang terpecah secara ekonomi menurut Karl Marx. Menurut Emile Durkheim bahwa masyarakat merupakan suatu kenyataan yang obyektif secara mandiri, bebas dari individu-individu yang merupakan anggota-anggotanya, masyarakat sebagai sekumpulan manusia yang hidup bersama, bercampur untuk waktu yang cukup lama, mereka sadar bahwa mereka merupakan suatu kesatuan dan mereka merupakan suatu system hidup bersama.⁶

Masyarakat merupakan manusia yang hidup bersama, hidup bersama dapat diartikan sama dengan hidup dalam suatu tatanan pergaulan dan keadaan ini akan tercipta apabila manusia melakukan hubungan, Mac Iver dan Page mengatakan bahwa masyarakat adalah suatu system dari kebiasaan, tata cara, dari wewenang dan kerja sama antar berbagai kelompok, penggolongan, dan pengawasan tingkah laku serta kebiasaan-kebiasaan manusia. Masyarakat merupakan suatu bentuk kehidupan bersama untuk jangka waktu yang cukup lama sehingga menghasilkan suatu adat istiadat, menurut Ralph Linton masyarakat merupakan setiap kelompok manusia yang telah hidup dan bekerja bersama cukup lama, sehingga mereka dapat mengatur diri mereka dan menganggap diri mereka sebagai suatu kesatuan sosial dengan batas-batas yang dirumuskan dengan jelas sedangkan masyarakat menurut Selo Soemardjan adalah orang-orang yang hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan dan mereka mempunyai kesamaan wilayah, identitas, mempunyai kebiasaan, tradisi, sikap, dan perasaan persatuan yang diikat oleh kesamaan. Dari sini dapat disimpulkan bahwa masyarakat merupakan sekumpulan manusia yang berinteraksi dalam suatu hubungan sosial. Mereka mempunyai kesamaan budaya, wilayah, dan identitas, mempunyai kebiasaan, tradisi, sikap, dan perasaan persatuan yang diikat oleh kesamaan.⁷

Dalam hubungannya dengan sistem informasi, informasi dapat kita definisikan sebagai kumpulan data yang terstruktur yang kita komunikasikan

⁶ Donny Prasetyo and Irwansyah, "MEMAHAMI MASYARAKAT DAN PERSPEKTIFNYA," *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL* 1, No. 1 (2019): 163–75, <https://doi.org/10.38035/jmpis.v1i1.253>.

⁷ Imran Imran et al., "Pemahaman Young Citizen Terhadap Nilai Kearifan Lokal Desa Salumpaga Kecamatan Tolitoli Utara Kabupaten Tolitoli Di Era Globalisasi," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, No. 4 (September 20, 2023): 7219–26, <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i4.4451>.

lewat bahasa lisan, surat kabar, video, dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat mempunyai dua pengertian, yaitu 1) sebagai benda nyata (*information as a thing*) dan 2) sebagai sesuatu yang abstrak. Definisi tersebut berdasarkan pendapat Teskey. Menurutnya, informasi adalah kumpulan data yang terstruktur yang disampaikan seseorang kepada orang lain.

Buckland Rivalina, membedakan informasi menjadi tiga bagian: a) *information-as-process* (berperan menyampaikan), b) *information-as-knowledge* (sesuatu yang dirasakan dalam *information-as-process*, pengetahuan yang dikomunikasikan), dan c) *information-as-thing*, informasi adalah objek, seperti data dan dokumen yang dapat memberikan informasi. Sesuai dengan maksud penggunaannya, informasi harus lengkap dan tepat sehingga pihak yang menerima dapat memilih perincian spesifik yang sesuai dengan kebutuhannya. Informasi harus bermakna jelas, yakni dapat dimengerti oleh si penerima.

McLuhan yang terkenal adalah mengenai media yang juga adalah pesan itu sendiri. Dinyatakan olehnya dalam Buku *Understanding The Media*, "*In a culture like ours, long accustomed to splitting and dividing all things as a means of control, it is sometimes a bit of a shock to be reminded that, in operational and practical fact, the medium is the message. This is merely to say that the personal and social consequences of any medium--that is, of any extension of ourselves--result from the new scale that is introduced into our affairs by each extension of ourselves, or by any new technology.*" Maksud pemikiran ini ingin mengedepankan bagaimana Media pada hakikatnya telah benar-benar mempengaruhi cara berpikir, merasakan, dan bertingkah laku manusia itu sendiri. Dalam pemikirannya. *The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man.*" Ide dasar ini Adalah bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi individual adalah cara berpikir, dalam masyarakat dan teknologi akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari abad teknologi menuju abad teknologi yang lain. Misalnya dari masyarakat suku yang tidak mengenal huruf menuju masyarakat yang memakai peralatan komunikasi cetak, ke masyarakat yang memakai peralatan komunikasi elektronik. McLuhan berpikir budaya kita dibentuk oleh bagaimana cara kita berkomunikasi.

Loose pada bukunya yang berjudul *The Science of Information* menuliskan bahwa informasi adalah pengetahuan yang dikomunikasikan dan diterima dalam sebuah situasi tertentu. Manusia memerlukan suatu metode yang terukur sehingga dapat mengukur informasi baik konsep sosial atau informasi dalam bentuk tabel. Hal ini bertujuan agar kita dapat memprediksi bagaimana informasi dapat berkembang dan ditelusuri kembali sebagai penentuan keputusan di masa mendatang.

Masyarakat informasi atau disebut juga dengan *information society* adalah sebuah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan sebuah masyarakat dan sebuah ekonomi yang dapat membuat kemungkinan terbaik dalam menggunakan informasi dan teknologi komunikasi baru. Manuel

Castells memiliki banyak pandangan terhadap perkembangan masyarakat informasi. Diantaranya adalah mengenai konsep Informasionalisme masyarakat jaringan (*Network Society*) dan kapitalisme. Secara umum, ada enam hal yang menjadi gambaran masyarakat informasi menurut perspektif Manuel Castells tersebut, yakni *informasionalisme*, masyarakat jaringan (*network society*), perekonomian global atau ekonomi informasional, transformasi angkatan kerja, *global city* dan *cyberculture*.

Perlu kita ketahui apa itu informasional, masyarakat jaringan menurut Manuel Castells berpandangan bahwa informasional dan masyarakat jaringan adalah informasi yang tersebar luas dan dapat di akses oleh siapa saja, jadi dapat kita katakan bahwa peran teknologi informasi. Konsep ini menonjolkan peran yang dimainkan oleh teknologi informasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari tempat kerja, perjalanan dan sarana hiburan yang tersedia.

Ide tentang masyarakat informasi ini, sebenarnya pertama kali dimunculkan oleh Daniel Bell pada awal 1970-an melalui predisinya ketika itu tentang datangnya masyarakat pasca-industri (*post-industrial society*). Pembahasan tentang masyarakat informasi ini kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Manuel Castells melalui konsep tentang masyarakat jaringan (*Network society*). Castells mengembangkan lebih lanjut konsep Daniel Bell, dan mengutarakan tiga pandangannya tentang kemunculan masyarakat, kultur dan ekonomi yang baru dari sudut pandang revolusi teknologi informasi, seperti televisi, computer dan sebagainya. Manuel Castells meyakini bahwa informasi memainkan peran penting dalam perorganisasian aktivitas ekonomi di masyarakat kontemporer. Penerapan pengetahuan (*knowledge*) dan informasi menghasilkan suatu proses inovasi teknik yang sifatnya akumulatif serta berpengaruh signifikan terhadap organisasi sosial.

Perkembangan sesungguhnya bukan sekedar masyarakat informasi, melainkan Masyarakat informasional. Dalam masyarakat informasional, Castells menyatakan ada dua unsur penting yang memadai, yaitu, terdapat perluasan global operasi bisnis melalui Pembangunan hubungan transnasional yang kompleks, peleburan jaringan ekonomi dengan jaringan informasi. Mengembangkan pemikiran tentang masyarakat informasional dengan mengacu pada lima karakteristik dasar teknologi informasi, yaitu, Informasi merupakan bahan baku ekonomi, teknologi informasi memiliki efek luas pada masyarakat dan individu, teknologi informasi memberikan kemampuan pengolahan informasi yang memungkinkan logika jaringan diterapkan pada organisasi dan proses ekonomi, teknologi informasi dan logika jaringan memungkinkan fleksibilitas yang jauh lebih besar, dengan konsekuensi bahwa proses organisasi, dan lembaga dengan mudah dapat diubah dan bentuk-bentuk baru terus menerus diciptakan, teknologi individu telah mengerucut menjadi suatu system yang terpadu.

Teori Castells dalam konteks teori modernitas kontemporer cenderung bersifat informasional, global dan dihubungkan oleh jaringan

ekonomi, yang didasarkan pada jaringan perusahaan dan segmen perusahaan. Castells berpandangan terjadinya masyarakat informasi dan masyarakat jaringan ini karena berkembangnya teknologi informasi.

Dapat di pahami apabila pengertian tentang masyarakat informasi dimulai dengan menguji bagaimana sistem komunikasi secara sosial terorganisasi. Banyak literatur tentang studi komunikasi, jurnalistik, atau media massa difokuskan kepada bagaimana aspek-aspek berkomunikasi dan bagaimana khalayak mengonstruksi pesan, atau bagaimana media menjadi professional.⁸

Quick Response Indonesian Standard (QRIS)

Dalam konteks tuntutan tertentu, kode QR adalah kumpulan kode yang dapat dibaca oleh instrumen tertentu dan berisi data, informasi, identifikasi, jumlah pembayaran, keaslian data, alamat, dan/atau mata uang. Asosiasi Pembayaran Indonesia (ASPI) dan Bank Indonesia membuat standar kode QR untuk pembayaran menggunakan aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, atau mobile banking, yang dikenal dengan QRIS (QR Code Indonesia Standard).

Gagasan UGGUL yang diusung Bank Indonesia adalah Universal, Mudah, Menguntungkan, dan Langsung. Keberadaan QRIS diharapkan dapat meningkatkan atau menurunkan biaya transaksi pembayaran, mempercepat inklusi keuangan di Indonesia, mendukung UMKM, dan pada akhirnya mendorong pertumbuhan ekonomi di Indonesia.⁹

Sistem pembayaran QRIS merupakan sebuah sistem yang didalamnya berisikan aturan-aturan dan mekanisme pada sebuah lembaga yang berfungsi dalam melakukan sebuah transaksi terkait pemindahan dana dengan tujuan untuk melakukan pemenuhan terkait kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Terciptanya suatu sistem pembayaran yang efektif dan efisien dapat mendorong terwujudnya kelancaran transaksi perekonomian.¹⁰

Dengan demikian, persepsi masyarakat di Kota Padangsidempuan menyatakan bahwa mereka mengetahui sistem pembayaran QRIS karena informasi mengenai sistem QRIS mudah didapatkan, mudah dipelajari dan dipahami, hal tersebut membuat informan berminat untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran pada masa sekarang. Selain itu banyaknya aplikasi

⁸ Almasari Aksenta et al., *Literasi Digital: Pengetahuan & Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 dan Society 5.0* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

⁹ Wirda Seputri, Andri Soemitra, and Nur Ahmadi Bi Rahmani, "Pengaruh Technology Acceptance Model Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Cashless Society," *MES Management Journal* 2, No. 1 (2023): 116–26, <https://doi.org/10.56709/mesman.v2i1.57>.

¹⁰ Ahmad Fahri Syaifuddin Kurnia Rahman and Supriyanto Supriyanto, "ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI METODE PEMBAYARAN PADA MASA PANDEMI," *Indonesian Scientific Journal of Islamic Finance* 1, No. 1 (December 12, 2022): 1–21, <https://doi.org/10.21093/inasjif.v1i1.4739>.

pembayaran yang terhubung dengan QRIS juga membuat minat pengguna semakin meningkat karena merasa lebih mudah. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin mudah akses informasi dan semakin luas jangkauan suatu sistem pembayaran maka akan meningkatkan minat penggunaan sistem pembayaran tersebut.

Goleman, Daniel; Boyatzis, Richard; Mckee & Perdana dalam tulisannya berpendapat bahwa QRIS memberikan alternatif metode pembayaran tanpa uang tunai yang lebih efisien. Dengan menggunakan satu standar *QR Code*, penyedia barang dan jasa (*merchant*) tidak perlu mempertimbangkan berbagai jenis *QR Code* dari berbagai penerbit yang berbeda. Mengingat manfaatnya dalam mempermudah proses transaksi non-tunai, penggunaan QRIS oleh UMKM dapat membantu meningkatkan kinerja usaha mereka.¹¹

Dalam mendorong implementasi QRIS di kalangan UMKM Indonesia, pemerintah telah mengambil langkah proaktif dengan berbagai inisiatif, termasuk program pelatihan khusus untuk pemilik UMKM. Inisiatif ini bertujuan mengatasi hambatan pendidikan digital dan memastikan pemahaman yang mendalam tentang manfaat QRIS. Selain itu, pemerintah memberikan isentif keuangan dan dukungan teknis untuk mengurangi beban finansial dan memastikan transisi yang mulus ke sistem QRIS. Peran aktif juga datang dari asosiasi bisnis lokal, yang berperan sebagai saluran informasi, sumber daya, dan penyelenggara lokakarya untuk memfasilitasi pembelajaran UMKM. Melalui kerjasama dengan pemerintah, asosiasi bisnis lokal menciptakan ekosistem dukungan yang memasikan kesempatan yang setara bagi UMKM dalam memanfaatkan QRIS, sehingga mendorong transisi yang percaya diri ke era digital.¹²

Elektronifikasi dan digitalisasi pembayaran merupakan suatu upaya terpadu untuk mengubah metode pembayaran dari tunai atau uang kontan menjadi non tunai yang berbasis elektronik atau digital. Adapun manfaat dari perubahan ini meliputi kepraktisan, efisiensi biaya, transparansi dalam pengelolaan, pengurangan hambatan akses atau konektivitas, dan cakupan yang lebih luas. Selain itu, transaksi non tunai juga dapat meningkatkan produktivitas bisnis dengan memungkinkan pelaku usaha untuk melacak seluruh transaksi dengan cepat. Di sisi lain, bagi pemerintah, penggunaan transaksi non tunai akan meningkatkan efisiensi ekonomi, dan administrasi manajemen. Pemerintah juga dapat mendorong penerimaan negara baik dari pajak maupun sumber pendapatan non pajak, sementara seluruh transaksi dapat tercatat dengan lebih transparan dan akuntabel. Bagi konsumen, transaksi non tunai memberikan kemudahan bertransaksi dengan nyaman dan biay yang lebih rendah.¹³

¹¹ Wayan Arta Setiawan and Luh Putu Mahyuni, "QRIS DI MATA UMKM.....", Vol. 9, No. 10 (2020).

¹² Hersatoto Listiyono, Eko Nur Wahyudi, and Dwi Agus Diartono, "Dinamika Implementasi QRIS : Meninjau Peluang Dan Tantangan Bagi UMKM Indonesia" 8, No. 2 (2024): 120-26.

¹³ Ana Sriekaningsih, *QRIS Dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2020).

Tingkat transparansi dalam pengelolaan keuangan meningkat karena setiap transaksi dapat tercatat dengan jelas, sementara biaya administratif dan distribusi uang fisik dapat dikurangi. Pelaku usaha mengalami peningkatan produktivitas bisnis dengan kemampuan untuk melacak dan mengelola transaksi secara efisien. Pemerintah juga merasakan efisiensi ekonomi dengan mengurangi biaya cetak uang, distribusi fisik uang, serta penangan dan administrasi yang terkait dengan uang tunai. Kemudian, perubahan ini juga mendukung pertumbuhan sektor digital dan inovasi teknologi keuangan, memberikan kontribusi positif pada perkembangan ekonomi dan digitalisasi secara keseluruhan.¹⁴

Berdasarkan Analisis Persepsi Masyarakat Terhadap Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* Sebagai Alat Pembayaran Digital, bahwa masyarakat mengetahui QRIS sebagai alat pembayaran digital. Aplikasi QRIS ini dapat diketahui bahwa masyarakat di Kecamatan Padangsidempuan Selatan adanya pengetahuan atau pemahaman konsumen sebagai pengguna QRIS yang dimana semakin tinggi pengetahuan terhadap suatu aplikasi alat pembayaran digital QRIS, maka akan semakin tinggi pula minat konsumen untuk menggunakan aplikasi tersebut. Dengan demikian, persepsi masyarakat Padangsidempuan terhadap penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital sudah semakin berkembang dan mulai banyak diketahui oleh masyarakat luas. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa walaupun peneliti mewawancarai 20 informan yang mengetahui tentang QRIS, persepsi masyarakat terhadap QRIS dalam hal ini berbeda-beda. Sebenarnya banyaknya masyarakat yang masih kesulitan menggunakan aplikasi ini dengan terkendala tidak paham dan merasa bahwa uang tunai lebih sering digunakan oleh khalayak ramai. Tetapi karena penelitian ini membahas tentang persepsi masyarakat Padangsidempuan terhadap penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital, maka dari itu peneliti hanya membutuhkan masyarakat yang mengetahui tentang QRIS sebagai alat pembayaran non tunai yang mudah, nyaman, dan lebih cepat digunakan pada saat melakukan transaksi.

Kemudian berdasarkan hasil analisis dari penelitian mengenai persepsi masyarakat terhadap penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* sebagai alat pembayaran digital di Kecamatan Padangsidempuan Selatan, dapat disimpulkan bahwa mayoritas masyarakat memiliki pengetahuan tentang QRIS. Pengetahuan ini meningkatkan pemahaman konsumen tentang aplikasi QRIS, dan semakin tinggi minat mereka untuk menggunakannya.

Meskipun mayoritas masyarakat mengetahui QRIS, terdapat variasi dalam persepsi mereka terhadap penggunaannya. Beberapa masyarakat menyambut QRIS dengan positif, sementara yang lain mungkin masih merasa skeptis atau memiliki kekhawatiran terkait teknologi pembayaran digital. Perbedaan ini mungkin dipengaruhi oleh tingkat literasi digital, pengalaman

¹⁴ Eni Endaryati, "MANAJEMEN DAN PENGOLAHAN TRANSAKSI KEUANGAN USAHA KECIL," Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, February 28, 2023, 1–110.

sebelumnya dengan teknologi serupa, atau preferensi pribadi terhadap metode pembayaran.

Penelitian juga menyoroti adanya hambatan dalam penggunaan QRIS, seperti kesulitan teknis dan perubahan dari uang tunai ke metode non-tunai. Meskipun demikian, beberapa responden masih mempertahankan keberlanjutan penggunaan uang tunai karena kenyamanan atau kekhawatiran terhadap keamanan transaksi digital. Temuan yang didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Arianti dkk., Karniawati dkk., serta Setiawan & Mahyuni, menyatakan sejumlah hambatan dalam menggunakan QRIS mencakup kendala jaringan internet, kurangnya penguasaan teknologi informasi, adanya biaya dan batasan transaksi.¹⁵

Terutama dalam hal berdagang, konsumen selalu mengalami kesulitan dalam menerapkan QRIS, seperti tidak dapat melakukan pemindaian pada QRIS, yang mengharuskan penggunaan uang tunai dan juga seringkali konsumen menemui pedagang yang kurang memahami cara bertransaksi menggunakan QRIS, menyebabkan kebigungan dalam melakukan transaksi. Kendala dalam mengimplementasikan inovasi baru selalu muncul. Meskipun QRIS mendapatkan respons positif dari berbagai pihak, tidak dapat disangkal bahwa penerapannya masih menghadapi sejumlah tantangan, dan tidak selalu berjalan dengan lancar.¹⁶

Untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, diperlukan upaya sosialisasi dan edukasi lanjutan kepada masyarakat. Program-program pendidikan, kampanye informasi, dan pelatihan langsung dapat membantu meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap QRIS dan memberikan solusi terhadap perubahan kebiasaan. Jadi intinya, sementara QRIS telah diterima oleh sebagian besar masyarakat, peningkatan literasi digital dan sosialisasi lebih lanjut masih diperlukan untuk mencapai adopsi yang lebih luas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.¹⁷ Istilah lain dari subjek penelitian lebih dikenal dengan responden, yaitu orang yang memberi respon atau informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian. Jadi sumber yang bersedia memberikan informasi dalam pengumpulan data penelitian berasal dari responden maupun informan.¹ Subjek atau informan pada penelitian ini adalah masyarakat yang

¹⁵ Luh Putu Mahyuni and I Wayan Arta Setiawan, "Bagaimana QRIS Menarik Minat UMKM? Sebuah Model Untuk Memahami Intensi UMKM Menggunakan QRIS," *Forum Ekonomi* 23, No. 4 (2021): 735–47, <https://doi.org/10.30872/jfor.v23i4.10158>.

¹⁶ Katherine Subar, "Optimalisasi Penerapan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Pada Merchant Di Wilayah Surakarta," *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran* 5, No. 2 (2021): 43–57.

¹⁷ Lexy J. Moleong, *Metodeologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000).

berdomisili di Kota Padangsidempuan, karena menurut peneliti kecamatan yang dipilih merupakan lokasi strategis dari sisi demografi sehingga sangat relevan untuk dijadikan informan. Instrumen pengumpulan data menggunakan Observasi, dokumentasi, dan wawancara.¹⁸

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menggunakan sistem pembayaran seperti *QRIS* tidak hanya akan menguntungkan bagi pebisnis atau *merchant*, tetapi juga bagi konsumen yang melakukan pembayaran. *QRIS* ini tentunya digunakan untuk mempermudah transaksi dan membuatnya lebih cepat. Hal ini bisa meningkatkan kemungkinan pembelian dan pembayaran non tunai. Sistem pembayaran digital khususnya dengan *QRIS* ini adalah cara yang lebih cepat dibanding pembayaran tunai, yang dimana tidak perlu menunggu kasir memberikan kembalian maupun terkendala dengan hal-hal lainnya. Hal ini didukung dengan pernyataan 20 informan sebagai pengguna aplikasi *QRIS* dan untuk apa saja menggunakan aplikasi tersebut. Sebagian masyarakat tidak menggunakan *QRIS* dengan alasan jaringan dan mereka lebih menyukai pembayaran secara *cash*, karena sebagian masyarakat juga belum paham sekali menggunakan aplikasi *QRIS* di *smartphone*.

Persepsi masyarakat terhadap penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* sangat bagus karena masyarakat sudah mengetahui dan mengenal *QRIS* dengan baik. Tetapi ada sebagian masyarakat yang belum menggunakan *QRIS* sebagai alat pembayaran digital. Alasan masyarakat menggunakan *QRIS* adalah untuk keperluan sehari-hari seperti berbelanja di cafe, berbelanja di swalayan Rahmad Syariah, swalayan 88 dan berbelanja di ondo bakery membayar dengan menggunakan *QRIS*.

Masyarakat Padangsidempuan yang mengetahui konsumen yang semakin tinggi terhadap suatu aplikasi alat pembayaran digital *QRIS*, maka akan semakin tinggi pula minat konsumen untuk menggunakan aplikasi tersebut. Dengan demikian, persepsi masyarakat Kecamatan Padangsidempuan Selatan terhadap penggunaan *QRIS* sebagai alat pembayaran digital sudah semakin berkembang dan mulai banyak diketahui oleh masyarakat luas.

Adapun manfaat yang diperoleh dengan adanya penerapan *QRIS* yang dirasakan dalam penggunaan *QRIS* bagi pedagang yaitu proses transaksi menjadi lebih mudah dan praktis karena pedagang/*merchant* hanya perlu memiliki satu kode QR saja untuk melayani berbagai aplikasi pembayaran digital yang sudah berizin. Mengurangi risiko mendapatkan uang palsu, dengan *QRIS* yang merupakan kode pembayaran digital tidak ada lagi pertukaran uang tunai yang terjadi dan mencegah bakteri yang ditularkan lewat bersentuhan langsung di musim pandemi. Pendaftaran *merchant* atau toko semakin mudah karena dengan menggunakan *QRIS* para *merchant* hanya perlu mendaftar sekali untuk menerima pembayaran digital melalui aplikasi apapun.

¹⁸ Saban Echdar, *Metode Penelitian Manajemen Dan Bisnis*, Cet.1 (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017).

Seperti hasil wawancara dengan Ibu Tini Seorang Ibu Rumah Tangga warga Padangsidimpuan yang menyatakan bahwa :

Beliau sudah mengetahui QRIS sebagai alat pembayaran digital dan membantu dalam melakukan transaksi non tunai yang lebih cepat, murah, dan mudah karena Ibu Putri tidak perlu lagi membawa uang cash cukup dengan menggunakan aplikasi saja untuk melakukan pembayaran. Tetapi di beberapa tempat Ibu Tini tidak menemukan pembayaran melalui QRIS dan tidak semua merchant menggunakan QRIS tersebut sebagai alat pembayaran digital.

Sedangkan wawancara dengan bapak Anto warga Padangsidimpuan menyatakan bahwa: “Menggunakan layanan QRIS cukup membantu dalam melakukan transaksi tidak perlu harus ke ATM untuk pembayaran digital karena sudah bisa di scan melalui aplikasi pembayaran digital tersebut sudah bisa tanpa harus membawa uang tunai.

Hasil penelitian Risma Arum Azzahro dan Sri Dwi Estiningrum dengan judul “Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran” yaitu : “Penggunaan sistem pembayaran QR (Quick Response) merupakan sistem yang sedang populer saat ini. Pembayaran dengan metode QRIS ini sangat didukung dengan keberadaan telepon pintar yang sudah dimiliki oleh sebagian besar masyarakat. Smartphone sendiri saat ini sudah menjadi sebuah barang dengan tingkat kebutuhan tinggi yang penting bagi setiap orang. QRIS di Indonesia tidak hanya berlaku pada para pedagang yang sudah memiliki skala usaha besar saja, namun mahasiswa yang memiliki bisnis dengan skala kecil bisa menggunakan QRIS ini sebagai metode pembayaran. Riza Amalia Rifani yang berkaitan dengan jaringan QRIS sebagai alasan masyarakat tidak menggunakan aplikasi tersebut yang berjudul “Penerapan Sistem Pembayaran QRIS pada Sektor UMKM di Kota Parepare” yaitu : Transaksi QRIS tidak dapat diselesaikan ketika ada masalah dengan koneksi jaringan. Karena berniat membayar dengan metode non tunai, maka sangat penting untuk memiliki koneksi jaringan yang kuat dan konsisten untuk memastikan transaksi berjalan lancar dan pembeli tidak membatalkan pembelian tunai mereka. Kendala yang dialami baik UMKM dan pelanggan/pembeli dalam menggunakan QRIS adalah jaringan internet yang kurang stabil dalam melakukan transaksi pembayaran dan adanya biaya merchant discount rate sebesar 0,7% dan biaya admin bank yang diberlakukan pada penggunaan QRIS sehingga mempengaruhi pendapatan pelaku UMKM di Kota Parepare.

Sistem pembayaran QRIS merupakan sebuah sistem yang didalamnya berisikan aturan-aturan dan mekanisme pada sebuah lembaga yang berfungsi dalam melakukan sebuah transaksi terkait pemindahan dana dengan tujuan untuk melakukan pemenuhan terkait kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Dengan demikian, persepsi masyarakat Kota Padangsidimpuan menyatakan bahwa mereka mengetahui sistem pembayaran QRIS karena informasi mengenai sistem QRIS mudah didapatkan, mudah dipelajari dan dipahami, hal tersebut membuat informan berminat untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran pada masa sekarang. Selain itu banyaknya aplikasi

pembayaran yang terhubung dengan QRIS juga membuat minat pengguna semakin meningkat karena merasa lebih mudah. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin mudah akses informasi dan semakin luas jangkauan suatu sistem pembayaran maka akan meningkatkan minat penggunaan sistem pembayaran tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa masyarakat mengetahui QRIS sebagai alat pembayaran digital. Aplikasi QRIS ini dapat diketahui bahwa masyarakat di Kota Padangsidempuan adanya pengetahuan atau pemahaman konsumen sebagai pengguna QRIS yang dimana semakin tinggi pengetahuan terhadap suatu aplikasi alat pembayaran digital QRIS, maka akan semakin tinggi pula minat konsumen untuk menggunakan aplikasi tersebut. Dengan demikian, persepsi masyarakat Kota Padangsidempuan terhadap penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital sudah semakin berkembang dan mulai banyak diketahui oleh masyarakat luas. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa walaupun peneliti mewawancarai 20 informan yang mengetahui tentang QRIS, persepsi masyarakat terhadap QRIS dalam hal ini berbeda-beda. Sebenarnya banyaknya masyarakat yang masih kesulitan menggunakan aplikasi ini dengan terkendala tidak paham dan merasa bahwa uang tunai lebih sering digunakan oleh khalayak ramai. Tetapi karena penelitian ini membahas tentang persepsi masyarakat Kota Padangsidempuan terhadap penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksenta, Almasari, Irmawati Irmawati, Achmad Ridwan, Nur Hayati, Sepriano Sepriano, Herlinah Herlinah, Ayupitha Tiara Silalah, et al. *Literasi Digital : Pengetahuan & Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 dan Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Dz, Abdus Salam. "Inklusi Keuangan Perbankan Syariah Berbasis Digital-Banking: Optimalisasi Dan Tantangan." *Al-Amwal : Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syari'ah* 10, no. 1 (June 2, 2018): 63–80. <https://doi.org/10.24235/amwal.v10i1.2813>.
- Echdar, Saban. *Metode Penelitian Manajemen Dan Bisnis*. Cet.1. Bogor: Ghalia Indonesia, 2017.
- Endaryati, Eni. "MANAJEMEN DAN PENGOLAHAN TRANSAKSI KEUANGAN USAHA KECIL." *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, February 28, 2023, 1–110.
- Gufran, Muhammad Irsiad, Muhammad Natsir, and Tajuddin Tajuddin. "Determinan Tingkat Penggunaan Quick Response Indonesian Standard Di Kota Kendari." *Value Added : Majalah Ekonomi dan Bisnis* 19, no. 2 (October 26, 2023): 89–94. <https://doi.org/10.26714/vameb.v19i2.13274>.

- Imran, Imran, Nasran Nasran, Kaharudding Nawing, and Roy Kuliawan. "Pemahaman Young Citizen Terhadap Nilai Kearifan Lokal Desa Salumpaga Kecamatan Tolitoli Utara Kabupaten Tolitoli Di Era Globalisasi." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 4 (September 20, 2023): 7219–26. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i4.4451>.
- KOMINFO. "Kementerian Komunikasi Dan Informatika," n.d. <https://www.kominfo.go.id/>.
- Listiyono, Hersatoto, Eko Nur Wahyudi, and Dwi Agus Diartono. "Dinamika Implementasi QRIS: Meninjau Peluang Dan Tantangan Bagi UMKM Indonesia" 8, no. 2 (2024): 120-26.
- Mahyuni, Luh Putu, and I Wayan Arta Setiawan. "Bagaimana QRIS Menarik Minat UMKM? Sebuah Model Untuk Memahami Intensi UMKM Menggunakan QRIS." *Forum Ekonomi* 23, no. 4 (2021): 735–47. <https://doi.org/10.30872/jfor.v23i4.10158>.
- Moleong, Lexy J. *Metodeologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000.
- Permadi, Yudistira Andi, and Angestika Wilandari. "Preferences of Using Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Among Students as a Means of Digital Payment." *Journal of Enterprise and Development* 03, no. 01 (n.d.): hlm. 1-2.
- Prasetyo, Donny, and Irwansyah. "MEMAHAMI MASYARAKAT DAN PERSPEKTIFNYA." *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL* 1, no. 1 (2019): 163–75. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v1i1.253>.
- Rahman, Ahmad Fahri Syaifuddin Kurnia, and Supriyanto Supriyanto. "ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI METODE PEMBAYARAN PADA MASA PANDEMI." *Indonesian Scientific Journal of Islamic Finance* 1, no. 1 (December 12, 2022): 1–21. <https://doi.org/10.21093/inasjif.v1i1.4739>.
- Seputri, Wirda, Andri Soemitra, and Nur Ahmadi Bi Rahmani. "Pengaruh Technolgy Acceptance Model Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Cashless Society." *MES Management Journal* 2, no. 1 (2023): 116–26. <https://doi.org/10.56709/mesman.v2i1.57>.
- Setiawan, Wayan Arta, and Luh Putu Mahyuni. "QRIS DI MATA UMKM: EKSPLORASI PERSEPSI DAN INTENSI." *Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana* 9, no. 10 (2020): 46–921.
- Sriekaningsih, Ana. *QRIS Dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2020.
- Subar, Katherine. "Optimalisasi Penerapan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Pada Merchant Di Wilayah Surakarta." *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran* 5, no. 2 (2021): 43–57.