

Penggunaan Metode Pembayaran QRIS Pada Setiap UMKM di Era Digital

¹⁾Ahmad Farhan*, ²⁾Aishwari Wardani Shifa

¹⁾²⁾Program Studi Bisnis Digital, Universitas Megarezky, Makassar, Indonesia

Email Corresponding: ahmadfarhan@universitasmegarezky.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Teknologi,
Pembayaran Online,
QRIS,
UMKM,
GNNT

Penggunaan teknologi telah menjadi fundamental dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam aspek sosial maupun ekonomi. Dalam proses produksi, intervensi teknologi telah menjadi dominan dan telah mengubah gaya hidup masyarakat. Akibat dari pandemi Covid-19, penggunaan teknologi semakin meningkat dan menjadi keharusan bagi para pemilik usaha untuk menyesuaikan diri dengan digitalisasi. Kegiatan ini merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan upaya untuk meningkatkan literasi keuangan masyarakat dan kemampuan mereka dalam beradaptasi dengan sistem pembayaran online yang salah satunya adalah QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk memudahkan masyarakat untuk mengenal dan beradaptasi dengan sistem QRIS merupakan salah satu upaya yang dapat berpengaruh terhadap UMKM. Kegiatan PKM ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu sesi materi, sesi tanya jawab, dan sesi diskusi, tahap-tahap ini diharapkan dapat membantu pemilik UMKM untuk dapat memahami mekanisme pembayaran digital dan memudahkan proses penerapannya, terkhusus QRIS. Evaluasi dari kegiatan ini menunjukkan antusiasme para pemilik Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Kelurahan Mattoanging untuk segera mengadopsi penggunaan QRIS. Sebagai langkah awal, mereka akan menggunakan teknologi ini untuk keperluan pribadi sebelum kemudian menggunakannya sebagai alternatif pembayaran dalam usaha mereka. Hasil kegiatan ini juga menjadi pertimbangan bagi pemerintah untuk lebih mendorong penggunaan sistem pembayaran online sesuai dengan Gerakan Nasional Non-Tunai (GNNT).

ABSTRACT

Keywords:

Technology
Online Payment
QRIS
MSMEs
GNNT

The use of technology has become fundamental in everyday life, both in social and economic aspects. In the production process, technological intervention has become dominant and has changed people's lifestyles. As a result of the Covid-19 pandemic, the use of technology has increased and it is imperative for business owners to adapt to digitalization. This activity is a community service activity with an effort to improve people's financial literacy and their ability to adapt to online payment systems, one of which is QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard). Community service activities to make it easier for people to recognize and adapt to the QRIS system are one of the efforts that can affect MSMEs. This PKM activity is carried out through three stages, namely material sessions, question and answer sessions, and discussion sessions. These stages are expected to help MSME owners understand digital payment mechanisms and facilitate the implementation process, especially QRIS. The evaluation of this activity shows the enthusiasm of the owners of Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs) in the Mattoanging Village to immediately adopt the use of QRIS. As a first step, they will use this technology for personal use before then using it as a payment alternative in their business. The results of this activity are also a consideration for the government to further encourage the use of online payment systems in accordance with the National Non-Cash Movement (GNNT).

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Zaman modern ditandai dengan perkembangan media sosial telah sebagai sarana interaksi dan pengembangan jaringan dengan orang lain. Interaksi masyarakat melalui platform media sosial memberikan manfaat yang besar bagi dunia bisnis. Banyak bisnis memanfaatkan media sosial sebagai kanal yang potensial untuk memasarkan produk mereka. Dalam era perdagangan sosial yang berkembang pesat, semakin banyak orang yang memanfaatkan media sosial untuk promosi bisnis. (A. Rahayu & Zaki, 2020). Beberapa upaya

terus dilakukan, seperti memperluas ekosistem QRIS, memanfaatkan *big data*, menggunakan aplikasi API (Antarmuka Pemrograman Aplikasi), dan meningkatkan pengawasan terhadap penipuan dan keamanan siber dalam pembayaran digital (Trotsek, 2020).

Untuk mendukung perkembangan *E-Commerce*, diperlukan suatu sistem pembayaran yang berbasis internet yang menggantikan sistem pembayaran tradisional atau manual menjadi sistem pembayaran secara online. Mengikuti tren saat ini, beberapa platform perdagangan mulai mengadopsi sistem pembayaran berbasis QR-Code sebagai metode pembayaran. Sistem ini mengubah kebiasaan masyarakat dari pembayaran tunai menjadi pembayaran tanpa tunai. Namun, tidak semua orang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang sistem pembayaran tanpa tunai. Untuk menggunakan pembayaran elektronik atau tanpa tunai, seseorang perlu memiliki pemahaman tentang teknologi. Penerapan sistem pembayaran berbasis QR-Code memang dianggap efisien dalam berbagai aspek (Manurung & Lestari, 2020). Cashless mengacu pada transaksi masyarakat yang tidak lagi menggunakan uang fisik, tetapi melalui transfer informasi keuangan secara digital. Dalam transaksi sehari-hari, masyarakat tidak mengandalkan uang tunai, melainkan menggunakan uang digital (Bintaro, 2020). Salah satu layanan sistem pembayaran yang sedang populer di masyarakat adalah menggunakan pemindai kode QR. QR Code adalah serangkaian kode yang berisi data seperti identitas pedagang/pengguna, jumlah pembayaran, dan/atau mata uang, yang dapat dibaca menggunakan perangkat tertentu untuk melakukan transaksi pembayaran. QR code adalah teknologi yang memungkinkan informasi disimpan dalam bentuk kode, seperti rangkaian titik-titik hitam. Pada awalnya, untuk membaca QR code, diperlukan aplikasi khusus, namun seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih, sekarang kita dapat membaca QR code langsung melalui kamera ponsel. Kode QR digunakan untuk berbagai keperluan, salah satunya sebagai alternatif metode pembayaran. Sistem pembayaran berbasis QR code yang berkembang di Indonesia awalnya menggunakan kode QR yang berbeda-beda. Untuk mengatasi hal ini, Bank Indonesia memperkenalkan standarisasi sistem pembayaran berbasis QR code, sehingga kode QR yang sebelumnya eksklusif atau hanya dapat dibaca oleh penerbitnya, kini menjadi inklusif dan dapat dibaca oleh penerbit lain, yang disebut dengan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) (Bank Indonesia, 2019).

QRIS diperkenalkan oleh Bank Indonesia pada tanggal 17 Agustus 2019, tetapi mulai efektif digunakan pada tanggal 1 Januari 2020. Tujuan dari QRIS adalah untuk mengintegrasikan semua transaksi di berbagai sektor. QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) adalah sebuah kode QR yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia dan telah disesuaikan standar sehingga dapat digunakan oleh semua aplikasi pembayaran berbasis kode QR, seperti OVO, GoPay, LinkAja, Dana, dan sebagainya. QRIS disediakan oleh pedagang atau penjual, sedangkan konsumen dapat menggunakan dompet digital, layanan perbankan seluler, atau uang elektronik berbasis server. Implementasinya dapat dijelaskan sebagai berikut: untuk transaksi dengan kartu ATM, Bank Indonesia memiliki GPN (Gerbang Pembayaran Nasional), sedangkan untuk transaksi dengan kode QR, Bank Indonesia menggunakan QRIS. QRIS dapat digunakan oleh berbagai kalangan, mulai dari pedagang kecil hingga merchant di mal, karena kode QRIS dapat dicetak menggunakan kertas biasa tanpa perlu menggunakan mesin EDC. QRIS bukanlah aplikasi pembayaran baru atau instrumen pembayaran, tetapi berfungsi sebagai antarmuka yang memfasilitasi transaksi (Bank Indonesia, 2019). Peluncuran QRIS adalah salah satu implementasi dari Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025, yang telah diumumkan pada bulan Mei 2019. Dalam acara peluncuran tersebut, Gubernur Bank Indonesia, Perry Warjiyo, menyatakan bahwa QRIS, yang mengusung semangat UNGGUL (Universal, Gampang, Untung, dan Langsung), bertujuan untuk meningkatkan efisiensi transaksi, mempercepat inklusi keuangan, dan memajukan UMKM, dengan harapan dapat mendorong pertumbuhan ekonomi bagi kemajuan Indonesia. Semangat ini sejalan dengan tema peringatan HUT ke-74 Kemerdekaan RI, yaitu SDM Unggul Indonesia Maju. QRIS UNGGUL memiliki beberapa makna penting. Pertama, "Universal", karena penggunaan QRIS bersifat inklusif untuk semua lapisan masyarakat dan dapat digunakan untuk transaksi pembayaran di dalam negeri maupun luar negeri. Kedua, "Gampang", yang berarti masyarakat dapat melakukan transaksi dengan mudah dan aman melalui ponsel mereka.

Ketiga, "Untung", penggunaan QRIS memberikan keuntungan baik bagi pembeli maupun penjual karena transaksi menjadi lebih efisien melalui penggunaan satu kode QR yang dapat digunakan untuk semua aplikasi pembayaran pada ponsel. Keempat, "Langsung", transaksi dengan QRIS terjadi secara langsung karena prosesnya yang cepat dan instan, sehingga mendukung kelancaran sistem pembayaran. *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) adalah sebuah standar QR code yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan

Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dengan menggunakan standar internasional dari EMV Co. QRIS digunakan sebagai standar QR code untuk pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet digital, atau mobile banking. Setiap penyelenggara jasa sistem pembayaran (PJSP) yang menggunakan sistem QR diwajibkan untuk mengadopsi QRIS, sesuai dengan peraturan Bank Indonesia (PADG No.21/18/2019) tentang standar internasional QRIS untuk pembayaran (Mulia, 2019). Layanan QRIS dapat digunakan oleh berbagai penyedia jasa sistem pembayaran (PJSP) berbasis QR code yang populer di masyarakat, seperti OVO, GoPay, LinkAja, Dana, dan lainnya. QRIS memiliki beberapa manfaat, antara lain: Pertama, proses transaksi menjadi lebih mudah. Dengan QRIS, hanya diperlukan satu QR code untuk melayani berbagai aplikasi pembayaran digital yang telah mendapatkan izin di Indonesia. Setiap pedagang hanya perlu menempelkan QR code yang diperoleh dari QRIS. Kedua, QRIS membantu mencegah peredaran uang palsu. Kode QRIS digunakan sebagai pembayaran digital, sehingga tidak ada pertukaran uang tunai yang terjadi. Hal ini mengurangi risiko menerima uang palsu dan berkontribusi dalam pencegahan penyebaran uang palsu. Pelaksanaan kegiatan ini merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat, yang bertujuan untuk memberikan wawasan literasi keuangan secara spesifik kepada masyarakat mengenai QRIS dan penggunaannya, hal tersebut diharapkan dapat menjadi bekal untuk pemilik UMKM dalam menyediakan alternatif pembayaran yang dominan digunakan oleh konsumen pada umumnya di zaman modern ini.

II. MASALAH

Perkembangan teknologi yang pesat dalam transformasi digital menuntut adanya adaptasi masyarakat terhadap penggunaan dan integrasi teknologi dalam kegiatan sehari-hari, termasuk dalam bisnis. Namun, kenyataannya masih banyak pemilik usaha, terutama di daerah terpencil atau wilayah perkotaan, yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi. Meskipun pemilik usaha secara umum memiliki potensi yang tinggi untuk menggunakan pemasaran online melalui media sosial dan platform lainnya, perubahan gaya hidup masyarakat mengharuskan adanya kemudahan dalam bertransaksi. Dalam konteks ini, penting untuk menggabungkan metode pembayaran QRIS dan penerapan *E-Marketing* dengan sistem *E-Payment*. Oleh karena itu, sebuah kegiatan yang bertujuan untuk membina, mengedukasi, dan membantu masyarakat dalam memahami serta menerapkan sistem pembayaran online dalam bisnis mereka sangatlah relevan. Upaya seperti ini dapat membantu masyarakat dalam mengadaptasi transformasi digital yang semakin cepat dengan memberikan pemahaman dan dukungan yang diperlukan.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Kegiatan ini diadakan di Kelurahan Mattoanging, Kota Makassar, di mana sebagian besar penduduk di wilayah ini adalah pemilik Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang bergerak dalam produksi dan penjualan makanan serta produk olahan lainnya. Sebelumnya, telah dilakukan pelatihan penggunaan media

sosial untuk mendukung penjualan produk, namun masih terdapat kekurangan pengetahuan masyarakat mengenai media lain yang dapat digunakan bersama dengan E-Marketing untuk meningkatkan jumlah penjualan. Oleh karena itu, tujuan dari pengenalan E-Payment seperti QRIS adalah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat bahwa sistem pembayaran online adalah aman. Selain itu, pelatihan ini bertujuan untuk membantu masyarakat dalam menerapkan metode pembayaran menggunakan QRIS agar dapat menarik minat pelanggan dengan fleksibilitas yang ditawarkan oleh sistem E-Payment tersebut. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan UMKM di wilayah Kelurahan Mattoanging.

III. METODE

Kegiatan ini memiliki tujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang penggunaan sistem pembayaran online yang aman, serta sebagai langkah awal dalam beradaptasi dengan transformasi digital di dunia bisnis. Kegiatan ini sangat penting sebagai upaya untuk memberdayakan UMKM, mengingat dalam era digitalisasi banyak UMKM yang kalah bersaing karena kurang mampu beradaptasi dengan teknologi bisnis yang berkembang. Kegiatan ini merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang merupakan salah satu dari tugas utama perguruan tinggi. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan adaptasi masyarakat terhadap teknologi guna menghadapi transformasi digital yang terjadi secara terus menerus dan semakin cepat. Situasi tersebut menuntut kesiapan dan adaptasi yang dinamis dalam masyarakat. Dalam konteks Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), pentingnya integrasi teknologi dalam kegiatan usaha menjadi faktor peningkatan kinerja. Hal ini mencakup peningkatan kinerja penjualan dan pelayanan. Dengan demikian, UMKM memiliki kemampuan untuk menciptakan tingkat daya saing yang tinggi baik di pasar nasional maupun internasional. Kegiatan ini dilaksanakan di Kelurahan Mattoanging, Kota Makassar, dengan jumlah peserta pelatihan sebanyak 43 orang.

Sebelum melaksanakan kegiatan ini, terlebih dahulu peneliti mengobservasi mengenai sejauh mana penggunaan QRIS pada UMKM. Dari hasil observasi peneliti, secara umumnya penggunaan QRIS merupakan salah satu metode pembayaran yang paling sering digunakan, dengan demikian hal ini menjadi sebuah latar belakang dalam melaksanakan kegiatan ini. Dari hasil observasi tersebut, peneliti kemudian Menyusun kegiatan ini yang pelaksanaannya dilaksanakan dengan tiga tahapan. Pertama, materi akan disampaikan melalui panel yang terdiri dari beberapa topik. Materi tersebut akan mengenalkan peserta pada metode pembayaran QRIS beserta keamanannya, serta memberikan ilustrasi tentang kemudahan penggunaan *E-Payment*. Kedua, terdapat sesi tanya jawab yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang masih kurang dipahami oleh peserta, serta memperdalam penjelasan tentang materi yang telah disampaikan. Ketiga, terdapat sesi diskusi yang bertujuan untuk membantu peserta pelatihan dalam mencoba menerapkan metode pembayaran QRIS. Pada sesi ini, pemateri juga berperan sebagai instruktur yang akan membantu peserta hingga mereka memahami E-Payment seperti QRIS dan mekanisme penggunaannya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pelaksanaan kegiatan ini, terdapat beberapa hasil yang memberikan kontribusi kepada pemilik UMKM di Kelurahan Mattoanging, terutama para peserta pelatihan. Berdasarkan evaluasi yang diberikan oleh peserta, pelatihan penerapan metode pembayaran QRIS memberikan wawasan yang lebih luas. Pertama, peserta menjadi memiliki pengetahuan tentang keamanan sistem pembayaran online. Pada awalnya, banyak peserta yang meragukan keamanan dana yang masuk melalui jalur online, namun setelah pelatihan ini, mereka merasa lebih aman dan berencana untuk secara permanen mengimplementasikan sistem pembayaran online sebagai salah satu alternatif pembayaran. Kedua, pelatihan ini mendorong pemilik UMKM untuk menjadi lebih intensif dalam mempelajari penggunaan teknologi. Hal ini sangat penting mengingat adanya transformasi digital yang semakin cepat dan perubahan teknologi yang dinamis. Pelatihan ini memberikan bekal kepada pemilik UMKM, khususnya di Kelurahan Mattoanging, yang merupakan lokasi pelaksanaan kegiatan ini.

Pelatihan yang bertujuan untuk membantu masyarakat meningkatkan kemampuan adaptasi terhadap penggunaan teknologi memiliki dampak yang signifikan. Hal ini dikarenakan teknologi menjadi aspek penting dalam kehidupan sehari-hari, di mana perkembangan teknologi mempengaruhi banyak kegiatan yang melibatkan manusia. Penggunaan teknologi dapat memengaruhi berbagai bidang dan meningkatkan performa dalam bidang tersebut. Sebagai contoh, di bidang kesehatan, kehadiran teknologi menjadi faktor penting yang mendorong inovasi untuk meningkatkan kesehatan manusia. Di bidang pendidikan, teknologi menciptakan

fleksibilitas dengan memungkinkan pembelajaran dari berbagai lokasi (Munawar et al., 2021). Sebelum pelaksanaan kegiatan ini, observasi yang dilakukan oleh peneliti, memperoleh hasil yang melihat kebiasaan masyarakat dalam menggunakan metode pembayaran *online*, hal ini menjadi latar belakang dalam melaksanakan kegiatan pelatihan untuk membantu UMKM dalam menerapkan penggunaan QRIS, selain itu, frekuensi belanja *online* masyarakat dinilai semakin meningkat dengan semakin mudahnya akses internet. Dalam kegiatan bisnis, peran penting dimainkan oleh *E-Commerce*, platform penjualan produk secara online. *E-Commerce* telah terbukti signifikan dalam mendukung kinerja bisnis (Aprianto, 2021). Selain itu, E-Marketing sebagai metode jual-beli online yang dibantu oleh teknologi juga memainkan peran penting (Oktavianty et al., 2022). Keduanya memiliki kesamaan dalam memungkinkan perdagangan online. Lebih lanjut, penggunaan teknologi dalam dunia bisnis memungkinkan pemilik usaha untuk mengembangkan ide-ide baru dan memanfaatkan teknologi informasi dalam menciptakan inovasi (Siregar & Nasution, 2020). Penelitian sebelumnya telah menjelaskan manfaat yang diberikan oleh penggunaan teknologi dalam kegiatan bisnis, termasuk kemudahan dalam mengkoordinasikan input dan output, kemampuan untuk menghidupkan kembali bisnis yang hampir berhenti beroperasi, serta pengawasan terhadap peralihan cepat ke dunia digital dan pengurangan ketergantungan pada fungsi fisik manusia (Purba et al., 2021). Dari sini, pentingnya integrasi teknologi dalam mendukung kegiatan bisnis tidak dapat dihindari. Selain itu, integrasi teknologi dalam bisnis memberikan peluang untuk memulihkan jenis usaha yang hampir berhenti beroperasi.



Gambar 2. Proses Pelaksanaan Kegiatan PKM

Penggunaan teknologi memiliki dampak yang signifikan dalam kegiatan UMKM dan berpotensi mendorong digitalisasi UMKM. Digitalisasi tersebut dapat mencapai potensinya dengan adanya beberapa komponen penting seperti E-Commerce (penjualan digital), E-Payment (pembayaran digital), dan E-Finance (keuangan digital). Namun, selain komponen tersebut, faktor lingkungan dan organisasi dari UMKM juga memainkan peran penting dalam mempengaruhi kesiapan UMKM dalam mengadopsi teknologi (Cahyadi & Pradnyani, 2022). Penelitian sebelumnya telah menjelaskan bahwa sistem pembayaran digital memberikan keuntungan yang signifikan dalam mempermudah kegiatan ekonomi, bahkan di wilayah terpencil sekalipun. Oleh karena itu, perlu dilakukan sosialisasi yang merata untuk memaksimalkan manfaat dari E-Payment (I. Rahayu et al., 2022). Lebih lanjut, penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa E-Commerce dan E-Payment dapat mempercepat kinerja UMKM sebagai aspek pendukung. Namun, penting untuk diingat bahwa peran pemilik UMKM, pemerintah, dan institusi pendukung juga diperlukan untuk mendorong digitalisasi UMKM (Kilay et al., 2022). Dari penjelasan tersebut, terlihat berbagai keuntungan yang dapat diperoleh dengan menerapkan E-Payment sebagai bentuk alternatif pembayaran.

Mayoritas produk yang diperjualbelikan oleh pemilik UMKM yang mengikuti pelatihan ini adalah makanan dan produk olahan lainnya. Dalam hal pemasaran, media online dapat membantu mempromosikan produk. Namun, dalam era modern, banyak individu menginginkan fleksibilitas dan keamanan yang baik. Salah satu

bentuk fasilitas yang memenuhi kriteria ini adalah sistem pembayaran online. Penggunaan opsi pembayaran selain tunai semakin populer dengan adanya platform uang digital. Namun, masalahnya adalah sebagian besar UMKM, terutama usaha rumahan dan mikro, belum menggunakan sistem pembayaran online. Hal ini sering menjadi alasan bagi beberapa individu untuk memilih tempat yang menyediakan opsi pembayaran online, karena uang tunai memiliki risiko hilang, rusak, dan kesulitan memberikan kembalian dihadapi oleh beberapa UMKM. Dalam praktiknya, penggunaan E-Payment memberikan banyak keuntungan dalam bisnis. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan E-Payment mengurangi risiko yang terkait dengan penggunaan uang tunai, seperti perampokan, pencurian, dan memberikan rasa nyaman dengan fleksibilitasnya (Nugrahini & Alfian, 2023). Fleksibilitas ini juga menciptakan keuntungan dengan memungkinkan transaksi dilakukan dari mana saja dan kapan saja, yang dianggap lebih efisien dalam hal waktu (Gultom & Yoestini, 2022). Penelitian lain menjelaskan bahwa E-Payment memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kepuasan pelanggan, tetapi untuk mencapainya, platform E-Payment harus memaksimalkan fasilitas yang ditawarkan (Heryanti, 2023).

Dalam upaya memperkenalkan penggunaan E-Payment kepada UMKM, penting untuk menciptakan gambaran yang menarik tentang sistem pembayaran ini sebagai salah satu pilihan transaksi yang diminati. Sebagai sistem yang melibatkan uang, keamanan menjadi faktor kunci dalam menarik minat pengguna terhadap E-Payment (Pringgadini & Basiya, 2022). Keamanan ini menjadi perhatian utama dalam pelatihan ini, dengan tujuan membantu pemilik UMKM memahami bahwa E-Payment adalah platform yang aman dan dijamin oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Selanjutnya, kemudahan penggunaan juga menjadi aspek penting. Pelanggan cenderung menyukai hal-hal yang mudah digunakan, dan E-Payment merupakan platform yang mudah digunakan. Bahkan, sistem pemindaian barcode menjadi cara pembayaran yang efisien dalam hal waktu (Ramadhan & Subari, 2022). Dalam pelatihan ini, perhatian diberikan untuk membantu pemilik UMKM memahami E-Payment dengan baik, sehingga mereka dapat menggunakan platform ini dengan mudah. Selain itu, salah satu daya tarik E-Payment adalah promosi. E-Payment adalah platform yang menawarkan berbagai promosi dan keuntungan bagi pengguna, tanpa merugikan produsen yang menggunakan platform tersebut. Lebih lanjut, platform E-Payment bahkan memberikan bonus kepada produsen jika mereka berhasil mencapai target tertentu (Harisma & Padmalia, 2023). Hal ini juga menjadi fokus dalam pelatihan ini, dengan tujuan membantu pemilik UMKM memahami manfaat promosi dan keuntungan yang dapat diperoleh melalui E-Payment.

Selanjutnya, penggunaan *E-Payment* adalah sistem yang dapat digunakan oleh siapa pun. Namun, penting untuk memahami mengapa banyak UMKM yang belum mengadopsi sistem pembayaran online. Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat beberapa alasan yang menjadi faktor UMKM dalam menerapkan penggunaan *E-Payment*, seperti potensi keuntungan, kemudahan penggunaan, dan potensi risiko (Namira, 2022). Penelitian lain juga menyatakan bahwa penggunaan *E-Payment* menjamin keamanan dan kerahasiaan data dan transaksi pengguna, serta memberikan kemudahan penggunaan, manfaat, kepuasan, kepercayaan, dan kemampuan untuk mendukung keberlanjutan bisnis (N. A. Saputri, 2021). Salah satu manfaat yang dirasakan oleh UMKM adalah mengurangi kebutuhan akan uang kembalian, yang dapat memakan waktu jika terdapat banyak pembeli (Zada & Sopiana, 2021). Pelatihan serupa juga telah dilakukan untuk meningkatkan literasi keuangan pemilik UMKM, dan penerapan E-Payment juga merupakan bagian dari Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT), yang bertujuan untuk mengurangi penggunaan uang tunai dalam transaksi (Lestari et al., 2021).

Dalam menyusun rancangan kegiatan pengabdian ini, penting untuk memahami dampak yang dihasilkan oleh *E-Payment*, karena hal ini menjadi elemen penting. Selain memberdayakan UMKM dan meningkatkan kinerjanya, terdapat beberapa alasan kuat untuk menerapkan penggunaan E-Payment. Sebagai tanggapan terhadap perkembangan teknologi yang cepat, pemerintah Indonesia mendorong peralihan model transaksi menjadi non-tunai, dengan memperhatikan keamanan platform layanan pembayaran online (R. Rahayu, 2022). Keamanan platform E-Payment menjadi perhatian penting baik oleh pemerintah maupun pengguna, karena banyak pengguna yang masih ragu terkait dengan keamanan platform tersebut. Penerapan E-Payment secara menyeluruh penting dilakukan mengingat perubahan pola hidup masyarakat yang semakin menginginkan kemudahan. Oleh karena itu, menjadi urgensi untuk memberikan kemampuan kepada UMKM dalam menyediakan layanan E-Payment (Karim et al., 2022). Hal ini khususnya signifikan di kalangan generasi muda, yang selain menginginkan fasilitas yang disediakan, juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan berbagai promosi, sehingga mendorong mereka untuk mencari kemudahan tanpa perlu usaha yang berat

(Rahadi et al., 2022). Perubahan pola hidup masyarakat sendiri dipengaruhi oleh media yang semakin memudahkan akses informasi dan pengetahuan, membawa masyarakat menuju pola hidup yang lebih *online oriented* (Rusnawati et al., 2022).

Hasil evaluasi kegiatan ini menunjukkan adanya minat dari pemilik UMKM di kelurahan Mattoanging untuk menggunakan E-Payment, terutama pembayaran melalui QRIS. Langkah awal yang mereka lakukan adalah mencoba menggunakan E-Payment untuk keperluan pribadi sebelum kemudian mempertimbangkan untuk mengimplementasikannya sebagai alat pembayaran alternatif dalam bisnis mereka. Meskipun masih ada beberapa peserta pelatihan yang merasa ragu terkait keamanan penggunaan metode pembayaran QRIS, diharapkan materi yang disampaikan dapat menjadi pertimbangan bagi mereka dalam menerapkan E-Payment. Berdasarkan penelitian sebelumnya, penggunaan E-Payment tidak terjadi secara instan, tetapi membutuhkan waktu untuk membangun kepercayaan dan meningkatkan minat masyarakat dalam menerimanya. Oleh karena itu, perlu dilakukan sosialisasi oleh berbagai pihak, termasuk pihak penyedia platform sistem QRIS Code E-Payment itu sendiri.

Penelitian ini memberikan beberapa hal yang menjadi inti temuan dari hasil penelitian ini, pertama, pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk mengenalkan dan membantu pemilik UMKM dalam mengadaptasi penggunaan QRIS didasarkan tren penggunaan QRIS yang semakin meningkat, berdasarkan data transaksi digital di tahun 2021 tercatat sebesar 19,2 triliun yang dilakukan menggunakan uang elektronik, sementara digital banking menembus hingga 2.547,5 triliun. Selain itu untuk penggunaan QRIS sendiri transaksi 7.08 triliun, dengan jumlah merchant yang telah menerapkan penggunaan QRIS sebesar 29,7 persen (Kresna Riady et al., 2022). Bukti empiris lainnya, juga merefleksikan penggunaan QRIS yang semakin meningkat di UMKM, hal ini dikarenakan metode pembayaran tersebut tergolong sederhana, dan lebih praktis, pada kenyataannya, transaksi digital telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, sehingga para pelaku usaha dituntut untuk dapat beradaptasi dengan perubahan ini (Here & Kelen, 2022). Dari ini direfleksikan kembali penting dan urgensi dari kegiatan ini untuk mendukung daya saing UMKM di zaman modern ini. Pelatihan serupa juga banyak dilakukan, yang mana tujuannya tidak jauh berbeda, untuk membiasakan pemilik UMKM dalam penggunaan teknologi dan menerapkan penggunaan QRIS sebagai alternatif pembayaran yang dapat menunjang daya saing usahanya (Yuliati & Handayani, 2021).

Kedua, Pelaksanaan kegiatan ini memiliki tujuan untuk mengedukasi tentang metode pembayaran online, secara umum kekhawatiran yang muncul adalah mencakup keamanan akan metode pembayaran digital, sehingga kegiatan ini menekankan pemberian materi yang dapat mengatasi kekhawatiran tersebut. Dalam penelitian terdahulu dijelaskan bahwa kegagalan penerimaan akan suatu teknologi, tidak dari teknisnya, namun cenderung pada perilaku pengguna, kekhawatiran pengguna akan menurunkan minat untuk menerima metode, atau teknologi tersebut (Pangestu & Pasaribu, 2022). Kasus-kasus kejahatan siber, menjadikan para pemilik usaha was-was dalam menerapkan metode pembayaran digital (O. B. Saputri, 2020). Sejalan dengan dua bukti empiris ini, penggunaan QRIS, selain dipengaruhi oleh *technology acceptance model* (TAM), juga dipengaruhi oleh persepsi akan tingkat keamanannya (Fadlillah et al., 2021). Dengan demikian, materi yang diberikan dalam kegiatan ini sebisa mungkin menjelaskan keamanan QRIS yang sudah terjamin, dan mekanisme yang baik dalam penggunaannya agar tidak terjerat dalam modus-modus kejahatan siber.

V. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan ini berjalan lancar, terutama karena metode yang digunakan dalam menyampaikan materi dinilai sangat efektif dan optimal. Metode tersebut berhasil menjadi media edukasi dan meningkatkan literasi keuangan peserta, khususnya mereka yang mengikuti pelatihan. Peserta yang sebelumnya telah mengikuti kegiatan yang mendorong literasi digital merasa bahwa pelatihan ini menjadi motivasi bagi mereka untuk segera menerapkan alternatif pembayaran yang lebih fleksibel, termasuk QRIS. Selain itu, wawasan yang diperoleh dalam pelatihan ini dapat digunakan untuk sosialisasi kepada masyarakat di Kelurahan Mattoanging yang tidak dapat mengikuti pelatihan tersebut.

Sebagai rekomendasi untuk pelaksanaan kegiatan ini, berdasarkan hasil evaluasi, disarankan untuk mengadakan kegiatan serupa secara berkala. Hal ini penting untuk memastikan distribusi informasi yang merata kepada seluruh masyarakat, baik di Kelurahan Mattoanging maupun di wilayah lainnya. Selain itu, pelaksanaan kegiatan semacam ini seharusnya mendorong peran yang lebih aktif dari pemerintah dalam mempercepat Gerakan Nasional Non-Tunai (GNNT) dan mengurangi penggunaan uang tunai secara efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianto, N. E. K. (2021). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bisnis. *International Journal Administration, Business and Organization (IJABO) |*, 2(1), 1–7. <https://ijabo.a3i.or.id>
- Bank Indonesia. (2019). *Peraturan Anggota Dewan Gubernur. Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/ 18 /Padg/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code Untuk Pembayaran.*
- Bintaro, E. (2020). Fintech dan Cashless Society: Revolusi Mendongkrak Ekonomi Kerakyatan. *Call for Essay*, 1–77.
- Cahyadi, L. D. C. R., & Pradnyani, N. L. P. S. P. (2022). Digitalisasi Umkm Dengan Menggunakan Pendekatan TOE Model. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 11(9), 1132–1140. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/EEB/index>
- Fadlillah, S. A., Nugroho, J. A., & Sangka, K. B. (2021). Pengaruh Kemudahan dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada Pelaku Umkm Binaan Bank Indonesia KPW Solo. *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 7(1). <https://jurnal.uns.ac.id/bise>
- Gultom, G. A., & Yoestini. (2022). Analisis Pengaruh Kualitas Layanan, Lokasi, Dan E-Payment Terhadap Kepuasan Pelanggan (Studi Pada Pelanggan Fitness Center Elise Ladies Gym Semarang). *Diponegoro Journal of Management*, 11(3), 1–9.
- Harisma, A., & Padmalia, M. (2023). Antecedent Dari Continuance Intention To Use E-Payment Dana Pada Pengguna Generasi Z. *PARSIMONIA*, 10(1), 16–30.
- Here, D., & Kelen, L. H. (2022). Persepsi Pemilik Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Terhadap Penggunaan Pembayaran Secara Elektronik. *KENDALI: Economics and Social Humanities*, 1(1), 1–9.
- Heryanti, A. H. (2023). Pengaruh Kualitas Layanan Aplikasi Dana terhadap Kepuasan Pelanggan dalam Melakukan Transaksi Secara Online sebagai Alat Pembayaran Elektronik (E-Payment). *Journal on Education*, 5(3), 8080–8096.
- Karim, M. W., Chowdhury, M. A. M., & Haque, A. K. M. A. (2022). A Study of Customer Satisfaction Towards E-Wallet Payment System in Bangladesh. *American Journal of Economics and Business Innovation*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.54536/ajebi.v1i1.144>
- Kilay, A. L., Simamora, B. H., & Putra, D. P. (2022). The Influence of E-Payment and E-Commerce Services on Supply Chain Performance: Implications of Open Innovation and Solutions for The Digitalization of Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) in Indonesia. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 8(3), 1–24. <https://doi.org/10.3390/joitmc8030119>
- Kresna Riady, D., Soemitra, A., Nawawi, Z. M., Islam, U., & Sumatera Utara, N. (2022). Pertumbuhan Transaksi Financial Technology (Fintech) Di Dalam Perbankan Pada Masa Pandemi Covid-19. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 3(2), 634–643. <http://journal.yrpiiku.com/index.php/msej>
- Lestari, R. I., Santoso, D., & Indarto, I. (2021). Meningkatkan Literasi Keuangan Digital Pada Pelaku UMKM Melalui Sosialisasi Gerakan Nasional Non-Tunai. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 4(3), 378–390. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v4i3.10947>
- Manurung, E. A. P., & Lestari, E. A. P. (2020). Kajian Perlindungan EPayment Berbasis Qr-Code Dalam E-Commerce. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 4(1), 28–36.
- Mulia, I. (2019). *Analisis faktor penerimaan implementasi cashless society dengan menggunakan framework utaut.* Program Studi Manajemen Sistem Informasi, Universitas Bina Nusantara.
- Munawar, Z., Herdiana, Y., Suharya, Y., & Putri, N. I. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital Di Masa Pandemi Covid-19. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 8(2), 160–175.
- Namira, L. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Niat UMKM di Kota Padang Menggunakan e-Payment sebagai Metode Pembayaran. *Owner: Riset & Jurnal Akuntansi*, 6(1), 212–224. <https://doi.org/10.33395/owner.v6i1.553>
- Nugrahini, D. E., & Alfian, A. H. (2023). Persepsi Penggunaan E-Payment Di Era Cashless Society: Peran Nilai Online Shopping, Manfaat E-Payment Dan Kepatuhan Syariah (Sharia Compliance). *Jurnal Magister Manajemen Universitas Mataram*, 12(1), 88–99. <https://doi.org/10.29303/jmm.v12i1.764>
- Oktaviany, Wahid, Farhan, A., & Alamsyah. (2022). Impact Of E-Marketing In Supporting MSMEs After Covid-19 Pandemic. *Eqien-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 11(4), 1–7.
- Pangestu, M. G., & Pasaribu, J. P. K. (2022). Behavior Intention Penggunaan Digital Payment QRIS Berdasarkan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) (Studi pada UMKM Sektor Industri Makanan & Minuman di Kota Jambi). *Jurnal Manajemen (JUMANAGE)*, 1(1), 29–37.
- Pringadini, S. A., & Basiya, R. (2022). Pengaruh Kepercayaan, Perceived Security, Dan Risiko Terhadap Minat Penggunaan E-Payment Pospay (Studi Kasus Pengguna Pospay Kantor Pos Pati). *SEIKO : Journal of Management & Business*, 5(1), 574–584. <https://doi.org/10.37531/sejaman.v5i1.1774>
- Purba, N., Yahya, M., & Nurbaiti. (2021). Revolusi Industri 4.0 : Peran Teknologi Dalam Eksistensi Penguasaan Bisnis Dan Implementasinya. *JPSB - Jurnal Perilaku Dan Strategi Bisnis*, 9(2), 91–98.

- Rahadi, R. A., Nainggolan, Y. A., Afgani, K. F., Yusliza, M. Y., Faezah, J. N., Ramayah, T., Saputra, J., Muhammad, Z., Farooq, K., & Angelina, C. (2022). Towards a cashless society: Use of electronic payment devices among generation z. *International Journal of Data and Network Science*, 6(1), 137–146. <https://doi.org/10.5267/J.IJDNS.2021.9.014>
- Rahayu, A., & Zaki, B. (2020). The Influence of Sponsored Post Towards The Urge to Buy Impulsively on The Information Technology System of The Social Media of Instagram. *AKRUAL: Jurnal Akuntansi*, 11(2), 95–109.
- Rahayu, I., Pratiwi, L., & Rahwana, K. A. (2022). Implementasi Fintech Sebagai Model Transaksi Masa Kini. *Journal of Empowerment Community*, 4(1), 1–5. <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/JEC>
- Rahayu, R. (2022). Factors That Influence the Behavioural Intention to Use E-Payments in Indonesia. *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, 6(1), 116–125. <https://doi.org/10.33087/ekonomis.v6i1.504>
- Ramadhan, A., & Subari. (2022). Penerapan Aplikasi Android E-Payment dan Pemesanan Layanan Pujasera. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 8, 46–55. <http://http://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jtmi>
- Rusnawati, Farild, M., & Indriyani, E. (2022). The Fintech E-Payment: The Impact To Financial Behavior. *Laa - Maisyir : Jurnal Ekonomi Islam*, 9(1), 20–32. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lamaisyir>
- Saputri, N. A. (2021). Readiness of SMEs on Digital Payment for Business Sustainability. *Ekonomi, Keuangan, Investasi Dan Syariah (EKUITAS)*, 3(2), 140–144. <https://doi.org/10.47065/ekuitas.v3i2.1079>
- Saputri, O. B. (2020). Preferensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (QRIS) sebagai alat pembayaran digital. *KINERJA*, 17(2), 247–247. <http://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/KINERJA>
- Siregar, L. Y., & Nasution, M. I. P. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online. *Hirarki - Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 2(1), 71–75. <https://doi.org/10.30606/hjimb>
- Trotsek, D. (2020). Tinjauan Kebijakan Moneter Oktober 2020. *Bank Indonesia*, 110(9), 1689–1699.
- Yuliati, T., & Handayani, T. (2021). Pendampingan Penggunaan Aplikasi Digital QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pada UMKM. *Communnity Development Journal*, 2(3), 811–816.
- Zada, C., & Sopiana, Y. (2021). Penggunaan E- Wallet atau Dompot Digital sebagai Alat Transaksi Pengganti Uang Tunai Bagi UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah. *JIEP: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Pembangunan*, 4(1), 251–268.