



Inovasi Sistem Pembayaran Digital QRIS pada UMKM Warung Jajanan Seuhah di Desa Jambudipa

Lia Rahayu Prasasti¹, Neng Deuis Supriadi Aprilianti², Silvi Putri Meylani³, Sari Sobandi⁴

¹Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: lia.rahayu.prasasti@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: deuisaap164@gmail.com

³Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: silviputripn@gmail.com

⁴Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: sari@uinsgd.ac.id

Abstrak

Digitalisasi dalam sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan efisiensi operasional dan daya saing. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi sistem pembayaran digital QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) pada UMKM Warung Jajanan Seuhah di Desa Jambudipa. Melalui program Kuliah Kerja Nyata Sistem Pemberdayaan Masyarakat (KKN SISDAMAS), dilakukan serangkaian pelatihan dan pendampingan kepada pemilik usaha dalam penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran yang lebih praktis dan aman. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan QRIS mampu meningkatkan transaksi non-tunai di Warung Seuhah hingga 40%, mengurangi risiko kesalahan transaksi, serta mempermudah pencatatan keuangan. Selain itu, inovasi ini juga mendorong peningkatan literasi digital di kalangan pelaku UMKM di Desa Jambudipa. Implementasi QRIS dinilai efektif dalam mendukung adaptasi UMKM terhadap perkembangan teknologi digital serta memperkuat ekonomi lokal.

Kata Kunci: QRIS, UMKM, pembayaran digital, inovasi, Desa Jambudipa

Abstract

Digitalization in the Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) sector is an important strategy in increasing operational efficiency and competitiveness. This study aims to examine the implementation of the QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) digital payment system at the Warung Jajanan Seuhah MSME in Jambudipa Village. Through the Community Empowerment System Real Work Lecture (KKN SISDAMAS) program, a series of training and mentoring were carried out for business owners in using QRIS as a more practical and secure payment method. The results showed that the use of QRIS was able to increase non-cash transactions at Warung Seuhah by up to 40%, reduce the risk of transaction errors, and facilitate financial recording. In addition, this innovation also encourages increased digital literacy among MSME actors in Jambudipa Village. The implementation of QRIS is considered effective in supporting MSME adaptation to the development of digital technology and strengthening the local economy.

Keywords: QRIS, UMKM, digital payment, innovation, Jambudipa Village

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk pada Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Dalam upaya meningkatkan efisiensi operasional dan daya saing, UMKM dituntut untuk beradaptasi dengan berbagai inovasi digital, salah satunya adalah sistem pembayaran digital. QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) merupakan standar nasional untuk pembayaran digital yang diperkenalkan oleh Bank Indonesia, yang memungkinkan transaksi non-tunai dilakukan dengan lebih cepat, aman, dan efisien. Bisnis kecil dan menengah (UMKM) diharuskan untuk segera berinovasi dan mengadaptasi, termasuk dengan menerapkan model bisnis digital. Sejauh ini, Indonesia memiliki 132 juta pengguna internet (Kasali, 2018). Industri teknologi keuangan, atau fintech, berusaha memaksimalkan potensi tersebut dengan menawarkan berbagai produk keuangan yang memudahkan pelanggannya untuk mengakses berbagai layanan keuangan. Alat keuangan digital seperti Go-Pay, OVO, dan DANA, serta pilihan pembayaran QRIS tersedia.

Uang elektronik (*e-money*) dan uang virtual (*virtual money*) adalah instrumen pembayaran yang muncul sebagai akibat dari perkembangan teknologi. Uang elektronik maupun uang virtual dibutuhkan sebagai instrumen pembayaran mikro yang dapat melakukan transaksi dengan cepat dan biaya rendah. Nilai nominal transaksi dapat langsung disimpan pada sistem tertentu, yang dapat dilakukan dengan aman, murah, dan cepat. Selain itu, Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 dan No. 16/8/PBI/2014 memulai penggunaan uang elektronik dengan tujuan mendorong masyarakat negara untuk mengurangi penggunaan uang tunai. Sebagai akibat dari peningkatan produk alat pembayaran elektronik, termasuk kartu *e-money* berbasis *chip server*, aplikasi *e-wallet*, dan akun bank, *e-money* saat ini mengungguli pembayaran non tunai dengan transaksi 95,75 triliun pada tahun 2019 (Sihaloho et al., 2020).

Penjual yang memiliki akun di Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) dapat menggunakan QRIS. Karena sistem QRIS berjalan dalam *Merchant Presented Mode* (MPM), pengguna aplikasi *e-wallet* seperti Gopay, Dana, OVO, dan LinkAja dapat melakukan transaksi dengan penjual hanya dengan memindai kode QRIS yang tersedia pada penjual. Hal ini memungkinkan pengguna untuk tetap sesuai dengan aplikasi yang dimiliki penyedia layanan QRIS di toko. Oleh karena itu, transaksi pembayaran akan menjadi lebih efisien, inklusi keuangan di Indonesia akan dipercepat, dan usaha kecil dan menengah (UMKM) akan beralih ke digitalisasi pembayaran. Semua faktor ini akan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi (Widjanarko, 2019).

Desa Jambudipa, sebagai salah satu wilayah dengan populasi UMKM yang cukup besar, menghadapi tantangan dalam meningkatkan adopsi teknologi digital di kalangan pelaku usaha. Jajanan Seuhah, sebagai salah satu UMKM di desa ini, menjadi subjek utama dalam program inovasi pembayaran digital melalui penerapan QRIS. Program ini merupakan bagian dari kegiatan Kuliah Kerja Nyata Sistem Pemberdayaan Masyarakat (KKN SISDAMAS) yang bertujuan untuk mendorong literasi digital serta meningkatkan daya saing UMKM di era ekonomi digital. Melalui pendampingan dan pelatihan yang diberikan, diharapkan pelaku UMKM, khususnya Warung Jajanan Seuhah, dapat memahami dan mengimplementasikan QRIS sebagai metode

pembayaran yang lebih praktis dan modern. Penelitian ini akan membahas inovasi penerapan QRIS di Warung Jajanan Seuhah yang ada di Desa Jambudipa, serta dampaknya terhadap peningkatan transaksi non-tunai, pencatatan keuangan, dan literasi digital pelaku usaha.

B. METODE PENGABDIAN

Program pengabdian ini dilaksanakan sebagai bagian dari kegiatan Kuliah Kerja Nyata Sistem Pemberdayaan Masyarakat (KKN SISDAMAS) dengan fokus pada pengenalan dan implementasi sistem pembayaran digital QRIS pada UMKM Warung Jajanan Seuhah di Desa Jambudipa. Metode Pengabdian SISDAMAS ini terdiri dari empat siklus. Pertama refleksi sosial, kedua pemetaan sosial, ketiga perencanaan partisipatif dan yang terakhir adalah pelaksanaan program, monitoring dan evaluasi program. Adapun Metode pengabdian yang digunakan dalam program ini meliputi beberapa tahapan, yaitu survei awal, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi.

1. Survei Awal

Sebelum pelaksanaan program, dilakukan survei awal untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tingkat pemahaman pemilik Warung Jajanan Seuhah terhadap teknologi pembayaran digital. Survei ini dilakukan melalui wawancara dan observasi langsung, yang bertujuan untuk mengetahui kesiapan UMKM dalam menerima inovasi teknologi serta kendala yang mungkin dihadapi.

2. Pelatihan

Setelah survei awal, dilakukan pelatihan mengenai penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Pelatihan ini mencakup materi tentang pengenalan QRIS, cara penggunaan aplikasi pembayaran, cara menghasilkan dan mengelola QR code, serta manfaat dan keamanan dari transaksi digital. Pelatihan diberikan secara langsung oleh tim KKN dengan praktik langsung menggunakan perangkat smartphone.

3. Pendampingan

Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan intensif kepada pemilik Warung Jajanan Seuhah untuk memastikan implementasi QRIS berjalan dengan lancar. Pendampingan ini meliputi bantuan teknis dalam pembuatan QR code, pengaturan sistem pembayaran di aplikasi, serta pemantauan terhadap penerimaan pelanggan terhadap metode pembayaran baru ini. Tim KKN juga membantu dalam menyosialisasikan penggunaan QRIS kepada pelanggan Warung Jajanan Seuhah melalui pemasangan poster.

4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas program dalam meningkatkan penggunaan QRIS di Warung Jajanan Seuhah. Evaluasi melibatkan pengukuran peningkatan transaksi non-tunai sebelum dan sesudah penerapan QRIS, serta wawancara dengan pemilik dan pelanggan mengenai pengalaman mereka menggunakan sistem ini. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan rekomendasi

lebih lanjut terkait pengembangan dan perbaikan dalam implementasi sistem pembayaran digital di UMKM.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Program KKN SISDAMAS ini dilaksanakan tepatnya di Desa Jambudipa, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Bandung Barat, Provinsi Jawa Barat. Kegiatan KKN SISDAMAS ini berlangsung selama 35 hari yaitu dari tanggal 28 Juli 2024 – 31 Agustus 2024. Kegiatan ini dilaksanakan dengan melibatkan Mahasiswa, Kepala Desa, RT dan RW, serta warga setempat. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program KKN SISDAMAS terkait tentang inovasi sistem pembayaran digital QRIS pada UMKM jajanan seuhah di Desa Jambudipa oleh Mahasiswa, terdiri dari 3 tahapan kegiatan. Berikut ini adalah skema pelaksanaan tahapan kegiatan KKN SISDAMAS:

1. Observasi Awal

Berdasarkan observasi awal, tampak bahwa Warung Jajanan Seuhah menghadapi masalah dalam metode pembayaran yang masih bersifat konvensional. Masyarakat Desa Jambudipa yang ingin menggunakan pembayaran digital belum dapat melakukannya karena opsi tersebut belum tersedia. Sebagai hasil dari evaluasi yang dilakukan, penulis merekomendasikan agar UMKM Warung Jajanan Seuhah mengadopsi inovasi pembayaran digital dengan cara pengenalan aplikasi dan pelatihan cara penggunaan aplikasi.

Penulis membantu proses pembuatan QRIS, dimulai dengan pendaftaran QRIS melalui aplikasi DANA. Pelaku usaha perlu mengisi informasi bisnis seperti nama, jenis usaha, lokasi, dan jam operasional. Setelah itu, mereka harus mengunggah foto produk atau tempat usaha. Setelah data dikirimkan, verifikasi dilakukan oleh pihak DANA dengan estimasi waktu maksimal 2 hari.



Gambar 1 Observasi Awal

2. Pembuatan QR Code Via DANA

Jika proses verifikasi berhasil, tampilan profil DANA akan beralih menjadi profil bisnis. Setelah akun sudah terverifikasi, disini kita hanya perlu menunggu hingga 7 hari untuk pembuatan QR bisnis.



Gambar 2 Pembuatan QR Code Via DANA

3. Sistem Pembayaran QRIS

Setelah pengajuan berhasil diproses, pengguna kini memiliki QRIS yang aktif dan siap digunakan untuk menerima transaksi pembayaran non-tunai. QRIS ini merupakan solusi yang sangat fleksibel karena tidak hanya dapat digunakan untuk memproses pembayaran dari pengguna DANA, tetapi juga kompatibel dengan berbagai e-wallet lainnya, seperti OVO, GoPay, dan LinkAja, serta transaksi dari aplikasi perbankan digital yang mendukung sistem QRIS.

Dengan adanya QRIS, pelaku usaha dapat memanfaatkan satu kode QR untuk menerima pembayaran dari berbagai sumber, menghilangkan kebutuhan untuk memiliki berbagai alat pembayaran terpisah. Hal ini mempermudah konsumen untuk melakukan pembayaran dengan metode yang mereka pilih, meningkatkan kenyamanan dan efisiensi transaksi. Sistem ini mendukung integrasi yang luas, memungkinkan transaksi yang cepat dan aman, serta mempermudah pelaku usaha dalam mengelola dan memantau pembayaran mereka secara real-time melalui platform yang mereka gunakan.



Gambar 3 Sistem Pembayaran QRIS

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Inovasi Sistem Pembayaran Digital QRIS pada UMKM Warung Jajanan Seuhah di Desa Jambudipa yang terlaksana dalam waktu beberapa hari karena menunggu proses kerja pihak DANA dalam memberikan verifikasi atas pengajuan yang disampaikan oleh mitra, yaitu sejak tanggal pada tanggal 15 Agustus 2024 sampai dengan 20 Agustus 2024, kegiatan ini berlangsung di Desa Jambudipa Kecamatan Cisarua pada Warung Jajanan Seuhah. Untuk memperoleh solusi dari masalah yang sedang dihadapi oleh mitra, penulis melakukan rangkaian kegiatan meliputi observasi dan pembuatan QR Code Via DANA untuk melakukan digitalisasi terhadap UMKM yang dimiliki dengan pembuatan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) sebagai alat bayar non-tunai yang sah di Indonesia.

Berdasarkan hasil dari observasi awal diketahui Warung Jajanan Seuhah ini memiliki kendala dalam pembayaran yang masih konvensional, sementara konsumen yang membeli produk Warung Jajanan Seuhah merupakan kalangan Generasi Z, yaitu generasi yang berpengaruh menjadi sasaran di kalangan pengguna transaksi keuangan digital elektronik. Karena berdasarkan hasil riset, sebanyak 78% Generasi Z mengatakan bahwa mereka tertarik dan memiliki produk keuangan non-tunai, sehingga seringkali konsumen menginginkan pembayaran dilakukan secara non-tunai, dan hasil dari observasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasannya Warung Jajanan Seuhah membutuhkan pembuatan QRIS sebagai alat bayar non-tunai bagi para konsumen.

Penggunaan aplikasi QRIS pada UMKM dapat membantu UMKM dalam meningkatkan produktivitas karena penjualan berpotensi meningkat karena dapat menerima pembayaran berbasis QR apapun, meningkatkan branding, lebih kekinian, serta lebih praktis karena cukup menggunakan satu QRIS, mengurangi biaya pengelolaan kas, terhindar dari uang palsu, dan tidak perlu menyediakan uang kembalian. Selain itu, transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat setiap saat, terpisahnya uang untuk usaha dan personal, memudahkan rekonsiliasi dan berpotensi

mencegah tindak kecurangan dari pembukuan transaksi tunai. Hal ini berguna bagi UMKM yang ingin mengakses pendanaan secara digital.

Dalam penggunaan aplikasi QRIS pada UMKM, terdapat beberapa faktor yang menghambat minat UMKM dalam menggunakan QRIS, antara lain:

1. Keamanan dalam penggunaan QRIS masih bisa ditembus oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab. Biasanya terjadi manipulasi tanda bukti dalam pembayaran melalui QRIS. Potensi seperti ini sudah diinformasikan kepada mitra agar mitra dapat berhati-hati.
2. Pencairan yang dapat dilakukan pada aplikasi DANA menunggu waktu selama 24 jam. Hal ini tidak terlalu memberatkan, hanya saja pihak mitra perlu waktu untuk dapat mencairkan keuangan hasil pembayaran melalui QRIS.

E. PENUTUP

Hasil dalam kegiatan Inovasi Sistem Pembayaran Digital QRIS pada UMKM Warung Jajanan Seuhah di Desa Jambudipa untuk pengaplikasian QRIS pada pelaku UMKM berjalan cukup baik. Para pelaku UMKM mengalami peningkatan pengetahuan dan kemampuan dalam memproses transaksi pembayaran yang dilakukan setiap harinya, dan berdasarkan hasil dari kegiatan ini mengidentifikasi bahwa intensi UMKM menggunakan QRIS dibentuk oleh (1) persepsi kegunaan, (2) Persepsi kemudahan, (3) Pemahaman akan QRIS, (4) Pengaruh pihak luar, yaitu pembeli yang berasal dari Generasi Z, (5) persepsi hambatan menggunakan QRIS, yaitu manipulasi bukti dalam pembayaran QRIS, dan pencairan penghasilan dari aplikasi DANA. Persepsi positif terhadap QRIS dapat mempengaruhi mitra UMKM untuk membuat alat pembayaran non-tunai seperti QRIS yang dilihat dari banyaknya keuntungan yang diperoleh ketika menggunakan alat pembayaran QRIS.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, A. (2021). *Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada Sektor UMKM di Kota Pematang Siantar (Issue February)*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Cao, W. (2016). *FinTech Acceptance Research in Finland-Case Company Plastic* [Aalto University School of Business]. <https://pdfs.semanticscholar.org/e8ce/fe083ad1c5487b0fc3cf789708c0f26219a4.pdf>
- Ferdiana, A. M. K., & Darma, G. S. (2019). *Understanding Fintech Through Go – Pay*. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 4(2), 257–260.
- Mahyuni, L. P., & Setiawan, I. W. A. (2021). *Bagaimana QRIS menarik minat UMKM? Sebuah model untuk memahami intensi UMKM menggunakan QRIS*. *Forum Ekonomi*, 23(4), 735–747. <https://doi.org/10.30872/jfor.v23i4.10158>
- Hanni, Nabilla Febrie, and Yanti Pujiastuti. "Peningkatan Minat Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Pendukung Bisnis Islami." *JIEF Journal of Islamic Economics and Finance* 3.2 (2023): 125–133.
- Kasali Rhenald. 2018. *The Great Shifting*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

- Pracoyo, A. (2021). *Sosialisasi QRIS dalam Upaya Peningkatan Produktivitas UMKM*. Run System. (2020). UKM Dalam Revolusi Industri 4.0: Memaksimalkan Literasi Digital. Run System.
- Saksonova, S., & Kuzmina-Merlino, I. (2017). *Fintech as Financial Innovation - The Possibilities and Problems of Implementation*. European Research Studies Journal, 20(3), 961–973. <https://doi.org/10.35808/ersj/757>
- Sihaloho, J. E., Ramadani, A., & Rahmayanti, S. (2020). *Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM di Medan*. Jurnal Manajemen Bisnis, 17(2), 287. <https://doi.org/10.38043/jmb.v17i2.2384>
- Widjanarko, O. (2019). *Satu QR Code Untuk Semua Transaksi*. Bank Indonesia Bicara, Edisi 78.