

Sosialisasi Inovasi Pembayaran menggunakan QRIS Terhadap mahasiswa dalam Memudahkan kehidupan Sehari-hari

M. Imran Ade Pratama¹, Hikmal Maulana R.^{1*}, Satriawan Pradana¹, Salsabila Hadi Putri Ningrum¹, Muhammad Rijal Alfian^{1*}

¹ Program Studi Matematika, Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding author : hikmalmr@gmail.com

Abstract. *QRIS is the latest innovation program from Bank Indonesia launched on the 74th Independence Day of the Republic of Indonesia with the aim of simplifying, accelerating, and providing security for digital transactions. Bank Indonesia is aggressively conducting socialization in introducing this system, one of which is through events held in certain areas. The event held by SMAN 1 Mataram became the main key in introducing the younger generation to the digital payment system. The approach used was descriptive qualitative by paying attention to the surrounding environment while telling what activities were carried out on that day. The event held called SKETSA Smansa which was held at Lombok Vaganza Hotel aims to provide information, increase the demand for young people, and emphasize MSMEs in using QRIS as a safe, easy, and integrated digital payment method. Bank Indonesia filled the talk show given by the committee to increase public awareness in the development of payment systems. In addition to the talk show, Bank Indonesia also held an approach through the use of QRIS which was distributed during the event. To attract attention, Bank Indonesia gave food vouchers for every QRIS scan made. Many of the young people who participated in this socialization and claimed that the use of QRIS can speed up and facilitate buying and selling transactions. MSMEs that sell at the event also participated in the socialization.*

Keywords: *QRIS, Socialization, Electronic, UMKM*

Abstrak. QRIS merupakan program inovasi terbaru dari Bank Indonesia yang diluncurkan pada hari kemerdekaan Republik Indonesia ke-74 dengan tujuan mempermudah, mempercepat, dan memberi keamanan pada transaksi digital. Bank Indonesia gencar melakukan sosialisasi dalam memperkenalkan sistem ini, salah satunya melalui event-event yang diadakan pada daerah tertentu. Event yang diadakan oleh SMAN 1 Mataram menjadi kunci utama dalam mengenalkan generasi muda terhadap sistem pembayaran digital. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan memperhatikan keadaan lingkungan sekitar sembari menceritakan apa saja kegiatan yang dilakukan pada hari itu. Event yang diadakan bernama SKETSA Smansa yang diadakan di Lombok Vaganza Hotel bertujuan untuk memberikan informasi, meningkatkan minat anak muda, serta menekankan UMKM dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital yang aman, mudah, dan terintegrasi. Bank Indonesia mengisi *talkshow* yang diberikan oleh panitia guna meningkatkan kesadaran Masyarakat dalam perkembangan sistem pembayaran. Selain *talkshow* Bank Indonesia juga mengadakan pendekatan melalui penggunaan QRIS yang disebarkan pada saat acara berlangsung. Untuk menarik perhatian, Bank Indonesia memberikan voucher makanan setiap *scan* QRIS yang dilakukan. Banyak dari anak muda yang berpartisipasi pada sosialisasi ini dan mengaku bahwa penggunaan QRIS dapat mempercepat dan mempermudah transaksi jual beli. UMKM yang berjualan pada *event* tersebut juga turut berpartisipasi dalam penggunaan QRIS yang dapat dilihat pada setiap *stand* makanan, mereka menyediakan alat pembayaran tersebut.

Kata Kunci: QRIS, Sosialisasi, Elektronik, UMKM

DOI : <https://doi.org/10.29303/sinonim.v1i2.6082>

PENDAHULUAN

Teknologi pada zaman sekarang sudah merambat ke dalam berbagai aspek kehidupan. Perkembangan teknologi tersebut membuat kehidupan sehari-hari semakin praktis mulai dari transportasi, pariwisata, dan keinginan ekonomi yang menggunakan teknologi (Andriani, 2024). QRIS merupakan suatu program inovasi baru yang diciptakan oleh Bank Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia yang diluncurkan tepat pada hari kemerdekaan Republik Indonesia ke-74 atau tepatnya pada 17 Agustus 2019. QRIS diluncurkan sebagai standarisasi pembayaran non tunai yang berbasis QR Code atau dengan kata lain penggunaan pembayaran secara non tunai. Dengan adanya QRIS ini mereka tidak perlu lagi menyediakan banyak QR Code untuk melayani para pembeli karena dengan satu QR Code berlogo QRIS dapat membaca semua aplikasi pembayaran non tunai baik berupa uang elektronik server based, dompet elektronik dan mobile banking beserta aplikasi yang menyediakan jasa sistem pembayaran seperti Dana, OVO, GoPay dan lain sebagainya menggunakan sistem QRIS sebagai pembayaran non tunai berbasis QR Code. (Nasution, 2020). Penggunaan QRIS semakin berkembang sejak QRIS mulai efektif digunakan pada awal tahun 2020, baik dari pengguna sebagai alat pembayaran oleh konsumen maupun pengguna sebagai alat penerimaan pembayaran oleh produsen.

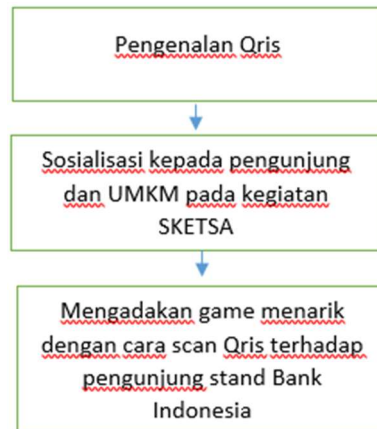
QRIS (*Quick Response Code for Indonesia Standard*) merupakan sebuah inovasi dalam sistem pembayaran yang dilakukan oleh Bank Indonesia. Standar QR Code yang dibuat Bank Indonesia bertujuan untuk memfasilitasi pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, maupun mobile banking (Ardana, 2023). Untuk mempermudah, mempercepat, dan memberi keamanan pada kegiatan transaksi digital dengan QR Code, regulator membuat standarisasi penggunaan sehingga dapat dilaksanakannya pengawasan melalui satu pintu. Pelaku ekonomi khususnya generasi milenial (mahasiswa) menjadi salah satu sasaran dari aplikasi QRIS dimana mereka dituntut dalam segala aspek kehidupan (Kurniawati et al., 2021). Memberikan layanan terbaik bagi konsumen adalah hal wajib dalam rangka menjamin kenyamanan dalam berinteraksi di toko (Sudyantara, 2023). Adapun maksud diluncurkannya metode pembayaran elektronik ini adalah untuk meningkatkan sistem digitalisasi di Indonesia dalam membantu masyarakat beraktivitas dan bekerja, harapan dari pengenalan QRIS dapat memberikan manfaat yang cukup efektif dalam mengoptimalkan segala hal sehingga masyarakat tidak perlu menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk melakukan pembayaran tradisional.

Dalam hal ini, kami melakukan pengenalan QRIS dalam kegiatan SKETSA yang dimana kami dari Bank Indonesia menyediakan booth QRIS dengan mengusung tema *Digital Payment User Experience* yang menyediakan pelayanan berupa *Information Education Games*. Dengan tujuan untuk :

1. Memberikan edukasi dan literasi kepada masyarakat yang berkunjung pada konser kegiatan SKETSA untuk memanfaatkan QRIS dalam setiap kegiatan transaksi pembelian barang.
2. Meningkatkan minat dan literasi masyarakat dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital yang mudah, aman, dan terintegrasi.
3. Mendorong pelaku UMKM untuk mulai menerima pembayaran menggunakan QRIS dari konsumen.

METODE PENGABDIAN

Pada kegiatan pengabdian ini kami menggunakan metode kualitatif deskriptif. Kegiatan tersebut dilakukan pada tanggal 27 Juli 2024, ditargetkan pada pengunjung festival SKETSA dan pelaku UMKM. Adapun prosedur pelaksanaan kegiatan ini sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur pelaksanaan kegiatan

Kegiatan tersebut dilakukan dengan arahan koordinator BI kantor wilayah BI perwakilan Nusa Tenggara Barat, yang beralamat Jl. Pejanggik No.2, Kota Mataram Nusa Tenggara Barat. Pengenalan penjelasan yang sejalan dengan langkah praktik dilakukan oleh para pengunjung kegiatan dan para UMKM yang dimana merupakan suatu bentuk dari Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) dalam hal penggunaan QRIS.

PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi pengenalan QRIS dilaksanakan pada Lombok Vaganza Hotel adalah Sketsa SMANSA, merupakan festival musik tahunan yang dilaksanakan oleh OSIS SMAN 1 Mataram. Acara tersebut menampilkan karya dari ekstrakurikuler SMAN 1 Mataram dan musisi nasional maupun lokal yang tentunya memberikan kesan menyenangkan saat menonton. Pada acara ini, Bank Indonesia mengambil kesempatan untuk melakukan pengenalan terkait digitalisasi pembayaran melalui Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai standar kode QR untuk transaksi pembayaran digital. Bank Indonesia mengadakan kegiatan talkshow untuk memberikan pemahaman terkait penggunaan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital dengan harapan anak-anak muda penerus generasi bangsa mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang berkembang dengan pesat pada era modern ini.

Pada talkshow tersebut, pengunjung didominasi oleh anak-anak muda yang masih menempuh jenjang pendidikan sekolah menengah atas. Perwakilan dari Bank Indonesia menyampaikan materi terkait penggunaan QRIS dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan pendekatan yang unik dan menyesuaikan keadaan pengunjung sehingga pada saat dilaksanakannya *Talkshow*, pengunjung tidak merasa jenuh. *Talkshow* dilaksanakan selama 30 menit dimana selain memberikan materi, pemateri juga melakukan interaksi dengan pengunjung agar materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik. Selain *Talkshow*, Bank Indonesia juga membuat *stand* yang berisi berbagai jenis permainan dan tempat pengambilan *voucher* yang digunakan untuk menukar makanan. Pada saat kegiatan, pengunjung diharuskan melakukan *scan Quick Response (QR) Code* untuk mendapatkan *voucher* makanan dan berpartisipasi dalam game. Tentu saja tujuan dari penggunaan QR code tersebut adalah sebagai pembiasaan terhadap masyarakat khususnya generasi muda dalam menggunakan sistem pembayaran digital.



Gambar 2. kegiatan sosialisasi QRIS sekaligus praktik scan QRIS yang didominasi oleh kalangan anak muda

Selain pengunjung, Bank Indonesia juga menargetkan para UMKM yang berjualan pada kegiatan tersebut untuk melakukan kerja sama dalam penggunaan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital. Para pelaku UMKM merupakan pondasi paling dasar untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada masyarakat untuk menggunakan QRIS. Transaksi menggunakan QRIS terbukti membantu UMKM yang berjualan pada saat kegiatan tersebut, hasilnya dapat dilihat dengan pembayaran yang cepat sehingga tidak ada antrian panjang yang mengganggu pengunjung dalam acara. Para UMKM juga dapat menghindari kerusakan uang yang diterima ketika melakukan transaksi. Di satu sisi para pengunjung juga mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam penggunaan QRIS. Pada akhir acara, para pelaku UMKM dapat menukar voucher yang digunakan menjadi uang yang juga ditransfer untuk menerapkan transaksi keuangan digital.



Gambar 2. kegiatan transaksi jual beli antara UMKM dengan pengunjung konser dengan system pembayaran menggunakan QRIS

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan sosialisasi penggunaan QRIS yang dilakukan oleh Bank Indonesia dalam acara festival musik Sketsa SMANSA berhasil memperkenalkan manfaat pembayaran digital kepada generasi muda dan pelaku UMKM. Sosialisasi ini mencakup edukasi langsung melalui talkshow

dan pengalaman praktis menggunakan QRIS, yang diterima dengan baik oleh pengunjung dan penjual di lokasi acara. Penggunaan QRIS terbukti memberikan berbagai keuntungan, seperti kemudahan transaksi, efisiensi waktu, dan keamanan, baik bagi konsumen maupun UMKM. Partisipasi para UMKM dalam penggunaan QRIS menunjukkan adopsi yang positif terhadap digitalisasi pembayaran, yang sejalan dengan tujuan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Kegiatan ini berhasil meningkatkan literasi keuangan digital di kalangan generasi muda dan memberikan dukungan nyata bagi pelaku usaha lokal untuk mengadopsi sistem pembayaran modern, sehingga diharapkan dapat mempercepat transformasi menuju ekonomi digital di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan untuk semua pihak yang terlibat pada jalannya sosialisasi ini, khususnya kepada Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Nusa Tenggara Barat atas dukungannya dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi QRIS pada acara festival musik Sketsa SMANSA. Terima kasih juga kepada pihak SMAN 1 Mataram yang telah memberikan ruang dan kesempatan untuk memperkenalkan inovasi sistem pembayaran digital kepada para pelajar dan masyarakat. Tak lupa pula kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pelaku UMKM serta para pengunjung yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat nyata serta mendorong peningkatan literasi keuangan dan adopsi transaksi non-tunai di masyarakat, sehingga berkontribusi pada percepatan transformasi digital di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, A., Zabadiya, S. G., Gymnastiar, A. A., & Harun, A. (2024). Sosialisasi Penggunaan QRIS Pada Pelaku Kegiatan UMKM Daerah RT 06 RW 14 Rempoa. *Aikom: Jurnal Abdi Insan Komunikasi*, 1(1), 15-21
- Andriani, J., Wahyuningsih, A., & Indani, F. T. (2024). Bagaimana QRIS Menarik Minat UMKM? Keputusan Menggunakan QRIS Sebagai Teknologi Pembayaran Studi Kasus: UMKM Di Yogyakarta. *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 109-122.
- Annisa, N., Rahawarin, M. A., & Pattimukay, H. V. R. (2023). Evaluasi Kebijakan Fitur Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Di Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Maluku. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(3), 102-107.
- Ardana, S. G., Luqyana, A. S., Antono, I. A. L., Rahayu, R. P., Qonita, L., Zahra, S. A., & Alsyahdat, F. (2023). Efektifitas penggunaan QRIS bagi kalangan mahasiswa UNNES untuk transaksi pembayaran dalam rangka mendorong perkembangan ekonomi pada era digitalisasi. *Jurnal Potensial*, 2(2), 167-183.
- Kurniawati, E. T., Zuhroh, I., & Malik, N. (2021). Literasi dan edukasi pembayaran non tunai melalui aplikasi QR Code Indonesian Standard (QRIS) pada kelompok milenial. *Studi Kasus Inovasi Ekonomi*, 5(01).
- Muslimawati, M. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Qris Sebagai Alat Pembayaran Non Tunai Untuk Mempermudah Transaksi Bagi Pelaku Usaha UMKM di Kecamatan Abepura, Kota Jayapura. *Journal Management And Business*, 2(1), 185-196.
- Nasution, R. A. (2020). Analisis Persepsi Pedagang Pada Penggunaan Qris Sebagai Alat Transaksi Umkm Di Kota Medan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).

Sudyantara, S. C., & Yuwono, A. (2023). Mengelola penggunaan QRIS dan QRcode dalam meningkatkan kualitas layanan bagi UMKM. *Insight Management Journal*, 3(3), 252-258.