

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini dapat mengubah tatanan Masyarakat yang awalnya lokal menjadi global pada saat ini. Kecanggihan teknologi saat ini memberikan banyak manfaat bagi masyarakat, khususnya dalam menghadapi *era Society 5.0* yang menuntut adanya gagasan-gagasan inovatif sebagai upaya preventif terhadap berbagai tantangan yang mungkin muncul. Perkembangan teknologi yang begitu cepat mampu memberikan dampak yang luas bagi seluruh penduduk dunia. Memberikan dampak pada beragam aspek kehidupan, antara lain bidang ekonomi, sosial, budaya, serta pendidikan (Maharani & Meynawati, 2023).

Teknologi digitalisasi Sektor perdagangan dinilai sangatlah penting untuk meminimalkan biaya operasional dan untuk menjangkau konsumen lebih banyak. Digitalisasi pada sektor perdagangan memiliki peranan yang sangat penting, dimana pelaku UMKM ataupun UKM serta pelaku bisnis skala menengah ke atas dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam melakukan pemasaran ataupun penjualan produk mereka dengan mudah dan dapat dilakukan dimana saja secara *mobile*. Memperhatikan perkembangan teknologi dalam berinovasi, baik dalam hal pemasaran produk maupun sistem pembayaran, sangatlah penting. Oleh karena itu, pelaku UKM dan UMKM perlu terus aktif dalam mengikuti kegiatan sosialisasi dan terbuka terhadap kemajuan digitalisasi yang terus berkembang (Khaerudin et al., 2024).

Kemajuan teknologi mendorong pertumbuhan ekonomi digital yang semakin didorong oleh peningkatan efisiensi teknologi informasi dari waktu ke waktu. Salah satu wujud dari kemajuan ini dapat dilihat dari semakin meluasnya penggunaan sistem pembayaran non tunai. Transaksi digital menggunakan internet *banking*, *mobile banking*, serta dompet digital kini menjadi pilihan utama masyarakat karena memberikan kemudahan dalam mengelola keuangan. Perubahan ini menunjukkan adanya pergeseran paradigma dalam perilaku pembayaran, di mana banyak orang mulai beralih ke metode yang lebih praktis dan efisien (Syamsul et al., 2024).

*QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* diluncurkan oleh BI pada tanggal 17 Agustus 2019 menjadi standar *QR Code* bagi transaksi pembayaran digital melalui *ewallet* dan *mobile banking* untuk mewujudkan *cashless society*. *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* merupakan standar pembayaran menggunakan *QR Code* yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia agar transaksi pembayaran melalui *QR Code* menjadi lebih mudah, cepat, dan aman. Melalui *QRIS*, pengguna dapat melakukan pembayaran dengan memindai *QR Code* tanpa perlu khawatir apakah *QR Code* yang digunakan berbeda dengan yang dimiliki oleh *merchant*. Salah satu keuntungan bagi *merchant* adalah adanya potensi peningkatan penjualan karena mereka dapat menerima pembayaran dari berbagai jenis *QR Code* (Wardani & Masdiantini, 2022).

*QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* merupakan salah satu wujud dari transformasi digital dalam sistem pembayaran di Indonesia yang

bertujuan untuk mendukung percepatan pertumbuhan ekonomi dan digitalisasi sistem keuangan didukung oleh hadirnya *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)*, yakni standar kode *QR* untuk sistem pembayaran yang dikembangkan oleh Bank Indonesia bekerja sama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Munculnya *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* ini memberi kemudahan dalam bertransaksi secara digital. *QRIS* ini menstandarkan pembayaran dengan menggunakan *QR Code* yang bertujuan untuk memudahkan siapapun untuk melakukan transaksi. Pengembangan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* merupakan bagian dari industri sistem pembayaran. Bank Indonesia mengharapkan bahwa layanan *QRIS* ini dapat memberikan kemudahan dan mempercepat proses transaksi hanya dengan menggunakan *QR Code*. Transaksi menggunakan *QRIS* juga dinilai memiliki tingkat keamanan yang lebih tinggi (Rokan, 2022)

Teknologi digital *payment QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* adalah sebuah inovasi sistem pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk memfasilitasi transaksi pembayaran di seluruh Indonesia dengan menggunakan *QR Code*. *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* dapat digunakan oleh semua penyelenggara jasa sistem pembayaran, baik bank maupun non bank, serta dapat menerima pembayaran dari aplikasi pembayaran apapun. *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* memiliki banyak keuntungan bagi pelaku UMKM, seperti praktis, efisien, aman, dan murah (Ningsih, 2024).

UMKM merupakan jenis usaha yang memegang peranan penting dalam mendorong pertumbuhan dan peningkatan perekonomian masyarakat. Ketahanan UMKM telah terbukti, terutama saat krisis moneter tahun 1998, ketika banyak perusahaan besar mengalami keruntuhan, namun UMKM justru mampu bertahan dan bahkan mengalami peningkatan jumlah. Peran strategis UMKM dalam menopang perekonomian menjadikannya aset yang sangat dibutuhkan oleh setiap negara, karena kontribusinya yang signifikan dalam pembangunan ekonomi dan pencapaian kesejahteraan masyarakat. Selain itu, keberadaan UMKM juga mampu menyerap tenaga kerja dalam jumlah besar, khususnya mereka yang belum memperoleh pekerjaan, sehingga turut berkontribusi dalam menekan angka pengangguran (Farisi et al., 2022).

UMKM di pasar Margasari merupakan salah satu pusat perdagangan dan aktivitas ekonomi masyarakat setempat. Akan tetapi penggunaan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* sebagai alat pembayaran non tunai di pasar Margasari masih sangat rendah, Karena beberapa kendala ditemukan seperti banyaknya Masyarakat yang belum mengerti cara penggunaan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)*, minimnya informasi ke pelosok desa, banyaknya Masyarakat yang sudah lanjut usia dan tidak dapat menggunakan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* serta adanya kebiasaan menggunakan uang tunai saat transaksi. Hal tersebut mengakibatkan pada UMKM yang menggunakan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* mengalami kendala keterlambatan dana yang masuk dalam rekening UMKM sehingga menimbulkan resiko dana tidak masuk.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis tertarik untuk menulis Tugas Akhir yang berjudul “**Efektivitas Penggunaan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* Sebagai Alat Pembayaran Non Tunai Pada UMKM Di Pasar Margasari Kabupaten Tegal**”.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana efektivitas penggunaan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* sebagai alat pembayaran non tunai pada UMKM di Pasar Margasari Kabupaten Tegal?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* sebagai alat pembayaran non tunai pada UMKM di Pasar Margasari Kabupaten Tegal.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

#### **1. Bagi Peneliti**

Menambah pengetahuan dan pemahaman terkait efektivitas penggunaan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* dalam transaksi non tunai. Serta memberikan pengalaman langsung dalam melakukan penelitian lapangan yang berhubungan dengan kebijakan ekonomi digital dan transaksi keuangan.

#### **2. Bagi UMKM di Pasar Margasari**

Memberikan wawasan mengenai manfaat dan tantangan dalam menggunakan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* sebagai alat pembayaran non tunai, seperti peningkatan efisiensi transaksi, kemudahan pencatatan keuangan, serta akses yang lebih luas ke pelanggan digital. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi pelaku UMKM untuk mengambil keputusan terkait penggunaan sistem pembayaran digital guna meningkatkan daya saing usaha mereka di era ekonomi digital.

### 3. Bagi Politeknik Harapan Bersama

Menjadi sumber referensi akademik bagi mahasiswa lain yang ingin meneliti tentang keuangan digital dan UMKM, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan kurikulum yang relevan dengan perkembangan teknologi keuangan. Selain itu, penelitian ini juga dapat mendukung kegiatan akademik dan penelitian di bidang ekonomi digital, membantu mahasiswa memahami tren bisnis modern, serta menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang berfokus pada inovasi sistem pembayaran di sektor UMKM.

## 1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tetap terarah dan tidak melebar dari pokok permasalahan, maka fokus penelitian ditujukan pada penggunaan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* sebagai alat pembayaran non tunai pada UMKM di wilayah Pasar Margasari Kabupaten Tegal. Fokus Penelitian diarahkan khusus pada UMKM *Fashion* dan *Coffee Shop* yang telah menggunakan *QRIS (Quick*

*Response Code Indonesian Standard*). Penelitian ini hanya membahas efektivitas penggunaan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* dari pelaku UMKM yang telah menggunakannya.

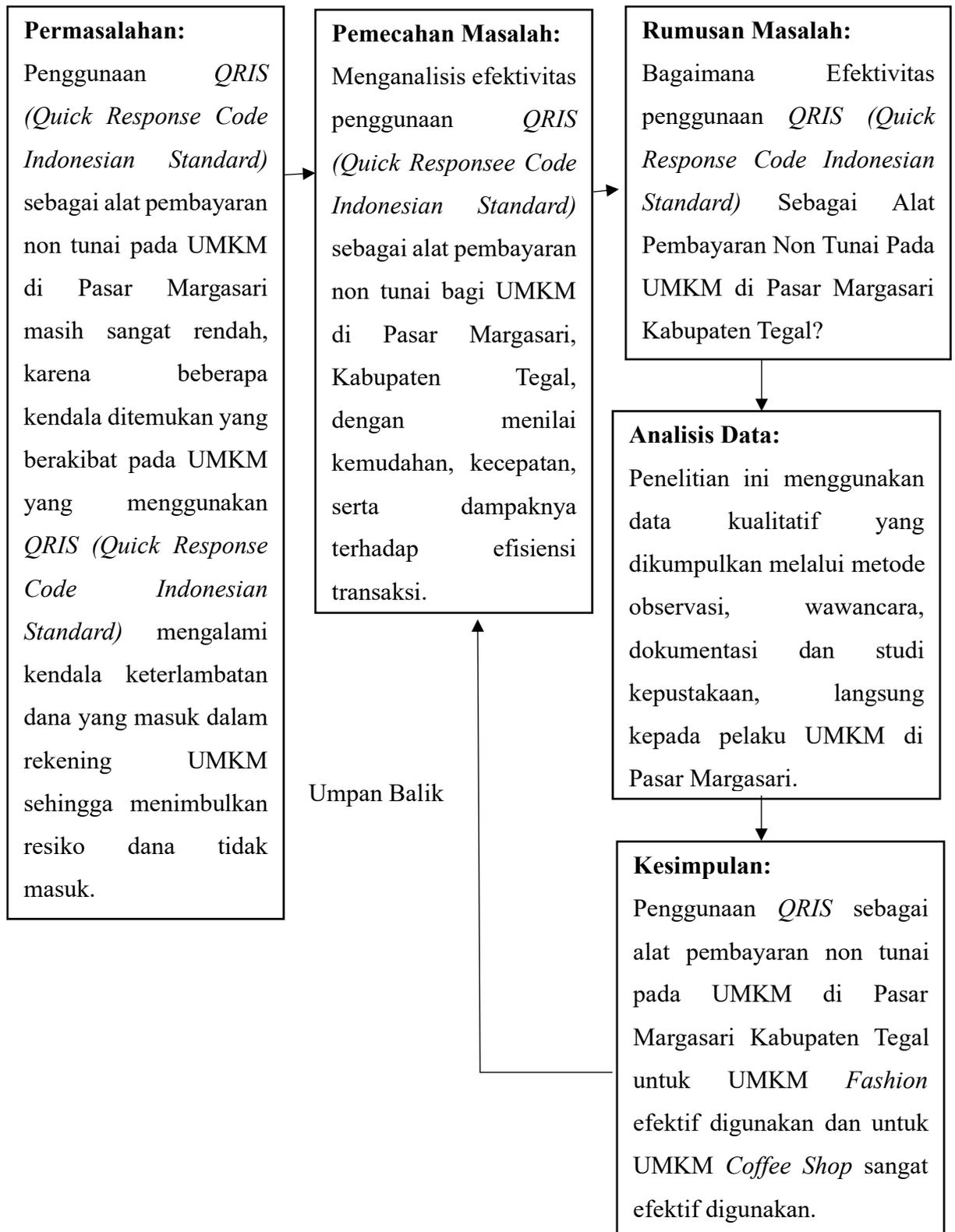
## **1.6 Kerangka Berpikir**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk sistem pembayaran. Digitalisasi dalam sistem pembayaran bertujuan untuk meningkatkan efisiensi transaksi, mengurangi ketergantungan pada uang tunai, serta memperluas inklusi keuangan. Salah satu inovasi dalam sistem pembayaran digital di Indonesia adalah *QRIS (Quick Response Code Indonesia Standard)*, yang dikembangkan oleh Bank Indonesia untuk menyatukan berbagai metode pembayaran berbasis *QR Code*.

*QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam bertransaksi secara digital dengan fitur *universal*, praktis, dan efisien. Meskipun *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* memberikan berbagai manfaat di kalangan UMKM, Namun pada UMKM di Pasar Margasari penggunaan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* sebagai pembayaran non tunai masih sangat rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* sebagai alat pembayaran non tunai bagi UMKM di Pasar Margasari, Kabupaten Tegal.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap UMKM di Pasar Margasari yang telah mengimplementasikan *QRIS (Quick Response Code*

*Indonesian Standard*) sebagai pembayaran non tunai, wawancara dengan pelaku umkm di pasar Margasari secara langsung serta dokumentasi dan Studi Kepustakaan untuk pengumpulan data lainnya.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini, dibuat sistematika penulisan untuk memberikan gambaran umum kepada pembaca mengenai tugas akhir ini sehingga mudah dipahami. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### 1. Bagian Awal

Bagian awal berisi halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian Tugas Akhir (TA). Halaman pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah untuk kepentingan akademis, halaman persembahan, halaman moto, kata pengantar, intisari atau abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran. Bagian awal ini berguna untuk memberikan kemudahan kepada pembaca dalam mencari bagian-bagian penting secara cepat.

### 2. Bagian isi terdiri dari lima bab, yaitu:

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, kerangka berpikir dan sistematika penulisan.

#### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memuat teori-teori yang mendasari penulisan penelitian. Landasan teori ini digunakan sebagai landasan berpikir atau acuan melakukan penelitian. Teori-teori yang mendukung atau mendasari dalam penelitian ini.

### BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang lokasi penelitian (tempat dan Alamat penelitian), waktu penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, jenis dan sumber data penelitian serta metode analisis data.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berisi tentang garis besar dari inti hasil penelitian, serta saran dari peneliti yang diharapkan dapat berguna bagi instansi atau perusahaan.

### DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi tentang daftar buku, *literature* yang berkaitan dengan penelitian. Lampiran berisi data yang mendukung penelitian tugas akhir secara lengkap.

### 3. Bagian Akhir

#### LAMPIRAN

Lampiran berisi informasi tambahan yang mendukung kelengkapan laporan antara lain Kartu Konsultasi dan Spesifikasi teknis serta data-data lain yang diperlukan. Pada bagian akhir berisi tentang daftar pustaka. Daftar pustaka ini berisi tentang buku dan literatur yang berkaitan dengan penelitian.