

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Efektivitas

1. Pengertian Efektivitas

Efektivitas mempunyai tiga arti, yang pertama adalah adanya suatu efek akibat, pengaruh dan kesan. Arti yang kedua manjur atau mujarab dan arti yang ketiga dapat membawa hasil satau hasil guna. Kata "efektif" berasal dari kata "efek" yang berarti dampak atau hasil dari suatu hal. Efektivitas merujuk pada tingkat keberhasilan dalam melaksanakan suatu tindakan. Efektivitas menjadi elemen penting dalam mencapai tujuan atau target yang telah ditetapkan oleh suatu organisasi. Suatu kegiatan dapat dianggap efektif apabila sasaran yang telah direncanakan berhasil dicapai. Secara umum, efektivitas menunjukkan seberapa baik suatu pekerjaan dilaksanakan serta sejauh mana hasilnya sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Apabila suatu rencana dapat direalisasikan sesuai target dalam hal waktu, biaya, dan kualitas, maka hal tersebut dapat disebut efektif (Kudu et al., 2023).

Efektivitas adalah ukuran keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, baik dalam organisasi maupun penggunaan teknologi. Efektivitas dapat diukur dari sejauh mana hasil yang dicapai sesuai dengan target dalam aspek waktu, biaya, dan kualitas. Dalam konteks teknologi, efektivitas dipengaruhi oleh sejauh mana sistem dapat meningkatkan kinerja, produktivitas, serta manfaat bagi individu. Hal ini menunjukkan

bahwa efektivitas berperan penting dalam penerapan teknologi keuangan (*fintech*) dan operasional perusahaan secara keseluruhan.

2. Ukuran Efektivitas

Efektivitas dapat diukur dengan membandingkan hasil yang telah dicapai dengan rencana yang telah disusun. Menurut William H. DeLone dan Ephraim R. McLean, dalam (Mustagfiroh & Supriyadi, 2024), mengemukakan bahwa efektivitas mencakup enam indikator berikut:

a. Kualitas sistem

Kualitas sistem mengacu pada karakteristik informasi yang menjadi bagian dari sistem itu sendiri. Hal ini mencakup performa perangkat keras, perangkat lunak, serta kebijakan dan prosedur dalam sistem informasi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

b. Kualitas informasi

Kualitas informasi menggambarkan sejauh mana informasi tersebut mampu secara konsisten memenuhi standar dan harapan dari para penggunanya.

c. Kualitas pelayanan

Kualitas layanan diukur berdasarkan pembaruan perangkat keras dan perangkat lunak yang tersedia, keandalan sistem, kecepatan dalam memberikan layanan, serta sejauh mana kebutuhan pengguna terhadap layanan tersebut dapat terpenuhi dengan baik.

d. Pengguna

Aspek pengguna dievaluasi melalui seberapa sering sistem digunakan, durasi penggunaan, jumlah akses, pola interaksi, serta tingkat ketergantungan pengguna terhadap sistem tersebut.

e. Kepuasan pengguna

Kepuasan pengguna dinilai berdasarkan beberapa indikator seperti isi informasi, ketepatan, format penyajian, kemudahan dalam penggunaan, serta kepuasan nyata yang dirasakan saat menerima informasi.

f. Keuntungan bersih

Keuntungan bersih mencakup berbagai manfaat, antara lain kemudahan dalam pekerjaan, nilai tambah yang diberikan sistem, peningkatan produktivitas, efisiensi kerja yang lebih baik, serta peningkatan performa organisasi atau perusahaan.

2.2 Alat Pembayaran Non Tunai

1. Pengertian Alat Pembayaran Non tunai

Alat Pembayaran Non Tunai (*E-Payment*) merupakan metode pembayaran berbentuk elektronik, di mana nilai uang disimpan dalam suatu media elektronik tertentu. *E-Payment* juga dikenal dengan istilah Uang Elektronik (*Electronic Money*). Sebelum dapat digunakan untuk bertransaksi, pengguna harus terlebih dahulu menyetorkan sejumlah uang kepada penerbit untuk kemudian disimpan dalam media elektronik tersebut (Andini & harisa, 2024).

E-payment merupakan sistem pembayaran yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media perantara. Saat ini, aplikasi transportasi berbasis daring yang banyak digunakan oleh Masyarakat juga menyediakan layanan pembayaran non tunai melalui *e-money* sehingga memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi pembayaran. Kemudahan dalam melakukan pembayaran memberikan kenyamanan bagi pelanggan saat bertransaksi. Kemudahan ini juga berkontribusi dalam menghemat waktu dan tenaga pengguna, karena sistem atau teknologi yang digunakan dianggap mudah dipahami. Sebuah sistem yang sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut telah dikenal luas, mudah diterapkan bagi para penggunanya (Putri & Rahmanto, 2023).

Pembayaran non tunai merupakan metode transaksi yang menggunakan alat pembayaran berupa kartu atau uang elektronik. Perkembangan teknologi dan inovasi telah mendorong terjadinya perubahan dalam sistem pembayaran non tunai. Pembayaran non tunai saat ini telah menjadi bagian dari gaya hidup, di mana gaya hidup ini dikenal juga dengan istilah *Cashless Society* (Rositasari, 2022)

Transaksi digital yang akan mulai diberlakukan dalam sektor UMKM diharapkan mampu menghadirkan solusi terkait bisnis yang baru tertuju ke hadapan UMKM yang akan mewujudkan program transformasi digital dalam wujud *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* yang diarahkan secara *inklusif* (andini et al., 2023).

Dari macam-macam pengertian diatas bisa disimpulkan bahwa sistem pembayaran terdiri dari dua jenis, yaitu pembayaran konvensional (tunai) dan pembayaran digital (non tunai). Pembayaran konvensional menggunakan uang fisik, sedangkan pembayaran non tunai atau *e-payment* memanfaatkan teknologi elektronik, seperti *e-money*, kartu, cek, dan giral. *E-payment* semakin berkembang dengan dukungan internet, terutama dalam aplikasi transportasi online yang menawarkan kemudahan transaksi. Kemajuan teknologi telah mendorong pergeseran menuju *Cashless Society*, di mana pembayaran non tunai menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat. Selain itu, implementasi transaksi digital, seperti *QRIS (Quick Response Code Indonesian standard)*, di sektor UMKM diharapkan dapat mempercepat transformasi digital dan memberikan solusi inovatif bagi pelaku usaha kecil dan menengah.

2. Manfaat Alat Pembayaran Non tunai

Manfaat utama dari penggunaan *e-money* dan *e-wallet* antara lain mencakup kemudahan dan efisiensi dalam transaksi, pengurangan biaya transaksi, pengelolaan keuangan yang lebih bijak, serta peningkatan inklusi keuangan bagi individu yang sebelumnya tidak memiliki akses ke sistem perbankan tradisional (Anwar et al., 2024). Jika mempertimbangkan manfaat penggunaan *e-money*, pengguna dapat merasakan manfaat beberapa keuangan, antara lain:

- a. Memungkinkan pelaku usaha menyelesaikan transaksi tanpa harus menyediakan uang kembalian dalam nominal kecil

- b. Pelanggan tidak perlu lagi membawa uang tunai dalam jumlah besar saat berbelanja, sehingga dompet menjadi lebih ringan
- c. Memberikan kemudahan untuk berbelanja secara daring kapan saja dan dari mana saja.

Menurut Bank Indonesia penggunaan uang elektronik sebagai metode pembayaran memiliki sejumlah keuntungan, antara lain:

- a. Mempermudah dan mempercepat proses pembayaran tanpa keterlibatan uang tunai secara langsung.
- b. Menghindari kendala dalam memberikan uang kembalian yang kadang digantikan dengan barang seperti permen karena kekurangan uang receh.
- c. Sangat cocok digunakan untuk transaksi bernilai kecil namun dengan frekuensi tinggi, seperti pembayaran transportasi umum, parkir, jalan tol, makanan cepat saji, dan sebagainya

3. Kekurangan Transaksi Sistem Pembayaran Non Tunai

Kendala yang dihadapi setiap individu dalam bertransaksi menggunakan sistem pembayaran non tunai, baik melalui APMK (Alat Pembayaran Menggunakan Kartu) maupun e-money, tentu berbeda-beda. Beberapa kendala yang sering dirasakan oleh mahasiswa antara lain adalah terjadinya gangguan pada mesin, keterbatasan sinyal, ketersediaan akses internet, kondisi geografis permasalahan sumber daya manusia serta adanya biaya operasional (Khayyirah et al., 2022).

Meskipun sistem pembayaran non tunai seperti *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)*, kartu debit/kredit, dan *e-wallet* menawarkan berbagai kemudahan dan efisiensi, namun terdapat sejumlah kekurangan atau tantangan yang masih dihadapi oleh masyarakat dan pelaku usaha, khususnya UMKM. Berikut adalah beberapa kekurangannya:

a. Ketergantungan pada Teknologi

Alat pembayaran non tunai seperti *e-wallet*, kartu debit/kredit dan mobile banking membutuhkan koneksi internet, listrik, serta perangkat elektronik seperti smartphone. Jika salah satu dari elemen ini bermasalah misalnya sinyal internet lemah, listrik padam, atau HP kehabisan baterai maka transaksi tidak bisa dilakukan. Ini membuat pembayaran non tunai menjadi tidak bisa diandalkan dalam kondisi darurat atau daerah terpencil.

b. Resiko Keamanan Penipuan

Penggunaan sistem digital membuat data pengguna seperti nomor kartu, PIN, atau OTP berisiko dicuri oleh pihak tidak bertanggung jawab. Ancaman seperti *phishing* (penipuan lewat tautan palsu), *hacking* (peretasan), atau *skimming* (penggandaan data kartu) dapat mengakibatkan kerugian finansial bagi pengguna. Maka dari itu, keamanan data dan kesadaran pengguna sangat penting.

c. Tidak Semua tempat Menerima Pembayaran Non Tunai

Meski penggunaannya semakin luas, tidak semua toko atau tempat usaha terutama UMKM, pasar tradisional, atau pedagang kaki lima menerima pembayaran digital. Di daerah yang infrastrukturnya terbatas, pembayaran tunai sering kali masih menjadi satu-satunya pilihan. Hal ini membatasi fleksibilitas penggunaan alat non tunai.

d. Biaya Tambahan

Beberapa transaksi non tunai bisa dikenai biaya tambahan. Misalnya:

- 1) Transfer antar bank biasanya ada biaya admin.
- 2) Penggunaan kartu kredit kadang dikenai bunga jika tidak dibayar penuh.
- 3) Ada merchant yang mengenakan surcharge jika bayar pakai kartu.

e. Kurangnya Literasi Digital

Tidak semua orang paham cara menggunakan alat pembayaran non tunai. Lansia atau masyarakat yang belum terbiasa dengan teknologi mungkin kesulitan memakai aplikasi dompet digital atau melakukan transfer melalui *mobile banking*. Kurangnya pemahaman ini bisa membuat mereka mudah tertipu atau malah tidak bisa memanfaatkan layanan tersebut.

f. Potensi Boros

Karena uang tidak terlihat secara fisik, orang cenderung lebih mudah mengeluarkan uang tanpa merasa “kehilangan”. Misalnya, saat membayar lewat dompet digital atau kartu kredit, pengguna bisa lebih *impulsif* dalam berbelanja karena terasa lebih praktis.

2.3 QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)

1. Pengertian QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)

QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) merupakan standar kode *QR* untuk pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, atau *mobile banking*. Tujuan adanya *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* ini agar pembayaran digital menjadi lebih mudah bagi masyarakat dan dapat diawasi oleh regulator satu pintu karena telah berstandar. Kehadiran *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* bertujuan agar pembayaran digital memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam melakukan pembayaran dan diawasi oleh regulator satu pintu karena sudah berstandar (Kudu et al., 2023).

QRIS adalah *Quick Response Code Indonesian Standard* merupakan standar kode *QR* Nasional untuk memfasilitasi pembayaran kode *QR* di Indonesia yang diluncurkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) pada 17 Agustus 2019. *Quick Response Code Indonesian Standard*, atau biasa disingkat *QRIS* adalah penyatuan berbagai macam *QR* dari berbagai penyelenggara. Jasa sistem pembayaran yang menggunakan *QR code*. *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama Bank Indonesia agar proses transaksi dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya.

QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) dipakai untuk melakukan transaksi pembayaran di berbagai jenis bisnis, salah satunya yaitu UMKM. Manfaat penggunaan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* bagi pelaku UMKM adalah membantu meningkatkan kinerja usaha dimana proses transaksi non tunai akan menjadi lebih efisien. Dalam cara kerjanya, *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* memudahkan pelaku UMKM karena tidak perlu menyediakan banyak mesin EDC untuk menerima pembayaran dari berbagai aplikasi. Pedagang hanya perlu menampilkan satu kode *QR* di depan kasir, lalu berbagai aplikasi pembayaran yang terhubung dengan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* akan secara otomatis menangani transaksi (Intani & Rahmadoni, 2024).

Bank Indonesia mengusung tema “UNGGUL” yaitu:

a. UNIVERSAL

Inklusi untuk seluruh lapisan Masyarakat dan dapat digunakan di domestik dan luar negeri.

b. GAMPANG

Transaksi dilakukan dengan mudah dan aman hanya dalam satu genggam.

c. UNTUNG

Lebih efisien karena menggunakan satu kode *QR* yang dapat dipakai untuk semua aplikasi.

d. LANGSUNG

Transaksi berlangsung cepat dan *instan*, mendukung kelancaran proses sistem pembayaran.

2. Manfaat *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)*

Penggunaan aplikasi *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* pada UMKM dapat membantu meningkatkan produktivitas UMKM karena penjualan berpotensi meningkat dengan dapat menerima semua jenis pembayaran berbasis *QR*, meningkatkan *branding*, lebih modern, lebih praktis karena cukup menggunakan satu *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)*, mengurangi biaya pengelolaan uang tunai, menghindari peredaran uang palsu, serta tidak perlu menyediakan uang kembalian (Natsir et al., 2023). Penggunaan *QRIS (Quick Response Code Indonesian standard)* tidak hanya memberikan kemudahan dan kecepatan dalam bertransaksi. Tetapi juga menawarkan berbagai manfaat. Adapun manfaat penggunaan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* sebagai alat pembayaran non tunai berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut:

- a. Bagi pengguna *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)*
 - 1) Dapat melakukan transaksi tanpa harus membawa uang tunai (*cashless*)
 - 2) Memberikan keamanan dalam proses transaksi
 - 3) Memungkinkan transaksi dilakukan kapan saja dan di mana saja
 - 4) Mengurangi resiko kehilangan atau pencurian uang tunai
- b. Bagi Merchant

- 1) Menghindari resiko peredaran uang palsu
- 2) Tidak repot menyediakan uang kembalian
- 3) Meningkatkan penjualan atau pendapatan
- 4) Seluruh transaksi tercatat secara otomatis dan dapat diakses kapan pun diperlukan
- 5) Dana hasil transaksi langsung masuk ke rekening *merchant*
- 6) Mempermudah proses pembukuan keuangan

2.4 UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah)

1. Pengertian UMKM

UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) merupakan jenis usaha yang dapat dimiliki oleh individu, kelompok, maupun badan usaha yang telah memenuhi kriteria sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan. UMKM menjadi salah satu sektor yang sangat penting dalam mendukung pembangunan ekonomi nasional secara positif, karena kontribusinya yang signifikan terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) serta kemampuannya dalam menyerap tenaga kerja. Selain itu, UMKM juga berperan dalam aktivitas perdagangan internasional melalui kontribusi devisa yang diperoleh dari kegiatan ekspor, yang berdampak langsung pada perekonomian negara (Rahmadhani et al., 2023) .

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) berperan sebagai pilar utama dalam menggerakkan perekonomian nasional. Peran UMKM kerap dikaitkan dengan berbagai upaya pemerintah dalam mengatasi permasalahan seperti pengangguran, kemiskinan, dan ketimpangan

pendapatan. Ketangguhan sektor ini terbukti saat krisis ekonomi melanda Indonesia pada tahun 1997, di mana UMKM menjadi sektor yang paling mampu bertahan. Selain itu, UMKM juga berkontribusi besar dalam menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat luas (Romadhoni, 2023).

2. Ketentuan UMKM

Ketentuan UMKM juga telah di atur ke dalam UU RI No. 20 Tahun 2008.

a. Usaha Mikro

Usaha Mikro adalah jenis usaha yang dapat dijalankan oleh individu maupun badan usaha, dengan ketentuan memiliki total aset bersih tidak lebih dari Rp50.000.000,00 dan pendapatan tahunan maksimal sebesar Rp300.000.000,00, sesuai dengan peraturan yang ditetapkan dalam undang-undang yang.

b. Usaha Kecil

Usaha kecil adalah jenis usaha mandiri yang didirikan oleh individu atau kelompok, serta tidak berada di bawah penguasaan atau kendali perusahaan lain. Usaha ini memiliki batas maksimal kekayaan bersih sebesar Rp500.000.000,00 dan pendapatan tahunan tidak melebihi Rp2.500.000.000,00, sebagaimana diatur dalam perundang-undangan yang berlaku.

c. Usaha Menengah

Usaha menengah adalah jenis usaha yang dapat terhubung langsung dengan usaha mikro dan kecil, namun tidak merupakan cabang dari perusahaan induk. Usaha ini memiliki kriteria kekayaan

bersih mulai dari lebih dari Rp500.000.000,00 hingga Rp10.000.000.000,00, serta pendapatan tahunan mencapai Rp50.000.000.000,00, sesuai dengan ketentuan dalam undang-undang yang berlaku.

3. **UMKM *Fashion***

Fashion merupakan istilah yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. *Fashion* diartikan sebagai gaya yang diterima dan digunakan oleh sebagian besar anggota suatu kelompok pada periode waktu tertentu. *Fashion* dapat diartikan sebagai mode, gaya, cara berpakaian, atau jenis pakaian. Oleh karena itu, produk *fashion* mencakup berbagai barang hasil proses produksi, seperti baju, celana, tas, sepatu, dan aksesoris lainnya yang berfungsi untuk menunjang penampilan seseorang. Dalam beberapa tahun terakhir hingga saat ini, tren *fashion* terus berkembang dan ditampilkan melalui beragam gaya penataan atau styling yang beragam (Susilawati et al., 2024).

UMKM *fashion* mencakup segala jenis usaha yang memproduksi, menjual, atau mendistribusikan produk-produk *fashion* seperti pakaian, aksesoris, sepatu, tas, dan lain-lain dalam skala kecil hingga menengah. UMKM *fashion* sangat berperan dalam menggerakkan perekonomian lokal, menciptakan lapangan kerja, serta melestarikan budaya melalui *fashion* tradisional yang dikembangkan secara modern. UMKM *fashion* biasanya dijalankan oleh perorangan namun memiliki kreativitas tinggi dan fleksibilitas dalam mengikuti *trend* pasar. Banyak UMKM *fashion*

yang memanfaatkan media sosial dan *marketplace* untuk menjangkau konsumen yang lebih luas, bahkan hingga ke pasar internasional. Dari segi pengelolaan keuangan dan transaksi, sebagian pelaku UMKM di Pasar Margasari menggunakan pembayaran tunai tetapi bisa juga pembayaran non tunai, salah satunya dengan memanfaatkan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)*. Hal ini menunjukkan adanya upaya adaptasi terhadap perkembangan teknologi digital, meskipun tingkat pemahaman dan keterampilan dalam penggunaannya masih bervariasi.

4. **UMKM *Coffee Shop***

Coffee shop atau kedai kopi merupakan salah satu bentuk usaha modern yang saat ini banyak diminati oleh berbagai kalangan, mulai dari remaja hingga orang dewasa. Usaha ini menyediakan beragam produk makanan dan minuman yang bervariasi, tidak terbatas pada sajian kopi semata. Di sisi lain, banyak kedai kopi yang kini mengutamakan kualitas pelayanan serta menyediakan fasilitas terbaik, termasuk tempat dan suasana yang nyaman. Kenyamanan tersebut didukung oleh elemen-elemen seperti alunan musik melalui pengeras suara maupun pertunjukan musik langsung (*live music*), desain interior yang khas, pelayanan yang ramah, serta ketersediaan koneksi internet nirkabel di beberapa tempat. Banyak mahasiswa yang menjalankan kegiatan belajarnya di kedai kopi, seperti mengerjakan tugas, bekerja dalam kelompok, maupun berdiskusi (Fauzan&Rusilanti, 2023).

Usaha ini biasanya dijalankan oleh individu. *Coffee shop* dalam kategori UMKM bisa hadir dalam berbagai bentuk, mulai dari warung kopi tradisional di pinggir jalan, cafe kecil dengan konsep modern di lingkungan perkotaan, hingga *coffee shop* rumahan yang melayani pesanan secara online atau lewat aplikasi pengantaran makanan. Meskipun berskala kecil, UMKM *coffee shop* memiliki daya saing tersendiri karena seringkali menyajikan menu yang unik, ramah di kantong, serta menawarkan suasana yang hangat dan personal bagi pelanggannya. Secara umum, UMKM *coffee shop* memiliki beberapa karakteristik utama, antara lain jumlah karyawan yang terbatas (biasanya kurang dari 10 orang), sistem manajemen yang sederhana.

UMKM *coffee shop* memiliki peran yang sangat penting dalam perekonomian masyarakat, terutama dalam menciptakan lapangan kerja dan mendorong pertumbuhan ekonomi daerah. Di tengah maraknya tren minum kopi di kalangan generasi muda, UMKM *coffee shop* menjadi pilihan favorit karena menawarkan pengalaman ngopi yang nyaman, *otentik*, dan terjangkau. Tak jarang, UMKM *coffee shop* juga menjadi tempat berkumpulnya komunitas, ruang kerja bersama (*co-working*), hingga ruang kreatif yang mendorong kolaborasi lintas bidang. Di era digital, banyak UMKM *coffee shop* yang memanfaatkan media sosial dan platform digital untuk mempromosikan produknya, membangun merek, serta menjangkau konsumen yang lebih luas. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun skala usaha mereka kecil, UMKM *coffee shop* memiliki potensi

besar untuk berkembang dan memberikan dampak positif bagi lingkungan sekitarnya.

Menu yang disajikan tidak hanya terbatas pada kopi hitam tradisional, tetapi juga mencakup minuman berbasis espresso seperti cappuccino, latte, dan es kopi susu kekinian. Beberapa *coffee shop* juga menawarkan pilihan menu non-kopi seperti teh, cokelat, serta makanan ringan seperti roti bakar, camilan lokal. Dari sisi operasional. Pada UMKM *Coffee Shop* di Pasar Margasari mulai mengadopsi sistem pembayaran digital, termasuk penggunaan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* sebagai alternatif pembayaran non tunai.

2.5 Penelitian Terdahulu

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Lailatul mustaghfiroh, Ahmad Supriyadi (2024)	Efektivitas penggunaan <i>QRIS</i> sebagai media pembayaran dalam meningkatkan Perkembangan di Jepara	Deskriptif kualitatif	Efektivitas penggunaan <i>QRIS</i> pada UMKM di Kabupaten Jepara menunjukkan hasil yang positif, yang dibuktikan melalui berbagai manfaat seperti kemudahan dalam bertransaksi dan

					proses transaksi yang lebih efisien.
2	Sulistiani Arianti Putri, Dhidhin Noer Ady Rahmanto (2024)	Analisis Efektivitas Penggunaan <i>Quick Response Code Indonesian Standards</i> (<i>QRIS</i>) Sebagai Alat Pembayaran Non Tunai Pada Bank Syariah Indonesia KCP Godean 2	Deskriptif kualitatif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan <i>QRIS</i> sebagai alat pembayaran non-tunai telah berjalan dengan baik dan efektif	
3	Lisa Rendhika vhalery,Nicky Rosadi (2024)	Selvina, Efektivitas Penerapan sistem <i>QRIS (Quick Response Code Indonesia Standard)</i> pada UMKM Ayam Blenger PSP	Deskriptif kualitatif	pelaku UMKM dan para pelanggan sudah mengetahui <i>QRIS</i> sebagai alat pembayarandigital yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia dan mereka juga mengatakan bahwa <i>QRIS</i> ini sangat mudah digunakan dan sangat efisiensi waktu.	

4	Yonski Uumbu Kudu, Yulita Milla Pakereng, Lusianus Heronimus Sinyo Kelen (2023)	Efektivitas Penggunaan Payment <i>QRIS</i> Pada Transaksi Penjualan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah	Deskriptif kualitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan <i>QRIS</i> belum dapat dinyatakan efektif. Tidak semua pelaku usaha memahami program <i>QRIS</i> dan minimnya informasi mengenai <i>QRIS</i>
5	Ni Kadek Wulan Juliandini, Nyoman Putu Budiarta, Ni Made Puspasutari Ujianti (2023)	Efektivitas Penggunaan <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i> Dalam Transaksi Jual Beli di Pasar Kumbasari Denpasar	Deskriptif kualitatif	Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan <i>QRIS</i> oleh para pedagang di Pasar Kumbasari masih belum berjalan secara efektif

Sumber: Berbagai Jurnal Penelitian,2025