

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Perkembangan Sistem Pembayaran Saat Ini

Menurut Jefry Tarantang (2018: 110), perkembangan teknologi berdampak dalam sistem pembayaran dalam transaksi bisnis, terutama untuk kesinambungan dan kerja sama dalam hubungan bisnis beberapa pihak. Sistem pembayaran merupakan penunjang dalam stabilitas sistem keuangan yang telah berkembang, sebelumnya menggunakan uang tunai, kini ditingkatkan pada sistem pembayaran digital (*electronic money / e-money*).

Perekonomian masa kini masyarakat dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang digunakan untuk mempermudah masyarakat mendapatkan kebutuhannya dengan mudah. Banyaknya bisnis startup membuat pelaku usaha berusaha untuk membuat inovasi untuk produk finansialnya. Untuk menunjang dalam memberikan pelayanan kepada pelanggannya, pemilik juga harus memiliki alat transaksi pembayaran yang mendukung untuk kemudahan bagi pelanggannya. Dengan adanya keberadaan uang elektronik mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi tanpa menggunakan uang tunai. Rifqy Tazkiyyaturrohmah (2018: 22).

Kehidupan masyarakat sudah banyak melahirkan pemikiran yang juga maju dan berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Mekanisme pembayaran dituntut agar selalu mengakomodir dari semua hal yang dibutuhkan oleh masyarakat, terutama dalam pemindahan dana yang dapat dilakukan dengan aman, efisien, dan cepat. Bank Indonesia harus selalu memastikan semua

perkembangan dalam sistem pembayaran berada dalam ketentuan yang ada, hal ini bertujuan agar sistem pembayaran selalu lancar dan aman. Bank Indonesia (2020).

Perkembangan dalam sistem pembayaran tidak terlepas dari inovasi dan pembaharuan dari infrastruktur teknologi, perkembangan pembayaran selalu diarahkan dan difokuskan untuk penguatan infrastruktur dan pengembangan kemajuan teknologi. Bank Indonesia selaku penyelenggara dari kegiatan settlement yang melalui BI-RTGS (Bank Indonesia *Real Time Gross Settlement*) selalu membuat inovasi dan pembaharuan mengenai sistem pembayaran, agar aman, efisien, dan cepat. Bank Indonesia (2020).

Masyarakat diberikan macam pilihan dalam instrumen pembayaran yang selalu mengalami perkembangan yang semakin pesat dan bervariasi, adanya pergeseran dari *instrument* awal yaitu *paper-based* instrumen ke penggunaan *electronic based instrument* dan *card based*. Bank Indonesia juga melakukan penguatan infrastruktur dari layanan *settlement Payment-versus-Payment* (PvP), layanan ini digunakan untuk penyelesaian transaksi yang terjadi dengan valuta asing, terutama pada *United States Dollar* (USD) dengan *Indonesian Rupiah* (IDR). PvP merupakan transaksi antara valuta asing yang sudah melakukan kesepakatan. Bank Indonesia menguatkan layanan ini guna agar mengurangi terjadinya risiko kegagalan *settlement* (penyelesaian transaksi) pada pertukaran nilai yang dilakukan. Bank Indonesia (2020).

## 2. 2. Inovasi *Digital*

Kemajuan dalam teknologi berdampak sangat membantu masyarakat, memberikan kemudahan dan kelancaran dari seluruh aktivitas yang juga mempengaruhi perilaku masyarakat. Dunia perbankan dituntut agar dapat menyeimbangkan dari pelayanan yang diberikan kepada masyarakat seiring dengan perkembangan teknologi. Pada era digital hampir semua perangkat fisik sudah tersambung secara *digital*, sehingga tanpa disadari dari semua aktivitas *digital* juga meninggalkan jejak yang *detail*. Perkembangan digitalisasi yang sangat pesat akan memungkinkan meningkatnya perkembangan dan inovasi dari infrastruktur teknologi, hal ini akan memungkinkan dalam meningkatnya partisipasi kelompok masyarakat yang belum terjangkau dengan layanan perbankan. Srikaningsih (2020).

Inovasi dalam *digital* memberikan peningkatan dalam efisiensi waktu, penganggaran, dan juga mempengaruhi dan merubah interaksi sosial ke demokratisasi ekonomi, dimana agen ekonomi akan memiliki tambahan untuk kemampuan dalam akses dan memanfaatkan informasi teknologi. Efisiensi dalam aktivitas ekonomi juga menjadi sebuah keuntungan untuk agen ekonomi, dimana akan mendorong penyebaran informasi yang dapat dilakukan secara meluas. Manfaat yang ada ini akan menjadi kunci dalam mengurangi inklusi ekonomi yang ada. Srikaningsih (2020).

Dalam buku Bank Indonesia yang berjudul Menavigasi Sistem Pembayaran Nasional di Era Digital menjabarkan *blueprint* (landasan membuat kebijakan, kebijakan sistem pembayaran Bank Indonesia) dalam Sistem

Pembayaran Indonesia pada tahun 2025. *Blueprint* dalam Sistem Pembayaran Indonesia 2025 terdiri dari 5 (lima) Visi Sistem Pembayaran yang akan diimplementasikan untuk kedepannya secara bertahap. Dipanegara (2019). Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025, yaitu sebagai berikut :

1. SPI 2025 mendukung integrasi ekonomi keuangan digital nasional sehingga menjamin fungsi bank sentral dalam proses peredaran uang, kebijakan moneter, dan stabilitas sistem keuangan, serta mendukung inklusi keuangan.
2. SPI 2025 mendukung digitalisasi perbankan sebagai lembaga utama dalam ekonomi keuangan digital melalui Open Banking maupun pemanfaatan teknologi digital dan data dalam bisnis keuangan.
3. SPI 2025 menjamin *interlink* antara *fintech* dengan perbankan untuk menghindari risiko *shadow banking* melalui pengaturan teknologi digital (seperti API), kerjasama bisnis, maupun kepemilikan perusahaan.
4. SPI 2025 menjamin keseimbangan antara inovasi dengan perlindungan konsumen, integritas dan stabilitas serta persaingan usaha yang sehat melalui penerapan prinsip *Know Your Customer* (KYC) dan Anti Pencucian Uang / Pencegahan Pendanaan Terorisme (APU/PPT), kewajiban keterbukaan data/ informasi/bisnis publik, dan penerapan regtech dan supotech dalam kewajiban pelaporan, regulasi dan pengawasan.
5. SPI 2025 menjamin kepentingan nasional dalam ekonomi keuangan digital antar negara melalui kewajiban pemrosesan semua transaksi domestik di

dalam negeri dan kerjasama penyelenggara asing dengan domestik, dengan memperhatikan prinsip resiprokalitas.

Sumber : Bank Indonesia, Menavigasi Sistem Pembayaran Nasional di Era Digital

Dari visi yang sudah dijelaskan tersebut terdapat arahan yang menjadi tujuan dalam upaya membangun dan mendukung perekonomian masyarakat dengan terbuka melalui akses *digital*. Dipanegara (2019). Penjelasan dari Visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025 dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Pada visi pertama SPI 2025 merujuk pada mengupayakan dalam pertumbuhan ekonomi dan keuangan melalui *digital*. Visi ini bertujuan dan mengarah agar sistem pembayaran dapat lebih aman, efisien, dan cepat melalui pembayaran *digital*.
2. Pada visi kedua SPI 2025 merujuk pada digitalisasi menuntut bank untuk selalu bertransformasi, bertujuan untuk menjaga peran dan kedudukannya sebagai intermediasi di sistem keuangan.
3. Pada visi ketiga SPI 2021 merujuk pada bagaimana bank dapat memanfaatkan adanya terbentuknya *interlink* antara bank dan *fintech* yang berguna untuk menjaga *agility* secara efisien, terstandarisasi, dan terbuka.
4. Pada visi keempat SPI 2021 merujuk pada ketersediaan rezim dalam regulasi, *entry policy*, dan pengawasan yang jauh lebih sederhana untuk pengantisipasi inovasi teknologi yang melaju dengan pesat.
5. Pada visi kelima SPI 2021 merujuk pada keterbukaan ekonomi harus diimbangi dengan semangat dan dukungan dari kepentingan nasional.

### 2.3. Pembayaran Tunai dan Non Tunai

Menurut Bank Indonesia, pembayaran secara tunai merupakan transaksi yang dilakukan dengan uang kartal, yaitu uang kertas dan uang logam yang dilakukan untuk proses pertukaran, baik barang maupun jasa. Menurut Sugiyanto dan Lestari (2014), uang tunai adalah bukti dari kepemilikan dari uang perak dan emas yang dimiliki masyarakat. Uang kertas serupa dengan surat berharga yang menjadi perantara dalam melakukan transaksi. Uang kertas yang beredar tersebut merupakan yang 100% disimpan dan dijamin oleh pandai perak dan emas, dimana uang ini dapat sewaktu-waktu ditukar dengan jaminannya.

Menurut Bank Indonesia (2020), pembayaran secara non tunai menetapkan instrumen berupa Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK), alat pembayaran ini dapat berupa cek, bilyet giro, nota debit, maupun uang elektronik (*card based and server based*). Penggunaan non tunai berbasis *server based* meningkat pesat, dikarenakan banyaknya inovasi dalam menciptakan instrumen untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.

Menurut Wahyuni (2017) dalam Liputan6, memaparkan kelebihan dan kekurangan pembayaran tunai, sebagai berikut :

Tabel 2.1  
Kelebihan dan Kekurangan Pembayaran Tunai

<b>Kelebihan Pembayaran Tunai</b>	<b>Kekurangan Pembayaran Tunai</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mudah digunakan dan dapat dilakukan dengan cepat dan mudah.</li> <li>2. Tidak ada batas minimal dalam pembayaran.</li> <li>3. Bebas dari biaya transaksi.</li> <li>4. Instrumen dalam anggaran yang</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisiko lebih mudah hilang.</li> <li>2. Risiko terjadi kriminalitas, seperti perampokan, pencurian, dan lain-lain.</li> <li>3. Kurang praktis dan lebih ribet ketika membawa dalam jumlah yang lebih besar.</li> </ol>

lebih efektif	
5. Meminimalisir risiko berhutang.	

Sumber : Liputan6 Wahyuni (2017) <https://www.liputan6.com/bisnis/read/2834722/ini-keuntungan-bayar-pakai-uang-tunai> (Diakses 8 Agustus 2022)

Sumber : PT Lifepal Technologies Indonesia (2021) <https://lifepal.co.id/media/alat-pembayaran/> (Diakses 8 Agustus 2022)

Menurut jurnal Hardiky et al., (2021), memaparkan kelebihan dan kekurangan pembayaran non tunai, sebagai berikut :

Tabel 2.2  
Kelebihan dan Kekurangan Pembayaran Non Tunai

<b>Kelebihan Pembayaran Non Tunai</b>	<b>Kekurangan Pembayaran Non Tunai</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Efisien dan dapat dilakukan dimana saja.</li> <li>2. Pencatatan dalam pembayaran dapat dilihat setiap waktu.</li> <li>3. Tidak memerlukan uang kembalian tiap pembayaran.</li> <li>4. Mengurangi penyebaran uang palsu.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Munculnya <i>hacker</i> yang dapat merugikan, contohnya yaitu <i>skimming</i> terhadap saldo.</li> <li>2. Tidak semua masyarakat dapat dengan mudah memiliki akses internet.</li> <li>3. Adanya biaya admin yang harus ditanggung oleh pengguna.</li> <li>4. Bergantung dengan sinyal dan internet pada <i>handphone</i>.</li> </ol>

Sumber : Hardiky et al., (2021) dan Astri et. al., (2022)

#### **2. 4. Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM)**

Menurut Akifa P. Nayla (2014: 12), UMKM merupakan usaha yang didirikan oleh perorangan dengan aset bersih sebesar Rp 200.000.000,00 (tidak termasuk tanah dan bangunan). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), yang dimaksud yaitu: 1) Usaha Mikro merupakan usaha perseorangan maupun unit yang melakukan usaha produktif sesuai dengan standar usaha mikro, sebagaimana diatur dalam undang-undang ini. 2) Usaha Kecil merupakan usaha yang didirikan oleh perseorangan atau badan usaha yang tidak termasuk anak perusahaan atau cabang dan

memenuhi persyaratan / standar usaha kecil sesuai dengan undang-undang ini. 3) Usaha Menengah merupakan usaha yang didirikan oleh perseorangan atau badan usaha dan tidak termasuk anak perusahaan yang dimiliki, didirikan atau tidak terafiliasi dengan Usaha Kecil maupun Usaha Besar dengan kekayaan bersih sebagaimana dengan undang-undang ini.

Menurut Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (2012), kriteria dalam UMKM digolongkan dengan jumlah *asset* dan omzet, sebagai berikut :

Tabel 2.3  
Kriteria UMKM

No	Usaha	Kriteria <i>Asset</i>	Kriteria Omzet
1.	Usaha Mikro	Maksimal 50 Juta	Maksimal 300 Juta
2.	Usaha Kecil	> 50 Juta - 500 Juta	> 300 Juta - 2,5 Miliar
3.	Usaha Menengah	> 500 Juta - 10 Miliar	> 2,5 Miliar - 50 Miliar
4.	Usaha Besar	> 10 Miliar	> 50 Miliar

Sumber : Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (2012)

## 2. 5. *Quick Response Code (QR Code)*

*Quick Response Code (QR Code)* adalah *barcode* dari dua dimensi yang diperkenalkan dan diluncurkan oleh Perusahaan yang berasal dari Jepang Denso Wave tahun 1994. *Barcode* awal mula diperuntukkan pendataan inventaris dari produksi cadang kendaraan. Semakin berkembangnya teknologi, sekarang dapat digunakan untuk di bidang layanan bisnis, layanan kegiatan periklanan dan *marketing*. Pada awalnya, *QR Code* dikeluarkan untuk kode yang berisi dapat diterjemahkan dalam kecepatan yang tinggi. Mohamad Ali Murtadho (2016).

QR Code dapat menyimpan jenis data yang beragam, QR Code memiliki tampilan yang kecil dibandingkan dengan *barcode*. QR Code juga tahan dari kerusakan, karena QR Code dapat memperbaiki kesalahan hingga 30% tergantung ukuran dan versinya. Hal ini memberikan kemudahan, meskipun QR Code kotor maupun rusak, data akan dapat dibaca dan disimpan, QR Code dapat dengan mudah dipindahi baik dari segi manapun, maka dari itu QR Code dikembangkan untuk memberikan kemudahan pada setiap pengguna maupun penyedia. Tiga tanda pada QR Code yang berbentuk persegi pada tiga sudut tersebut memiliki fungsi agar dapat dibaca meskipun dari sudut manapun. Mohamad Ali Murtadho (2016).

Menurut Anastasia et al., (2010), QR Code dapat menampung informasi yang banyak, dikarenakan dapat menyimpan informasi horizontal dan vertikal. QR Code lebih maju dibandingkan *barcode* satu dimensi (kode batang) yang tidak dapat menyimpan lebih banyak informasi. QR Code banyak digunakan dalam bentuk aplikasi QR Code Reader dan QR Code Generator, sehingga pengguna dapat lebih mudah menggunakan untuk membuat informasi yang berbentuk QR Code dan mendapatkan informasi yang dicari lebih mudah. QR Code dapat dilakukan dengan mudah dalam proses *scanning*, dan pindah data melalui media *camera handphone*. Pada Gambar 2.1 akan memberikan gambaran dari sebuah Kode Batang dan Gambar 2.2 akan memberikan gambaran dari QR Code..



Sumber : Wikipedia

Gambar 2.1  
Kode Batang



Sumber : Wikipedia

Gambar 2.2  
QR Code

## 2. 6. *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

*QR Code* dirintis dan dikembangkan oleh Bank Indonesia dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Standar dalam penyusunan QRIS ini yaitu *EMV Co (Europe MasterCard Visa)*, standar ini digunakan dalam koneksi antar penyelenggara, antar instrumen, maupun antar negara yang bersifat *open source* (terbuka). *QR Code* dapat memberikan kemudahan dan meningkatkan hubungan antar Negara, dikarenakan sifat dan penggunaan yang mudah dalam dunia perekonomian. Abidah (2019).

Bank Indonesia (2020) mendukung pembayaran non tunai melalui QRIS dikarenakan pembayaran yang bersifat non tunai akan bermanfaat bagi perekonomian dan masyarakat luas, dimana manfaatnya yaitu efisiensi dan efektivitas pada layanan pembayaran non tunai pada sektor retail, mengakselerasi dan mengembangkan program yang terkait dengan keuangan inklusi, serta pembayaran melalui QRIS juga mendorong kolaborasi pada ekosistem pembayaran. Bank Indonesia selalu mencari strategi agar pembayaran non tunai dapat dilakukan dengan cepat dan praktis.

QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) adalah sistem pembayaran berbasis menggunakan saluran pengiriman bersama atau disebut dengan *shared delivery channel* dan saluran kepemilikan atau disebut dengan *proprietary channel*. *Shared delivery channel* dapat berupa ATM, EDC (*Electronic Data Capture*) dan QR. QR berperan sebagai perantara ataupun *shared delivery channel* dalam pembayaran non tunai. Sedangkan untuk *proprietary channel* dapat berupa *mobile banking* dan *internet banking*. detikNews, Imam Rosyidi (2019).

Standarisasi dalam QRIS sudah jamak untuk dilakukan dalam transaksi pembayaran. QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) memberikan fasilitas untuk satu QR Code yang dapat digunakan sebagai jenis penggunaannya, sesuai dengan PJSP (Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran). PJSP ini dapat meliputi OVO, Dana, GoPay, LinkAja, BCA, BRI, BNI, Bank Mandiri, dan lain sebagainya, sehingga hal ini akan memberikan akses yang luas dan kemudahan dalam transaksi pembayaran melalui QR Code. detikNews, Imam Rosyidi (2019).



Sumber : PTEN National Merchant Repository QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*)

Gambar 2.3  
*Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) atau biasanya disebut dengan dompet *digital* atau pembayaran *digital* milenial ini merupakan kebijakan Bank Indonesia untuk mendukung pembangunan dalam inovasi pengembangan sistem pembayaran digital dan inklusi keuangan di Indonesia (ketersediaan akses pada jasa keuangan yang sesuai dengan kemampuan masyarakat guna mensejahterakan masyarakat). Bank Indonesia selalu membuat perkembangan ekonomi *digital* guna menumbuhkan ekonomi baru (*new source of economic growth*) melalui strategi utama sistem pembayaran. Paramitha & Kusumaningtyas, (2020). Strategi utama pada pembayaran non tunai di perkembangan teknologi, antara lain :

1. Menerapkan Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025.

2. Mendorong dalam peningkatan elektronisasi pada transaksi pembayaran secara *digital*.
3. Mendorong dan mendongkrak persiapan pemasaran *online* pada UMKM ke ekonomi *digital*.

QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) memiliki karakteristik QRIS UNGGUL, yang merupakan singkatan dari Universal, GampanG, Untung, Langsung. Bank Indonesia menciptakan QRIS ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada masyarakat dan mengembangkan kemajuan teknologi, QRIS diciptakan agar siapapun yang menggunakan dapat merasakan manfaatnya. (Bank Indonesia, 2020), membuat karakteristik QRIS Unggul yang memiliki arti, yaitu sebagai berikut :

1. Universal

QRIS diciptakan untuk menerima semua pembayaran aplikasi yang menggunakan QR Code, sehingga masyarakat tidak memerlukan berbagai macam aplikasi pembayaran.

2. GampanG

Arti ini merujuk pada memberikan kemudahan untuk masyarakat, dimana masyarakat hanya perlu *scan* dan klik, lalu bayar. Selain masyarakat, *merchant* juga tidak memerlukan banyak QR Code dari berbagai aplikasi, cukup 1 (satu) QRIS dapat dipindahi semua aplikasi pembayaran.

3. Untung

Arti ini ditunjukkan bahwa masyarakat dapat menggunakan akun pembayaran melalui QR Code apapun untuk membayar, sedangkan bagi

*merchant* cukup memiliki 1 (satu) akun untuk menerima pembayaran QR Code.

#### 4. Langsung

Langsung disini memberikan arti bahwa pembayaran melalui QRIS dapat langsung diproses, dimana masyarakat (pengguna / konsumen) dan *merchant* akan mendapatkan *notification* dari transaksi yang terjadi.

*Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) diharapkan dapat menjadi sistem pembayaran yang dapat digunakan dalam semua jenis model pembayaran. Menurut Bank Indonesia (2020) metode QRIS terdiri dari 2 (dua) macam tampilan yang dapat digunakan untuk menampilkan QR Code yang kemudian di *scan* menggunakan ponsel, macam dalam tampilan QRIS yaitu sebagai berikut :

##### 1. *Static QR Code*

*Static QR Code* akan ditampilkan dari *sticker* maupun *standing acrylic* ataupun hasil cetakan lain, QR Code ini tidak mengandung nominal dari setiap transaksi pembayaran, melainkan pengguna (konsumen) harus memasukkan besarnya nominal sesuai dengan transaksi yang terjadi. Singkatnya *Static QR Code* bersifat tetap yang sudah disediakan oleh *merchant* dan konsumen memasukkan nominal dari jumlah transaksi serta PIN untuk *authentication* pembayaran.



Sumber : Bahan Sosialisasi QRIS Bank Indonesia

Gambar 2.4  
*Static QR Code*

## 2. *Dynamic QR Code*

*Dynamic QR Code* akan ditampilkan melalui struk pembayaran yang dicetak melalui mesin EDC (*Electronic Data Capture*) yang terhubung dengan akun pemilik (penjual). *QR Code* ini selalu berbeda untuk setiap transaksi yang terjadi, *Dynamic QR Code* sudah mengandung besarnya nominal pembayaran yang harus dibayar. Singkatnya *Dynamic QR Code* dibuat secara *real time* ketika transaksi terjadi, sehingga *QR Code* selalu berbeda pada tiap transaksi, dimana nominal pada *Dynamic QR Code* ini sudah di input oleh *merchant*, konsumen hanya perlu *scan* dan memasukkan PIN untuk *authentication* pembayaran.



Sumber : Bahan Sosialisasi QRIS Bank Indonesia

Gambar 2.5  
*Dynamic QR Code*

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

Menurut Habib Hanafi (2019), manfaat merupakan sejauh mana masyarakat percaya dalam menggunakan teknologi dalam meningkatkan kinerjanya. Manfaat (*perceived usefulness*) merupakan penentu dalam penerimaan penggunaan sistem informasi dan perilaku penggunaannya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), manfaat merupakan guna, faedah dalam memanfaatkan suatu objek. Dennis Mc Quail memberikan gagasan bahwa manfaat yaitu menghadapkan untuk menunjukkan menerima sesuatu.

Dalam Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 24/1/PADG/2022 mengenai Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran pada huruf (a) menjelaskan bahwa transaksi yang difasilitasi QRIS diarahkan untuk mendukung dalam inklusi keuangan, dan pemberdayaan dalam UMKM, serta QRIS juga mempercepat dalam pemulihan ekonomi nasional.

Menurut Bank Indonesia (2019) manfaat QRIS bagi *merchant* dipaparkan sebagai berikut :

1. Mengikuti *trend* pembayaran secara non tunai secara elektronik, yaitu melalui OVO, GoPay, Paytren, LinkAja, Dana, dan *mobile banking* lainnya. Potensi pembayaran memberikan perluasan penjualan, dikarenakan terdapat alternatif pembayaran selain uang langsung.
2. Meningkatkan *traffic* dalam penjualannya.
3. Menurunkan biaya dalam pengelolaan uang tunai :
  - a. Tidak memerlukan uang kembali kepada pelanggan;
  - b. Uang hasil penjualan dapat langsung tersimpan secara aman pada bank dan dapat dilihat setiap saat;
  - c. Risiko terjadinya uang tunai hilang maupun dicuri rendah.
4. Menurunkan risiko rugi, dikarenakan menerima uang tunai yang kemungkinan palsu.
5. Transaksi yang terjadi dalam usahanya dapat tercatat secara otomatis dan dapat dilihat melalui *history* transaksi.
6. Berpeluang mendapatkan modal kerja yang lebih besar dari bank (*building credit profile* bagi bank).
7. Memudahkan dalam membayar tagihan, retribusi, pembelian secara non tunai.
8. Mengikuti program pemerintah (BI, Kementerian dan Pemda).

Dalam Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 mengenai Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk

Pembayaran pada huruf (d) menjelaskan penetapan QRIS untuk pembayaran sudah searah dalam peraturan pembayaran nasional untuk menciptakan sistem pembayaran yang efisien, aman, lancar, dan andal, dengan memperhatikan dan mengutamakan perlindungan dari konsumen. Menurut Bank Indonesia (2019), manfaat QRIS bagi pengguna aplikasi dipaparkan sebagai berikut :

1. *Just scan and pay*, dimana pengguna hanya memindai QR Code yang disediakan dan membayarnya.
2. Dapat dilakukan dengan cepat dan mengikuti *trend* (kekinian).
3. Tidak perlu membawa uang tunai.
4. Tidak memikirkan QR Code siapa yang terpasang, dikarenakan QRIS tersedia untuk semua pembayaran non tunai yang tersedia.
5. Terlindungi, semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) penyelenggara QRIS sudah pasti mempunyai izin serta diawasi oleh Bank Indonesia.

## **2. 8. Kelebihan, Kelemahan, dan Kendala Penggunaan QRIS**

Terdapat beberapa kelebihan dari QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) yang sebenarnya memiliki dampak positif bagi perkembangan teknologi terutama pada pembayaran non tunai. Menurut Paramitha & Kusumaningtyas (2020: 36) kelebihan dari penggunaan QRIS yaitu sebagai berikut :

1. Pembayaran non tunai lebih cepat dan efisien, dimana gerakan non tunai ini dapat menjadi salah satu alasan dan menjadi dukungan dalam penggunaan uang *digital*. Dimana dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari,

masyarakat tidak memerlukan uang tunai yang selalu dibawa kemana-mana dalam bertransaksi.

2. Mengantisipasi dan menurunkan tindakan *criminal*, penggunaan uang *digital* ini dapat mengurangi terjadinya tindakan kejahatan yang mungkin sering terjadi, meminimalisir terjadinya perampokan dan pencurian pada uang tunai, terutama apabila membawa uang dalam jumlah yang banyak.
3. Persaingan bisnis meningkat, penggunaan uang *digital* ini membuat masyarakat nyaman dan mudah dalam bertransaksi, selain mempermudah bagi pengguna namun uang *digital* ini juga sudah diterapkan UMKM yang ingin menerapkannya.
4. QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) dapat digunakan untuk semua kalangan, baik kalangan muda maupun tua, baik kalangan atas maupun kalangan menengah ke bawah. Kemudahan dan kemajuan teknologi membuat masyarakat untuk mengeksplorasi dan mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju, terutama pada sistem pembayaran non tunai.

Selain beberapa manfaat dari penggunaan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*), menurut Paramitha & Kusumaningtyas (2020: 37) terdapat juga kelemahan dalam penggunaan QRIS, alasannya yaitu pembangunan infrastruktur belum merata dan belum adanya keseimbangan jaringan internet untuk masyarakat, belum meratanya jangkauan internet yang lebih meluas dan belum stabil. Bahkan beberapa daerah, penggunaan *handphone* ini hanya diminati oleh *millennial*, tentu ini menjadi belum meratanya penggunaan pembayaran non

tunai untuk masyarakat ekonomi rendah dan usia tua yang tidak sepenuhnya paham untuk mengoperasikan gadget.

Menurut Karniawati et al., (2021), keinginan dari masyarakat terhadap QRIS dipengaruhi dengan beberapa macam-macam tawaran, seperti promo, *discount*, *cashback* dari *merchant*. Selain beberapa kemudahan dan tawaran pada QRIS, terdapat juga beberapa kendala dalam penggunaannya. Menurut Karniawati et al., (2021), beberapa kendala yang terjadi dalam penggunaan QRIS, antara lain:

1. Informasi penggunaan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) belum tersebar secara meluas.
2. Terdapat kendala internet yang sering terjadi.
3. Keraguan dalam penggunaan QRIS, karena kurangnya kepercayaan dalam keamanan bertransaksi.
4. Dari pandangan masyarakat, terlebih utama pada daerah pedesaan berpendapat bahwa lebih mudah bertransaksi secara tunai.
5. Penguasaan teknologi masyarakat yang kurang.
6. Terbatasnya jumlah *merchant* yang menerima pembayaran melalui QRIS.

Menurut Nugroho (2021), masih terdapat beberapa kendala yang ditemukan dalam penggunaan pembayaran non tunai melalui QRIS, yaitu sebagai berikut :

1. Tingkat literasi yang masih rendah pada keuangan *digital* masyarakat di Indonesia, terutama daerah terpencil dan kota kecil. Hal ini dapat diatasi dengan edukasi mengenai literasi keuangan *digital* yang harus dilakukan pada masyarakat luas.

2. Jaringan internet yang hanya terfokus pada Pulau Jawa, dan juga tidak menutup kemungkinan pada Pulau Jawa juga masih ada yang belum terjangkau jaringan internet. Hal ini dapat diatasi dengan pembangunan jaringan internet yang merata di wilayah Indonesia.
3. *Handphone* yang masih belum seluruh masyarakat tentu memiliki.
4. Sosialisasi mengenai penggunaan pembayaran non tunai melalui QRIS yang masih kurang, dapat melakukan sosialisasi pada kalangan masyarakat baik pengguna maupun *merchant*.

## **2. 9. Prosedur Pembayaran QRIS**

Menurut Mulyadi (2016: 4), prosedur merupakan urutan dalam kegiatan klerikal, dimana terdapat beberapa orang untuk memberikan jaminan penanganan yang terjadi secara terus-menerus. Menurut Rifka (2017: 75), prosedur merupakan tata cara urutan dalam kegiatan yang sudah tersusun untuk menyelesaikan suatu pekerjaan yang tidak dilakukan hanya 1 (satu) kali (berkali-kali), dengan tujuan untuk sama dan sistematis. Menurut Rasto (2015: 49), prosedur merupakan suatu hal yang berlaku dan berlangsung dalam mencapai hasil.

Prosedur menurut Nuraida (2014: 43) adalah metode yang digunakan dalam menyelesaikan suatu aktivitas secara urut untuk mencapai tujuan yang dituju, baik untuk suatu pekerjaan maupun aktivitas lainnya. Dapat disimpulkan bahwa, prosedur merupakan urutan atau tata cara dalam menyelesaikan suatu pekerjaan ataupun aktivitas yang dapat dilakukan dengan tersusun, dimana prosedur dapat digunakan sebagai pedoman dalam menyelesaikan suatu aktivitas.

Prosedur digunakan sebagai urutan yang tidak bisa dilewatkan dalam menyelesaikan aktivitas yang dituju.

Bank Indonesia mengembangkan QRIS yang digunakan untuk penyatuan dari jenis QR dalam macam Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) diciptakan bersama dengan Bank Indonesia yang bertujuan agar metode dalam semua transaksi pembayaran dapat dengan cepat, mudah, nyaman, dan aman. Semua dari Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran harus menerapkan QRIS agar *merchant* maupun penggunanya dapat dengan mudah untuk *scan* dengan QRIS. Bank Indonesia (2019).

Menurut Jurnal Riset Entrepreneurship Hardiky et al., (2021), prosedur dalam penggunaan QRIS yaitu sebagai berikut :

1. Konsumen memiliki salah satu akun yang sudah terdaftar oleh PJSP (Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran).
2. Konsumen harus memiliki saldo yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran.
3. Konsumen dapat melakukan *scan* pada QR Code QRIS yang sudah disediakan oleh *merchant*.
4. Konsumen memasukkan nominal yang dilakukan dan PIN untuk *authentication* pembayaran.
5. Konsumen melakukan konfirmasi pembayaran pada *merchant*.

## **2.10. Analisis SWOT**

Menurut Ikatan Bankir Indonesia (2014: 251), analisis SWOT merupakan metode untuk menganalisis proses dari sebuah perencanaan yang berupa analisis

dari masalah untuk menciptakan jalan keluar dan strategi yang dapat diperbaiki. Menurut Fahmi dalam Ismaya (2017: 14) SWOT yaitu metode yang menganalisis mengenai *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Kesempatan), *Threat* (Ancaman). Dimana SWOT ini digunakan untuk model analisis suatu organisasi untuk mengetahui keadaan organisasinya yang lebih komprehensif. Analisis SWOT ini bertujuan melihat kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman yang dapat menjadi kisi-kisi yang sederhana.

*Strength* (Kekuatan) dan *Weakness* (Kelemahan) berasal dari faktor internal, faktor internal dapat dikontrol dan dapat berubah, faktor internal didapatkan melalui bagaimana kemudahan dalam penggunaan QRIS. Sedangkan untuk *Opportunity* (Kesempatan) dan *Threat* (Ancaman) berasal dari faktor eksternal, faktor eksternal berasal dari luar yang tidak dapat diubah, faktor eksternal didapatkan melalui dorongan dan kemauan dari masyarakat.

Dalam jurnal mengenai Analisis SWOT dalam Pengembangan Bisnis oleh Istiqomah & Andriyanto (2018), matrik SWOT yaitu alat yang digunakan dalam penyusunan faktor strategis suatu organisasi, dimana hal ini akan dapat digunakan sebagai gambaran secara jelas mengenai bagaimana peluang dan ancaman internal yang dihadapi oleh organisasi, dan hal ini dapat disesuaikan dengan apa saja kekuatan dan kelemahan yang dimiliki oleh organisasi tersebut. Penjelasan SWOT dapat dijabarkan, sebagai berikut :

1. Kekuatan (*Strength*), merupakan keadaan yang berasal dari internal organisasi yang dapat berupa keunggulan / kompetensi / sumber daya yang

organisasi miliki, dimana hal ini merupakan alternatif bagi organisasi dalam menangani ancaman.

2. Kelemahan (*Weakness*), merupakan keadaan yang berasal dari internal organisasi yang dapat berupa keunggulan / kompetensi / sumber daya yang organisasi miliki sulit untuk digunakan dalam menangani kesempatan dan ancaman yang ada.
3. Kesempatan (*Opportunity*), merupakan keadaan yang berasal dari eksternal organisasi, dimana ini berpotensi dalam memberikan keuntungan. Organisasi akan merasa diuntungkan apabila dihadapkan dalam kondisi eksternal ini. Contohnya yaitu, apabila terdapat segmen pasar yang belum dimasuki oleh organisasi lainnya, maka secara umum dapat menjadi salah satu peluang besar bagi organisasi yang berhasil melihat pasar tersebut.
4. Ancaman (*Threat*), merupakan keadaan yang berasal dari eksternal organisasi yang terdapat potensi menimbulkan kesulitan. Organisasi akan merasa terancam (dirugikan) apabila dihadapkan dalam kondisi eksternal ini. Contohnya yaitu, tiga tahun kedepan akan masuk “pemain baru” dari luar negeri, dimana ancaman pemain baru ini memiliki teknologi dan modal yang sangat kuat. Hal ini merupakan kondisi umum yang dapat menjadi ancaman bagi semua organisasi dalam suatu industri yang sama.

Menurut Istiqomah & Andriyanto (2018), metode dari analisis SWOT dapat digunakan untuk metode analisis yang sangat mendasar, SWOT berguna dalam menganalisis dan melihat topic permasalahan dari sisi yang berbeda, yaitu

melalui kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman. Hasil dari analisis SWOT digunakan untuk mempertahankan kekuatan dan menambah keuntungan dari peluang yang sudah ada, dimana dengan mengurangi kekurangan serta menghindari ancaman. Apabila analisis SWOT digunakan dengan benar, maka akan membantu melihat kondisi yang mungkin tidak terlihat. Hal yang perlu diperhatikan dalam menganalisis SWOT, yaitu sebagai berikut :

1. Analisis SWOT bersifat subjektif, dimana dua orang yang akan menganalisis suatu organisasi yang sama, namun mendapatkan analisis SWOT yang berbeda.
2. Penganalisis harus memiliki pandangan realistis dalam menganalisis kekuatan dan kelemahan dari internal organisasi. Kelemahan yang tidak dimunculkan maupun kekuatan yang tidak teranalisis akan membuat hasil strategi yang tidak dapat digunakan.
3. Analisis SWOT harus berdasarkan dari kondisi yang sedang terjadi, bukan dari situasi yang seharusnya terjadi.
4. Hindari dari suatu kerumitan yang tidak memerlukan analisis yang berlebihan.