BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

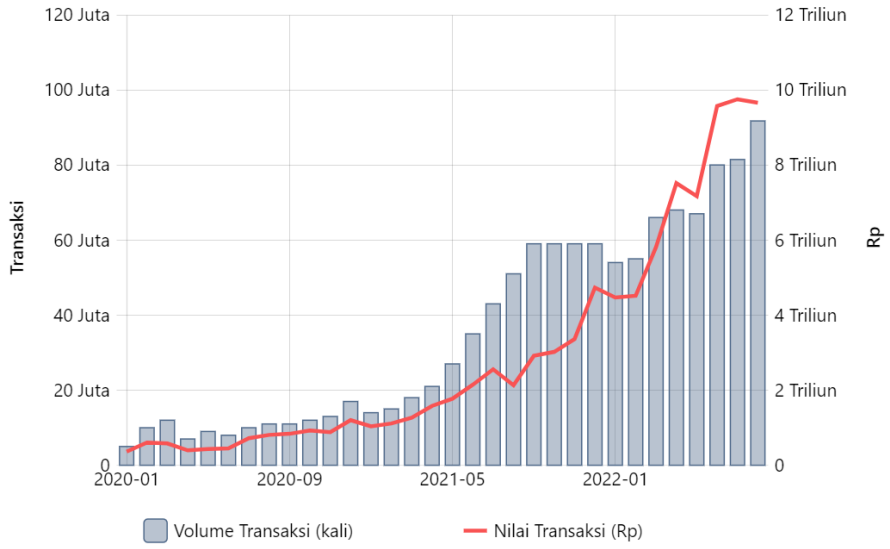
Penggunaan teknologi tentunya sangat melekat pada seluruh aktivitas manusia saat ini. Lahirnya berbagai inovasi dalam bidang ekonomi, bidang komunikasi, bidang keamanan dan bidang industri tentu akan sangat mempermudah jalannya aktivitas manusia sehari-hari. Salah satu contoh proses digitalisasi yang telah terjadi adalah dalam bidang ekonomi. Dalam bidang ekonomi sendiri, salah satu instrumen yang saat ini sangat dibutuhkan untuk dilakukannya digitalisasi adalah sistem pembayaran, yang dapat membantu meningkatkan proses transaksi menjadi lebih efektif dan juga efisien. Meningkatnya perkembangan teknologi dalam digitalisasi pembayaran mampu merubah pola pikir dan juga kebiasaan semua orang dalam meningkatkan penjualan dan mempercepat proses transaksi (Hidayat dan Abdurrahman, 2023).

Proses digitalisasi pembayaran saat ini tentunya melekat bagi para pelaku UMKM dalam upaya meningkatkan proses transaksi dengan cepat dan daya jual beli yang lebih luas. Puteri Komarudin, Komisi XI DPR RI menjelaskan bahwa di awal Desember 2023, UMKM yang sudah mulai menerapkan digital adalah sebanyak 27 juta pengguna (Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia, 2023). Hal ini menunjukkan angka persaingan yang cukup ketat, sehingga dalam meningkatkan sistem pembayaran, tentunya tuntutan dalam memahami dan melakukan digitalisasi pada usaha UMKM perlu diperhatikan, karena masyarakat saat ini sudah mulai untuk beralih melakukan transaksi secara *online*. Sebagaimana Bank Indonesia juga menyatakan bahwa transisi alat tukar pembayaran digital saat ini sangat diterima penuh oleh masyarakat Indonesia. Terhitung di tahun 2023, transaksi yang terjadi melalui digital di Indonesia mencapai jumlah transaksi Rp.166.60 triliun per Oktober 2023 (Simamora, 2024). Tentunya angka tersebut akan bertambah seiring berjalannya tahun dan potensi UMKM ke depannya akan terus meningkat, sehingga ini menjadi kesempatan besar sekaligus tantangan untuk

Arya Budi Saputra, 2024
ANALISIS DAN REKOMENDASI UPAYA PENERAPAN PENGGUNAAN QRIS BAGI PEDAGANG DI PASAR CIKURUBUK TASIKMALAYA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pemerintah dalam peningkatan ekonomi dan keuangan negara dengan terus mendukung proses digitalisasi dalam sistem pembayaran ini.

Pembayaran digital saat ini tentunya sudah mulai beragam jenisnya. Mulai dari *mobile banking*, *e-payment*, *internet banking*, dan QR *code*. Tentu pembayaran digital yang mulai diminati saat ini adalah penggunaan QR *code*, yaitu QRIS. Menurut Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), QRIS mengalami kenaikan penggunaan sejak awal pandemi pada tahun 2020 dengan jumlah transaksi sebanyak 5 juta kali dengan nilai total transaksi Rp 365 miliar. Kemudian di bulan selanjutnya sampai dengan Agustus 2022 mengalami kenaikan penggunaan 91.7 juta kali transaksi QRIS, dengan nilai transaksi sebanyak Rp 9.66 triliun (Ahdiat, 2022). Adapun grafik penggunaan QRIS di awal tahun peluncuran dapat dilihat pada Gambar 1.1 berikut:



Gambar 1.1 Grafik Penggunaan QRIS di Awal Tahun Peluncuran

Sumber: Ahdiat (2022)

QRIS sendiri adalah instrumen pembayaran digital berbentuk aplikasi ataupun *e-payment* yang memudahkan masyarakat untuk bertransaksi dimana saja dengan instan (Nastiti dkk., 2021). QRIS diluncurkan dan diresmikan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) pada tahun 2020.

Pada peluncuran pertamanya menghadirkan model pengimplementasian QR *Code Payment* model MPM (*Merchant Presented Mode*). Para pelaku usaha menampilkan QR *code* yang dimiliki mereka untuk di-*scan* oleh para konsumen untuk melakukan transaksi (Widjanarko, 2020). Kelebihan dan kemudahan yang diberikan dari digitalisasi ini tentunya sangat menguntungkan satu sama lain. Para penjual tinggal menempelkan kode QR resmi mereka dan pembeli melakukan *scan* dengan opsi pembayaran melalui *platform* yang sudah men*support* pembayaran kode QR, seperti Ovo, GoPay, Dana, Linkaja, dan *mobile banking*.

Keterlibatan lembaga negara yang berfokus pada keuangan negara, yaitu Bank Indonesia saat ini sudah mulai melaksanakan program yang berfokus pada digitalisasi pembayaran kode QR, yakni S.I.A.P QRIS (Sehat, Inovatif, Aman, dan Pakai). Keberadaan program digitalisasi dalam bidang ekonomi ini tentu akan mendorong peningkatan ekonomi domestik nasional. Juda Agung, Deputi Gubernur Bank Indonesia menyatakan bahwa Bank Indonesia juga sudah melakukan upaya pertambahan penggunaan QR *code* dari tahun 2021, dimana fokus memulai pada 217 pusat perbelanjaan dan 58 pasar rakyat yang tersebar di seluruh Indonesia (Paydia, 2022). Di awal tahun 2024, Bank Indonesia mencatat bahwa penggunaan QR *code* sudah memperoleh 30,88 juta *merchant* dengan jumlah transaksi mencapai 31.65 triliun (Burhan, 2024).

Salah satu kota yang sudah banyak penggunaan QRIS adalah Kota Tasikmalaya. Kota Tasikmalaya saat ini menjadi salah satu kota yang aktif dalam dunia perdagangan, khususnya di daerah Priangan Timur. Maulana menyatakan bahwa Tasikmalaya telah memperoleh 5.3 juta transaksi menggunakan QRIS dan mencapai nominal sebanyak Rp 628 miliar di tahun 2023 (Bukhari, 2023). Perolehan angka tersebut tentunya tercapai karena 372 ribu UMKM, lembaga sosial, dan pemerintah daerah Tasikmalaya yang sudah mulai menggunakan QRIS. Dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa masyarakat di Kota Tasikmalaya mulai beralih untuk mengandalkan QRIS sebagai metode pembayaran baru.

Di sisi lain hal ini berkesinambungan dengan teori TAM (*Theory Technology Acceptance Model*) yang dikembangkan oleh David pada tahun 1989, yang

menjelaskan terkait keterbukaan masyarakat dalam menerima sebuah sistem baru dalam sudut kemudahan penggunaan (*ease of use*) dan juga manfaat yang diberikan (*usefulness*). Tahapan dari konsep TAM sendiri memberikan pemahaman untuk masyarakat terkait keuntungan apa saja yang akan didapatkan nantinya dari adanya sebuah sistem baru. Tentunya kepercayaan diri lah yang menjadi hal utama dalam merubah pola pikiran dan intensi dalam menerima sebuah sistem baru (Astuti dkk., 2020). Dengan menggunakan pendekatan teori TAM, peneliti ingin mengetahui seberapa tinggi tingkat penerimaan dari para pelaku usaha dan juga sikap setelah adanya sebuah sistem baru yang digunakan dalam usaha mereka.

Saat ini Kota Tasikmalaya memiliki sepuluh pasar tradisional di setiap daerahnya dan yang menjadi pasar induk adalah Pasar Cikurubuk. Pasar Cikurubuk merupakan pasar induk Kota Tasikmalaya dan menjadi salah satu pasar yang produktif untuk dikunjungi, serta memiliki jumlah usaha terbanyak dari yang lainnya. Berdasarkan data dari Pemerintah Kota Tasikmalaya, bahwa Pasar Cikurubuk memiliki luas tanah sebesar 43.120 m2 dengan jumlah los sebanyak 50, ruko sebanyak 2772, dan dasaran sebanyak 1867 (Data Kota Tasikmalaya, 2020). Berdasarkan survei pendahuluan yang telah dilakukan, Pasar Cikurubuk menjadi salah satu pasar yang sudah mulai menerapkan QRIS dari tahun 2020. Pasar Cikurubuk Kota Tasikmalaya didominasi oleh pedagang grosiran dan pedagang eceran, seperti pedagang baju, plastik, peralatan rumah tangga, sembako, sayur, buah-buahan, daging sapi, daging ayam, telur, ikan, dan beras. Dari hasil survei pendahuluan didapatkan juga hasil bahwa penggunaan QRIS oleh pedagang di Pasar Cikurubuk masih sangat sedikit di setiap sektornya. Dilakukan juga wawancara pendahuluan kepada beberapa pedagang yang sudah menggunakan QRIS dan didapatkan hasil bahwa para pedagang merasa sampai saat ini hadirnya program QRIS masih bisa dibilang belum cukup efektif. Kebanyakan dari mereka mengatakan bahwa intensitas pembayaran menggunakan QRIS tidak terlalu banyak dari para pembeli itu sendiri. Mereka juga mengatakan bahwa kurangnya sosialisasi dari pihak penyelenggara berdampak pada pemahaman mereka dalam penggunaan QRIS.

Masalah yang terjadi didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yuvita dan Hafd (2023) menyatakan bahwa penggunaan QRIS menurut pedagang dari sisi pembeli masih terbilang rendah dan kurangnya kecakapan dari pedagang terkait keterampilan dalam menggunakan QRIS. Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Prasetia dan Lestari (2023) menyatakan bahwa peran dari pihak penyelenggara sangat penting dalam mengenalkan QRIS. Terlebih juga fasilitas-fasilitas yang memadai agar para pembeli mampu mengenali bahwa QRIS sudah bisa digunakan di pasar ini.

Berdasarkan temuan dari beberapa penelitian terdahulu, rendahnya penggunaan QRIS oleh pedagang dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman dalam menggunakan teknologi tersebut. Selain itu, penelitian lain juga mengevaluasi peran penyelenggara dalam mengedukasi pedagang mengenai keamanan dan keuntungan menggunakan QRIS, serta fasilitas-fasilitas yang diperlukan untuk kepentingan infrastruktur yang mendukung. Dengan demikian, kebaruan dari penelitian ini dilakukan untuk memberikan rekomendasi yang dapat digunakan oleh pihak penyelenggara QRIS untuk penerapan QRIS di pasar tradisional dengan lebih efektif kedepannya.

Tentunya ini menjadi suatu urgensi mengingat zaman sekarang semakin canggih dan pedagang sekarang dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi yang ada, namun masih terdapat beberapa kendala dalam penggunaanya. Berdasarkan pemaparan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, penelitian dengan judul **"Analisis dan Rekomendasi Upaya Penerapan Penggunaan QRIS bagi Pedagang di Pasar Cikurubuk Tasikmalaya"** ini memiliki tujuan untuk menyiapkan apa saja yang harus dilakukan, sehingga program QRIS ini bisa digunakan oleh semua pedagang yang ada di Pasar Cikurubuk Kota Tasikmalaya dengan menggunakan pendekatan teori TAM (*Theory Technology Acceptance Model*). Adapun Batasan dari penelitian ini adalah pada teori yang digunakan hanya mengacu pada penerimaan dari penerapan QRIS dalam sudut kemudahan penggunaan (*ease of use*) dan juga manfaat yang diberikan (*usefulness*) yang dimana nantinya membentuk sikap dan niat dari para pedagang terhadap upaya

penerapan penggunaan QRIS dan menghasilkan penggunaan sistem aktual atau keadaan dari upaya penerapan QRIS yang sebenarnya saat ini di Pasar Cikurubuk Kota Tasikmalaya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka didapatkan rumusan masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Apa yang menjadi penyebab penggunaan QRIS ini tidak efektif bagi para pedagang di Pasar Cikurubuk Tasikmalaya?.
2. Bagaimana sikap dan niat para pedagang atas peran pihak penyelenggara yang masih kurang dalam menerapkan program QRIS di Pasar Cikurubuk Tasikmalaya?.
3. Bagaimana respon para pedagang terhadap keadaan penerapan QRIS yang masih belum terlaksana dengan baik agar bisa digunakan oleh semua pedagang di Pasar Cikurubuk Tasikmalaya?.

1.3. Tujuan Penelitian

Dari masalah yang telah dijabarkan dalam rumusan masalah penelitian, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apa yang menjadi penyebab penggunaan QRIS ini tidak efektif bagi para pedagang di Pasar Cikurubuk Tasikmalaya.
2. Untuk mengetahui sikap dan niat para pedagang atas peran dari pihak penyelenggara yang masih kurang dalam menerapkan program QRIS di Pasar Cikurubuk Kota Tasikmalaya.
3. Untuk mengetahui bagaimana respon para pedagang terhadap keadaan penerapan QRIS yang masih belum terlaksana dengan baik agar bisa digunakan oleh semua pedagang di Pasar Cikurubuk Kota Tasikmalaya.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan maupun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber informasi maupun referensi keilmuan dalam teknologi dan informasi di Program Studi Bisnis Digital Universitas Pendidikan Indonesia, khususnya dalam bidang *e-payment.*

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini membantu menambah pengetahuan dan juga pengalaman terkait upaya penerapan teknologi dan informasi, khususnya terkait penerapan QRIS di salah satu pasar tradisional yang ada di Kota Tasikmalaya saat ini.

b. Bagi Pihak Penyelenggara

Penelitian ini membantu menjadi bahan evaluasi atau pertimbangan ke depannya terkait upaya penerapan teknologi dan informasi kedepannya, khususnya terkait penerapan QRIS di salah satu pasar tradisional yang ada di Kota Tasikmalaya.

c. Bagi Konsumen

Penelitian ini membantu menjadi sumber informasi terkait penggunaan QRIS di salah satu pasar tradisional Kota Tasikmalaya seperti apa dan juga membantu meningkatkan pemahaman para konsumen untuk mengetahui pentingnya program QRIS saat ini dan di masa depan nanti.

d. Bagi Masyarakat

Penelitian ini membantu untuk menjadi bahan referensi terkait upaya penerapan teknologi dan informasi khususnya terkait QRIS di salah satu pasar tradisional Kota Tasikmalaya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan penulisan skripsi berperan sebagai pedoman penulisan agar penulisan skripsi ini sesuai dengan pedoman yang ada. Maka dari itu, skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab dengan struktur penyusunan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan, terdapat beberapa sub bab yang diantaranya adalah latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab tinjauan pustaka, terdapat beberapa sub bab yang diantaranya adalah kajian pustaka yang berisi konsep dari sistem pembayaran, *e-payment*, QRIS, kajian teori yang berisi teori TAM (*Theory Technology Acceptance Model*), penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab metode penelitian, terdapat beberapa sub bab yang diantaranya adalah objek penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, rancangan analisis data dan pengujian validitas.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab hasil penelitian dan pembahasan, berisi terkait hasil dari pengambilan data melalui wawancara dan kemudian diolah menjadi hasil penelitian dan dibahas dalam pembahasan dan juga output dari penelitian yang dilakukan.

BAB V KESIMPULAN

Dalam bab kesimpulan, berisi mengenai kesimpulan dari hasil yang telah diteliti dan rekomendasi untuk pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

LAMPIRAN

Dalam bagian lampiran, berisi mengenai lampiran-lampiran dari hasil penelitian yang dilakukan . Lampiran tersebut berisi mengenai lampiran jadwal penelitian, lampiran instrumen penelitian, lampiran pedoman wawancara, lampiran transkrip wawancara, lampiran validasi hasil wawancara, lampiran validasi expert dan lampiran dokumentasi foto.