



**JPM**

Jurnal Pengabdian Masyarakat

# Jurnal Pengabdian Masyarakat Dharma Andalas

Vol.02 No.01(2023) Hal. 74-79

<http://jurnal.unidha.ac.id/index.php/JPMDA>

E-issn : E-issn : 2962-7338 P-ISSN : 2962-214X

<https://doi.org/10.47233/jpmda.v2i1.730>

## Sosialisasi Pemanfaatan *Quick Responden Code Indonesia Standard (Qris)* dan Uang Eletronik (*e-money*) Untuk Pembelian *E-book* di Era RI 4.0

Erdisna<sup>1</sup>, Deval Gusrion<sup>2</sup>, Febriyanno Suryana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Putra Indonesia UPI Yptk Padang

\*e-mail: [erdisna@gmail.com](mailto:erdisna@gmail.com)

### Abstract

*Technological developments offer many conveniences to the public, so many choices are offered, one of which is the use of electronic money. Electronic money is an alternative form of non-cash payment instrument that is currently widely used by the public, especially in Indonesia, the use of electronic money provides convenience in transactions. To facilitate digital money transactions, the government created an integrated payment gateway called Qris. Qris is a means of payment officially issued by Bank Indonesia for use in daily activities by the public, but the public has not fully used Qris as part of their payment transaction activities. There are many factors that cause these problems to occur including financial literacy, income and the basic concepts of the Technology Acceptance Model (TAM), namely the perceived ease of applying interest in using electronic money (e-money) and Qris.*

**Keywords:** *Electronic money, technology, Qris, means of payment*

### Abstrak

Perkembangan teknologi menawarkan banyak kemudahan kepada masyarakat, sehingga banyak pilihan yang ditawarkan salah satunya penggunaan uang elektronik. Uang elektronik merupakan bentuk alternatif alat pembayaran non tunai yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat, khususnya di Indonesia, penggunaan uang elektronik memberikan kemudahan dalam bertransaksi. Untuk memudahkan kan transaksi uang digital pemerintah membuat sebuah gerbang pembayaran terpadu bernama Qris. Qris merupakan alat pembayaran yang dikeluarkan secara resmi oleh Bank Indonesia untuk digunakan dalam kegiatan sehari-hari oleh masyarakat, namun masyarakat belum sepenuhnya mengunakan Qris sebagai bagian dari kegiatan transaksi pembayaran mereka. Terdapat banyak factor yang menyebabkan permasalahan tersebut terjadi diantaranya yaitu literasi keuangan, pendapatan dan konsep-konsep dasar Technology Acceptance Model (TAM) yaitu persepsi kemudahan dalam mengaplikasikan minat penguanaan uang elektronik (e-money) dan Qris.

**Kata kunci:** Uang elektroni, teknologi, Qris, alat bayar

*This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license*



## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini membawa banyak perubahan di segala bidang, tidak terkecuali pada bisnis serta dunia pendidikan. Banyak bermunculan perusahaan baru, inovasi baru, dan bisnis baru yang berbasis teknologi. QRIS (dibaca kris) adalah singkatan dari Quick Response Code Indonesian Standard. Seperti namanya, QRIS merupakan upaya standarisasi oleh Bank Indonesia untuk semua perusahaan yang memanfaatkan teknologi finansial (fintech) seperti GoPay, OVO, DANA, LinkAja, dan Perbankan lainnya. Menurut Bank Indonesia, QRIS menyatukan berbagai macam QR code dari beragam Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSB). Hal itu membuat transaksi digital menggunakan QR code menjadi lebih cepat, aman, dan tentunya mudah. Oleh karena itu, setiap penyedia PJSB berbasis QR code baik lokal maupun asing wajib menggunakan QRIS. Hal ini telah diatur dalam PADG No.21/18/2019 tentang Implementasi Standar Internasional QRIS untuk Pembayaran. Jadi, semua QR code akan terintegrasi dengan seluruh aplikasi pembayaran dengan satu jenis QR code saja. Tidak peduli alat

pembayaran yang kamu miliki, transaksi dapat dilakukan dengan pemindaian di satu tempat yang sama, yaitu pada QRIS di merchant yang bekerjasama.

QRIS bertujuan untuk mempermudah pembayaran digital. Hal ini bermanfaat baik bagi pembeli maupun merchant regulator, karena semua pembayaran nontunai dapat diawasi dari satu pintu saja. QRIS adalah terobosan bermanfaat yang tidak hanya menguntungkan bagi pebisnis atau merchant, tetapi juga bagi konsumen yang melakukan pembayaran. Hal ini bermanfaat baik bagi pembeli maupun merchant regulator, karena semua pembayaran nontunai dapat diawasi dari satu pintu saja. Dampak perkembangan teknologi dalam sistem pembayaran terakhir ini adalah munculnya instrument pembayaran yang dikenal dengan uang elektronik ( electronic money/e-money) dan uang virtual ( virtual money ). Uang elektronik muncul sebagai jawaban atas kebutuhan terhadap instrument pembayaran mikro yang diharapkan mampu melakukan proses pembayaran secara cepat dengan biaya yang relatif murah, karena nilai uang yang disimpan, instrument ini dapat ditempatkan pada suatu media tertentu yang mampu diakses dengan cepat secara off-line, aman, dan murah.



Gambar 1.1 Siswa dan Guru SMA Kayutanam

Melalui PKM ini merupakan sebuah upaya upaya untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan dunia pendidikan pada khususnya yaitu dengan Sosialisasi Pemanfaatan Quick Responden Code Indonesia Standard (Qris) dan Uang Eletronik (e-money) Untuk Pembelian E-book di Era RI 4.0.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Quick Response Indonesia Standard**

Quick Response Indonesia Standard atau disingkat QRIS adalah standarisasi pembayaran digital di Indonesia dengan menggunakan QR Code yang dilakukan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) pada 17 Agustus 2019. Ia terdiri dari serangkaian kode yang berisi data atau informasi tentang pedagang/pengguna, nominal pembayaran, dan mata uang yang dapat dibaca dengan alat tertentu dalam transaksi pembayaran. Bentuknya berupa barcode yang terintegrasi dengan berbagai macam sistem pembayaran.

### **E-Money**

e-money adalah alat pembayaran dalam bentuk elektronik. Dimana nilai uangnya disimpan dalam dalam media elektronik tertentu. Contohnya adalah kartu. Untuk bisa menggunakan e-money, maka pengguna terlebih dahulu harus menyetor sejumlah uang kepada penerbit. Media elektronik yang digunakan untuk menyimpan uang elektronik biasanya berupa chip atau server. Untuk masalah keamanan, e-money sangat aman karena sulit dibajak atau diretas. Setelah itu, uang tersebut akan disimpan dalam bentuk media elektronik sebelum digunakan untuk melakukan transaksi. Saat e-money digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran maka saldo yang tersimpan di dalamnya akan berkurang sesuai dengan nilai transaksinya. Jika saldo nya sudah habis, pengguna bisa melakukan pengisian ulang atau top-up. Jadi, saat kamu ingin membayar sesuatu, maka kartu tersebut bisa kamu gunakan sebagai pengganti uang tunai.

### **Siswa SMP Sahara**

SMA INS Kayutanam merupakan sekolah menengah atas swasta yang berlokasi Jl 2 x 11 Kayutanam, Padang Pariaman, Prov. Sumatera Barat dengan Akreditasi A. yang memiliki jumlah siswa 90 orang menggunakan kurikulum 2013 dengan penekanan pada pengembangan talenta/bakat khas pendidikan Engku Mohammad Syafei. Jumlah siswa sebanyak ± 200 siswa, sekolah swasta di bawah Yayasan Badan Wakaf Ruang Pendidik INS Kayutanam.

## TUJUANDANMANFAAT PENGABDIANMASYARAKAT

Kegiatan ini bertujuan untuk :

1. Meningkatkan pengetahuan siswa SMA Ins Kayutanam, terutama system pembayaran dengan menggunakan teknologi.
2. Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan motivasi yang diberikan.

Setelah menemukan dan memahami permasalahan yang dihadapi siswa SMA INS Kayutanam, kami Tim PKM UPI "YPTK" Padang berinisiatif memberikan sosialisasi yaitu menambah pengetahuan siswa dan memberikan motivasi belajar serta membuka wawasan berwiraswasta kepada SMA INS Kayutanam sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut. Adapun beberapa alternative yang kami berikan untuk mengatasi masalah ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Solusi Permasalahan Mitra**

NO	Permasalahan	Solusi
1	Minimnya pengetahuan siswa terhadap teknologi pembayaran dalam membeli e-book	1.Melakukan pengenalan Dan sosialisasi terlebihdulu mengenai sejarah dan perkembangan system pembayaran
2	Minimnya semangat siswa dalam belajar untuk meningkatkan prestasi	2.Memberikan pengarahan dan pembinaan kepada siswa dengan motivasi belajar dari pemateri

## 2. METODE

### 1. Lokasi Kegiatan

Lokasi Kegiatan Pengabdian masyarakat ini berada di SMA INS Kayutanam jalan 2 x 11 Kayutanam, Padang Pariaman, Prov. Sumatera Barat.

### 2. Lingkup Pelaksanaan

1. Menyediakan materi dan modul tentang *Qris* dan *e-money* untuk kegiatan yang akan diluncurkan.
2. Memberikan sosialisasi dan motivasi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SMP Sahara
3. Mengajukan proposal kegiatan sebagai bahan dasar pelaksanaan kegiatan, serta acuan untuk mensukseskan kegiatan.

### 3. Prosedur Kerja

Langkah-langkah yang dilakukan dalam melaksanakan kegiatan antara lain sebagai berikut :

- a. Melakukan rapat koordinasi bersama Tim PKM Mandiri UPI YPTK Padang dalam waktu yang terukur dan tersistem.
- b. Memilih tema dan kebijakan-kebijakan penting terkait bentuk kegiatan yang akan diselenggarakan.
- c. Melakukan *survey* lokasi dengan cara mendatangi langsung tempat atau lokasi kegiatan. Kegiatan ini diakhiri dengan membuat kerjasama berupa mengagendakan jadwal kegiatan PKM.
- d. Mendata dengan baik seluruh peserta kegiatan dan fasilitas yang dapat digunakan selama berkegiatan.
- e. Merealisasikan seluruh agenda di atas secara tertulis dalam naskah proposal kegiatan PKM. Kemudian menyerahkannya kepada LPPM UPI YPTK Padang sesuai dengan arahan dan prosedur yang telah ditentukan.

### 4. Metode Pelaksanaan

Secara umum, tahapan – tahapan sosialisasi Meningkatkan Prestasi Belajar dengan memberikan motivasi kepada siswa SMP Sahara Padang ini dibagi ke dalam empat (4) tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi program dan tahap pelaporan.

#### a. Tahap Persiapan

Pada fase persiapan ini terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut:

1. Survei, tim PKM melakukan survei lokasi mitra untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang di alami oleh mitra.
  2. Pembentukan tim PKM, pembentukan tim disesuaikan dengan jenis kepakaran yang diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan mitra.
  3. Pengajuan dan pembuatan proposal yang berisikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan mitra ke LPPM perguruan tinggi.
  4. Koordinasi tim dan mitra, perencanaan pelaksanaan program PKM secara konseptual berdasarkan proposal yang telah diajukan. Penyusunan jadwal dan perihal terkait dengan prosedur kegiatan, dan penerbitan surat tugas panitia kegiatan.
  5. Persiapan alat dan bahan sosialisasi meliputi penyusunan instrumen, dan mendesain sosialisasi sesuai dengan tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat.
- b. Tahap Pelaksana  
Sosialisasi penggunaan Qris dan e-Money kepada siswa SMA INS Kayutanam serta memberikan motivasi kepada siswa.
- c. Evaluasi Program  
Dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah program dilaksanakan. Indikator keberhasilan program dari pelaksanaan kegiatan ini terlihat dari bertambahnya pengetahuan, pemahaman dan keterampilan mitra dalam memahami dan pekermbang system pembayaran di dunia pada umumnya dan di Indonesia khususnya.
- d. Tahap Pelaporan  
Penyusunan laporan dilakukan sebagai bentuk pertanggung jawaban atas pelaksanaan program untuk kemudian dilakukan publikasi. Adapun tahapan dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra dapat dilihat sebagai berikut :
1. Permasalahan
    - a) Minimnya pengetahuan tentang system pembayaran secara digital dan elektronik
  2. Solusi
    - a) Sosialisasi dengan tujuan memberikan pengetahuan dan pemahaman serta motivasi kepada Siswa.
  3. Hasil Pelaksanaan
    - a) Meningkatkan kesadaran mitra tentang pentingnya meningkatkan prestasi belajar di sekolah.

#### **Metode Pendekatan**

##### **1. Sosialisasi Lapangan**

Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi kepada Guru dan Siswa SMA INS Kayutanam. Sosialisasi tersebut berupa pemaparan materi dan sosialisasi.

##### **2. Diskusi Antar Mitra**

Setelah materi selesai dipaparkan, dilanjutkan dengan diskusi berupa tanya jawab antara pemateri dengan peserta. Diskusi dilakukan agar peserta lebih memahami materi sosialisasi yang telah disampaikan. Melalui diskusi, sosialisasi tidak hanya sekedar *transfer knowledge* saja melainkan dapat *sharing* pengalaman maupun permasalahan yang sedang dihadapi mitra.

##### **3. Partisipasi Mitra**

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, maka dalam realisasi program tersebut diharapkan mitra dapat berpartisipasi dengan kegiatan sebagai berikut:

- a. Menjadi peserta sosialisasi berupa: menerima teori, konsep, diskusi, tanya jawab serta hal-hal lain yang diberikan selama proses kegiatan berlangsung.
- b. Menyediakan tempat dan fasilitas yang dibutuhkan selama proses kegiatan berjalan.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Generasi sekarang ini, siswa SMA Khususnya merupakan generasi yang menyukai teknologi, namun karena keterbatasan informasi yang mereka terima membuat para siswa belum sepenuhnya mengetahui perkembangan teknologi yang menawarkan banyak kemudahan kepada masyarakat. Contohnya uang elektronik dan Qris merupakan bentuk alternative alat pembayaran non tunai yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat dunia, khususnya di Indonesia mulai marak menggunakan transaksi ini. Penggunaan uang elektronik memberikan kemudahan dalam bertransaksi. Dengan mengetahui perkembangan system pembayaran tersebut, siswa lebih ganmoang mensosialisasikan ke orang tua dan keluarga terdekat mengenai perkembangan system pembayaran yang ada di Indonesia, termasuk dalam pembelian e-book untuk kebutuhan belajar.



#### 4. KESIMPULAN

Kemajuan teknologi khususnya di dunia terus mengalami peningkatan, namun belum semua teknologi tersebut dapat tersampaikan/tersosialisasikan ke masyarakat khususnya kalangan siswa karena keterbatasan informasi yang diterima. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah sesuai harapan dan mendapat sambutan baik dari peserta sosialisasi yaitu siswa beserta bapak/ibu majelis guru. Diharapkan sosialisasi ini bermanfaat dan menambah wawasan tentang perkembangan teknologi pembayaran secara digital maupun elektronik, sehingga memudahkan siswa untuk membeli buku pelajaran dalam bentuk e-book.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bank Indonesia. (2012). Menguak Potensi Sistem Pembayaran bagi Perekonomian. Jakarta:Bank Indonesia.
- Soekanto, S. (2008). Pengantar Penelitian Hukum. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Suparni, N. (2011). Masalah Cyberspace Problematika Hukum dan Antisipasi Pengaturannya. Jakarta: Fortun Mandiri Karya.
- Carunia, M.F. (2018). Industri Kreatif, Fintech, dan UMKM dalam Era Digital. Jakarta: Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI
- Aini, Q., Raharja, U., & Fatillah, A. (2018). Application of QRCode as Media Services for Attendance on the Website Based PHP Natively. Native Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA,8(1),47-56. doi: 10.30700/jst.v8i1.151.
- Andriani, D. & Wiksuana, I. G. B. (2018). Inklusi Keuangan Dalam Hubungannya Dengan Pertumbuhan UMKM dan Tingkat Kesejahteraan Masyarakat Di Provinsi Bali. E-Jurnal Manajemen Unud, 7 (12), 6420 – 6444. doi:10.24843/EJMUNUD.2018.v07.i12.p02.