

## Sosialisasi dan Pelatihan Penggunaan QRIS sebagai Media Pembayaran Elektronik bagi Siswa SMK Wirorotomo Purwokerto

Trihastuti Yuniati <sup>a,1,\*</sup>, Putra Pratama Okta Riano <sup>a,2</sup>, Muhammad Samudra <sup>a,3</sup>

<sup>a</sup> Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Jl. D.I. Pandjaitan No.128 Purwokerto, Banyumas 53142, Indonesia

<sup>1</sup> trihastuti@ittelkom-pwt.ac.id\*; <sup>2</sup> 2211104068@ittelkom-pwt.ac.id; <sup>3</sup> 2211104062@ittelkom-pwt.ac.id

\* corresponding author: trihastuti@ittelkom-pwt.ac.id

### ARTICLE INFO

#### Article History

Received : June, 2023

Revised : July, 2023

Accepted : July, 2023

#### Keywords

E-payment,  
Training,  
Electronic payments,  
QRIS

### ABSTRACT

*The use of cash in payment transactions has several drawbacks, including time inefficiencies, unavailability of denominations for change, the risk of counterfeit money, and the risk of theft or robbery. This weakness can be overcome by having a digital payment system, one of which is Quick Response Code Indonesian Standard or known as QRIS technology. The students of SMK Wirorotomo Purwokerto as young generations with great potential in conducting financial transactions in the future, need to be given socialization regarding payment transactions using QRIS. With this socialization and training activity, it is hoped that it can support the government's policy direction to go digital and implement cashless payments.*

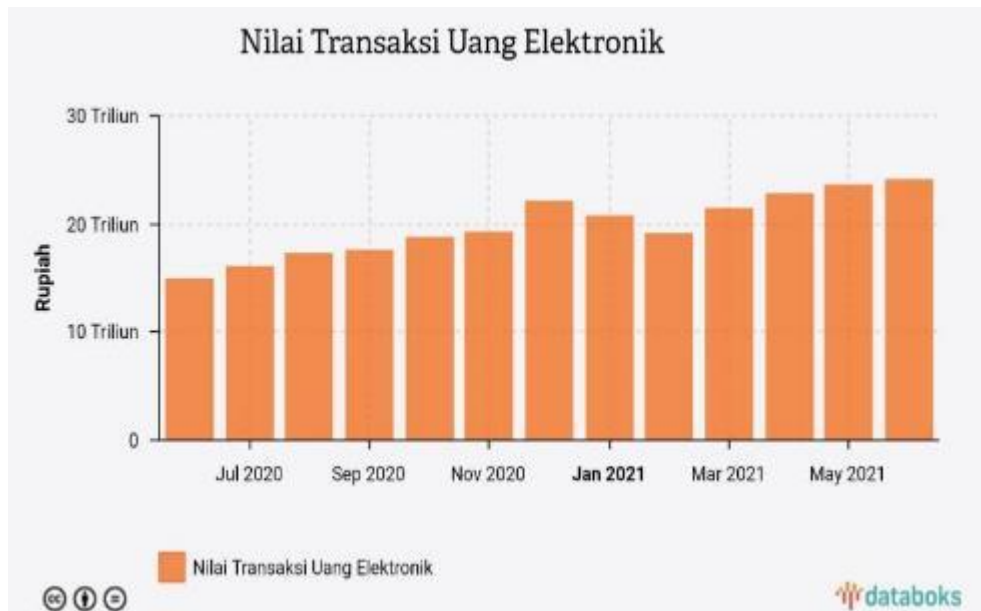
### A. Pendahuluan

Uang merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari denyut kehidupan ekonomi masyarakat. Definisi dari uang sendiri dibagi dalam dua pengertian, yaitu definisi uang menurut hukum dan definisi uang menurut fungsi. Definisi uang menurut hukum yaitu sesuatu yang ditetapkan dalam undang-undang sebagai uang dan sah dipergunakan untuk alat transaksi perdagangan. Sedangkan definisi uang menurut fungsi, yaitu sesuatu yang secara umum dapat diterima dalam transaksi perdagangan serta untuk pembayaran hutang-piutang (Warianto, 2017).

Di zaman sekarang ini, sudah memasuki era modern yaitu era digital 4.0 yang dimana semua aktivitas bisa dilakukan secara *online*/digital, tak terkecuali dalam peredaran uang. Uang yang beredar di Indonesia tidak lagi hanya berbentuk fisik seperti uang kertas dan uang logam, namun juga dalam bentuk digital (Solikin & Suseno, 2002). Adanya teknologi pembayaran secara digital mampu mengatasi permasalahan yang terjadi pada pembayaran tunai/*cash*, dimana terkadang pembeli kesulitan memberikan uang kembalian karena tidak tersedia uang dalam bentuk pecahan.

Dalam bidang keuangan kini telah muncul inovasi berupa uang elektronik (*e-money*). Transaksi melalui uang elektronik (*e-money*) selain mampu mengatasi permasalahan tidak tersedianya uang kembalian juga mampu memberikan efisiensi waktu dalam pembayaran. Menurut data penelitian, transaksi menggunakan *e-money* membutuhkan waktu maksimal 1 menit. Dari data tersebut dapat menghemat waktu transaksi tiap orang rata-rata 2 menit (Ghassani Anik, 2017). Saat ini nilai uang yang dapat disimpan ke dalam bentuk uang elektronik dibatasi tidak lebih dari Rp 2 juta untuk kartu yang *unregistered* (tidak tercatat data dan identitas penggunanya) hal ini diatur dalam Peraturan BI (PBI) Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik. Sementara batas maksimum untuk saldo uang elektronik yang *registered* (data dan identitas penggunanya tercatat) yaitu sebesar Rp 10 juta (Peraturan Bank Indonesia Tentang Uang Elektronik, 2018).

Uang elektronik diharapkan memudahkan masyarakat dalam melakukan segala macam transaksi ekonomi, terutama untuk transaksi yang bernilai kecil namun frekuensinya sering. Keuntungan-keuntungan yang ditawarkan antara lain yaitu lebih aman, praktis, serta memiliki akses yang lebih luas. Penggunaan uang elektronik selain mengatasi inefisiensi waktu juga mengurangi resiko pencurian dan perampokan yang dapat terjadi jika transaksi dilakukan menggunakan uang fisik atau uang kartal (Febrinda & Ningsih, 2022).



**Gambar 1.** Grafik Nilai Transaksi Uang Elektronik

Sumber: databoks, 2021

Menurut Databoks Katadata, penggunaan uang elektronik selalu meningkat dari tahun ke tahun seperti yang tertera dalam Gambar 1 (Lidwina, 2021). Menurut data terakhir Bank Indonesia mencatat nilai transaksi uang elektronik (UE) tumbuh 49,06 persen (yoy) mencapai Rp 305,4 triliun selama 2021 (Kusnandar, 2021). Menurut Gubernur Bank Indonesia Perry Warjiyo selama 2021, transaksi ekonomi dan keuangan digital berkembang pesat (Walfakri, 2022). Hal tersebut menunjukkan bahwa antusiasme masyarakat terhadap penggunaan uang elektronik sangat tinggi.

Sesuai dengan Peraturan Bank Indonesia No.21/18/2019 Tentang Implementasi Standar International QRIS untuk Pembayaran mulai 1 Januari 2020 Bank Indonesia mewajibkan seluruh penyedia layanan pembayaran non-tunai menggunakan sistem *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) yaitu standarisasi pembayaran menggunakan metode *QR Code* dari Bank Indonesia agar proses transaksi dengan *QR Code* menjadi lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Di mana sistem tersebut dapat digunakan untuk membaca transaksi pembayaran pada semua aplikasi uang elektronik di Indonesia (Peraturan Anggota Dewan Gubernur Tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code Untuk Pembayaran, 2019). Hal tersebut tentu dapat semakin mempermudah bertransaksi menggunakan uang elektronik.

## B. Permasalahan Mitra

Pada lingkungan daerah Jalan Yos Sudarso Kelurahan Rejasari Purwokerto Barat adalah wilayah yang memiliki pengetahuan tentang teknologi yang cukup tinggi. Meskipun, dengan pengetahuan teknologi yang cukup tinggi penggunaan pembayaran digital, dalam hal ini QRIS, masih cukup rendah. Pada hal ini telah dibuktikan bahwa tidak adanya pembayaran digital melalui QRIS di *outlet-outlet* sekitar wilayah tersebut.

Pada lingkungan SMK Wiworotomo teknologi sudah memadai. Contohnya dengan adanya fasilitas internet, lab komputer, *air conditioner*, bengkel praktik, dan lain-lain. Namun dalam lingkungan SMK tersebut belum mengetahui adanya pembayaran melalui QRIS, terutama di area kantin. Hal ini sangat disayangkan mengingat di era digital, apalagi QRIS memiliki banyak kelebihan seperti tidak harus membawa uang tunai dan penjual tidak harus menyediakan uang kembalian.

Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan informasi dan sosialisasi mengenai metode pembayaran digital menggunakan QRIS. Pada kegiatan ini disampaikan pengenalan mengenai metode pembayaran dengan QRIS, bagaimana penggunaannya, dan apa saja manfaat atau keuntungannya dibandingkan metode pembayaran konvensional. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan dapat mendorong masyarakat untuk bertransaksi secara digital.

### C. Metode

Skema pelaksanaan yang dilakukan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa sosialisasi dan pelatihan sebagai solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra sebagaimana disebutkan di atas. Kegiatan pengabdian dilakukan selama 3 (tiga) hari, yaitu pada hari Rabu sampai dengan Jumat, tanggal 18 sampai dengan 20 Januari 2023. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara *offline* di SMK Wirorotomo Purwokerto.

### D. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh tim dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang terdiri atas 10 orang mahasiswa dan dibimbing oleh 1 orang dosen. Dalam pelaksanaannya, kegiatan sosialisasi dilaksanakan selama 3 hari dengan materi yang disampaikan, yaitu: 1) Pengenalan Teknologi QRIS; 2) Keuntungan Penggunaan QRIS; dan 3) Cara Bertransaksi Menggunakan QRIS. Gambar 2 s.d 4 berikut menunjukkan contoh sebagian materi yang disampaikan.



Gambar 2. Materi Penjelasan Teknologi QRIS



**Gambar 3.** Materi Penjelasan Kelebihan QRIS



**Gambar 4.** Materi Cara Pembayaran dengan QRIS

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang diterapkan, yaitu: 1) metode ceramah, digunakan untuk menyampaikan materi teoritis, dan 2) metode praktik, digunakan dengan mempraktikkan secara langsung penggunaan QRIS sebagai alternatif pembayaran elektronik, dan 3) metode tanya jawab, yaitu dengan memberikan kesempatan kepada peserta pelatihan untuk berdiskusi jika ada materi yang belum dipahami. Gambar 5 menunjukkan dokumentasi penyampaian materi QRIS oleh tim pengabdian dari ITTP.



**Gambar 5.** Penyampaian materi teknologi QRIS

Pelaksanaan kegiatan dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Pembukaan; 2) Pengenalan tim pengabdian dari ITTP; 3) Pengenalan kampus ITTP; 4) Ice breaking; 5) Pembahasan materi QRIS; 6) Praktik penggunaan QRIS; 6) Sesi tanya jawab; dan 7) Dokumentasi dan Penutupan. Gambar 6 menunjukkan dokumentasi peserta pelatihan.



**Gambar 6.** Peserta pelatihan penggunaan QRIS

Hasil kegiatan dijabarkan dalam 3 aspek, yaitu: kehadiran peserta, partisipasi dan kesungguhan peserta, serta hasil praktik/pelatihan. Dari aspek kehadiran peserta, kegiatan ini telah diikuti oleh sebanyak 96 siswa-siswi kelas 12 SMK Wirorotomo Purwokerto. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat antusiasme yang cukup besar dari peserta untuk dapat mengetahui tentang teknologi QRIS ini. Dari aspek partisipasi dan kesungguhan peserta, selama mengikuti pelatihan dari sesi penyampaian materi, sesi praktik penggunaan QRIS, dan sesi tanya jawab peserta menunjukkan keingintahuan yang tinggi. Hal tersebut terlihat dari kesungguhan peserta dalam mengikuti kegiatan dan juga hasil dari survey yang disebarkan kepada peserta. Dari aspek hasil penyampaian materi, berdasarkan hasil pengamatan selama

pelaksanaan dan pemantauan hasil survey menunjukkan bahwa peserta menunjukkan minat dan motivasi untuk mengikuti kegiatan pengabdian ini dan setelah kegiatan selesai peserta memahami teknologi pembayaran dengan QRIS dan mampu mempraktikkannya.

Secara garis besar hasil pelaksanaan dari kegiatan ini sudah cukup baik. Hal ini dikarenakan adanya komunikasi yang baik antara peserta, Tim Pelaksana, dan LPPM IT Telkom Purwokerto. Selain itu, faktor pendorong yang mempengaruhi kelancaran pelaksanaan kegiatan ini adalah keinginan peserta yang kuat untuk dapat mengerti, memahami, dan menguasai materi yang disampaikan. Namun ada beberapa hambatan yang terjadi, yaitu adanya jadwal yang berubah secara mendadak dikarenakan penyesuaian dengan jadwal siswa di SMK Wirorotomo, sehingga tim pengabdian harus menyesuaikan. Tindak lanjut kegiatan pelatihan ini diharapkan akan ada kegiatan lanjutan berupa pendampingan cara pendaftaran QRIS sebagai media pembayaran.

## E. Kesimpulan

Hasil pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa sebagian besar peserta antusias untuk mengikuti sosialisasi dan pelatihan penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Tetapi masih diperlukan pelatihan lanjutan agar peserta tidak hanya dapat bertransaksi menggunakan QRIS namun juga dapat mendaftarkan QRIS sebagai metode pembayarannya bisnisnya kelak.

## F. Daftar Pustaka

- Peraturan Anggota Dewan Gubernur tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran, Pub. L. No. 21/18/PADG/2019, 1 (2019).
- Febrinda, R. R., & Ningsih, R. (2022). Kesiapan Digitalisasi Sistem Pembayaran Non Tunai di Pasar Rakyat. *Jurnal Ekonomi Dan Kebijakan Publik*, 13(2), 87–100.
- Ghassani Anik, N. H. (2017). Efisiensi Time Saving Dalam Penerapan Pembayaran Transaksi Menggunakan E-Money. *Proceeding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu & Call for Papers Unisbank Ke-3 (SENDI\_U 3)*, 3, 625–627. <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/5031>
- Kusnandar, V. B. (2021). *Transaksi Uang Elektronik Melonjak 55% Jadi Rp786 Triliun Pada 2021*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/05/20/transaksi-uang-elektronik-melonjak-55-jadi-rp786-triliun-pada-2021>
- Lidwina, A. (2021). *Nilai Transaksi Uang Elektronik Terus Meningkat Capai Rp 24 Triliun*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/23/nilai-transaksi-uang-elektronik-terus-meningkat-capai-rp-24-triliun>
- Peraturan Bank Indonesia tentang Uang Elektronik, Pub. L. No. 20/6/PBI/2018 (2018).
- Solikin, & Suseno. (2002). Uang: Pengertian, Penciptaan, dan Peranannya dalam Perekonomian. In *Seri Kebangsentralan* (Issue 1). Pusat Pendidikan dan Studi Kebanksentralan.
- Walfakri, M. (2022). *BI Catat Nilai Transaksi Digital Banking Capai Rp 39.841,4 Triliun di 2021*. [https://keuangan.kontan.co.id/news/bi-catat-nilai-transaksi-digital-banking-capai-rp-398414-triliun-di-2021/?utm\\_source=line&utm\\_medium=text](https://keuangan.kontan.co.id/news/bi-catat-nilai-transaksi-digital-banking-capai-rp-398414-triliun-di-2021/?utm_source=line&utm_medium=text)
- Wariantio, W. (2017). *Tinjauan Yuridis Penggunaan Mata Uang Asing Sebagai Alat Pembayaran dalam Transaksi di Wilayah Kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)*. Universitas Internasional Batam.