



## **Optimalisaasi Penerapan Sistem Pembayaran Digital Melalui QRIS Pada *Street Food* Stadion Mulana Yusuf di Banten**

**Kavin Fathul Adzim**

Universitas Bina Bangsa

**Munawaroh**

Universitas Bina Bangsa

Jl. Raya Serang, Panancanangan, Kec. Cipocok Jaya, Kota Serang, Banten 42124

Korespondensi penulis: [Kavinfathuladzim@gmail.com](mailto:Kavinfathuladzim@gmail.com)

**Abstrak.** *The rapid development of information and communication technology has transformed the way people conduct transactions, including in the street food sector. QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard), a national QR Code standard established by Bank Indonesia, is expected to facilitate digital transactions. However, the implementation of QRIS among street food vendors at Maulana Yusuf Stadium, Banten, faces various challenges, such as low understanding among vendors and difficulties experienced by consumers in using the system. This study aims to identify the obstacles faced by vendors and consume. The results show that although QRIS offers convenience and efficiency in transactions, there are several barriers hindering its optimal use. The main challenges identified include the vendors' low understanding of QRIS mechanisms and the consumers' difficulties in scanning QR codes. The study concludes that more intensive education and socialization efforts are needed to improve users' understanding and trust in the system. With the right measures, QRIS has the potential to become an effective solution for simplifying transactions in the street food sector and supporting more inclusive and sustainable local economic growth*

*Keywords:* digital payment system; economic growth; QRIS; street food

**Abstrak.** Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah cara masyarakat dalam melakukan transaksi, termasuk dalam sektor makanan jalanan. QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) sebagai standar nasional QR Code yang ditetapkan oleh Bank Indonesia, diharapkan dapat mempermudah transaksi digital. Namun penerapan QRIS di kalangan pedagang jajanan kaki lima di Stadion Maulana Yusuf, Banten, masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya pemahaman pedagang dan kesulitan konsumen dalam menggunakan sistem ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi pedagang dan konsumen dalam penerapan QRIS, serta memahami manfaat yang dirasakan dari penggunaan sistem pembayaran digital ini di sektor *street food*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari pedagang *street food* dan konsumen yang pernah melakukan transaksi menggunakan QRIS. Data yang dikumpulkan dianalisis untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai penerapan QRIS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun QRIS menawarkan kemudahan dan efisiensi dalam transaksi, terdapat beberapa hambatan yang menghambat optimalisasi penggunaannya. Kendala utama yang diidentifikasi adalah rendahnya pemahaman pedagang mengenai mekanisme QRIS dan kesulitan konsumen dalam melakukan pemindaian kode QR. Kesimpulan dari hasil penelitian yaitu Diperlukan upaya edukasi dan sosialisasi yang lebih intensif untuk meningkatkan pemahaman dan kepercayaan pengguna terhadap sistem ini. Dengan langkah-langkah yang tepat, QRIS berpotensi menjadi solusi efektif dalam mempermudah transaksi di sektor *street food* dan mendukung pertumbuhan ekonomi lokal yang lebih inklusif dan berkelanjutan.

Kata Kunci: makanan jalanan; pertumbuhan ekonomi; QRIS; sistem pembayaran digital

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang begitu pesat telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan peradaban manusia. Pekerjaan yang sebelumnya membutuhkan tenaga fisik yang besar kini dapat digantikan oleh

mesin otomatis. Selain itu, inovasi dalam pengembangan kapasitas komputer telah menghadirkan kemampuan yang seolah dapat menyaingi otak manusia di berbagai bidang ilmu dan aktivitas. Singkatnya, perkembangan teknologi modern telah diakui sebagai sumber kemudahan dan kenyamanan yang besar bagi kehidupan manusia.

Kemajuan teknologi di bidang sistem pembayaran telah memengaruhi perilaku konsumen dalam bertransaksi, menggantikan peran uang tunai secara bertahap. Awalnya, transaksi dilakukan melalui sistem barter, kemudian berkembang dengan penggunaan uang kertas dan logam, hingga akhirnya muncul inovasi teknologi berupa sistem pembayaran digital atau non-tunai. Pembayaran yang memanfaatkan media elektronik seperti layanan pesan singkat (*SMS*), *internet banking*, *mobile banking*, dan *QRIS* termasuk dalam konsep pembayaran digital.

Keberadaan *fintech* bertujuan untuk mempermudah akses masyarakat terhadap produk-produk keuangan, interaksi proses transaksi, serta meningkatkan pemahaman tentang keuangan. *E-Wallet*, atau dompet elektronik, merupakan alat pembayaran digital yang beroperasi melalui media elektronik berbasis *server*. Dengan menggunakan *e-wallet*, pengguna dapat melakukan berbagai transaksi yang fungsinya mirip dengan dompet fisik. *E-Wallet* pertama kali diakui sebagai metode penyimpanan uang dalam bentuk elektronik, namun menjadi populer karena menawarkan cara yang praktis bagi pengguna internet untuk menyimpan dan menggunakan informasi saat berbelanja online.

Pembayaran nontunai di era modern mengalami perkembangan yang sangat cepat, yang mendorong Bank Indonesia untuk berinovasi dalam memperbaiki sistem pembayaran nontunai. Saat ini, terdapat dua produk aktif inovasi dari Bank Indonesia yang sedang disosialisasikan kepada masyarakat, salah satunya adalah *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Kehadiran *QRIS* disambut baik oleh berbagai pihak dan diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi digital di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi pada pedagang *street food* yang telah menggunakan *QRIS*, terdapat beberapa kendala dalam implementasinya yang menyebabkan penerapan *QRIS* belum optimal, antara lain: (1) Banyak pedagang yang belum sepenuhnya memahami mekanisme *QRIS* dan proses transaksi nontunai, terutama pedagang yang lebih lanjut usia dan kurang terbiasa dengan teknologi, (2) Konsumen mengalami kesulitan dalam memindai kode *QRIS* untuk melakukan transaksi, dan (3) Sebagian pedagang cenderung tetap menggunakan metode pembayaran tunai karena merasa lebih nyaman dan terbiasa dengan sistem tersebut, sehingga enggan beralih ke pembayaran nontunai..

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan *QRIS* pada pedagang *Street Food* di Stadion Maulana Yusuf, Banten. Tujuan lainnya adalah untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi, memahami manfaat yang dirasakan, serta mencari solusi atas permasalahan dalam

implementasi *QRIS*. Optimalisasi penggunaan *QRIS* di area tersebut dianalisis melalui observasi langsung terhadap pedagang yang telah menggunakan *QRIS* dan melalui perspektif konsumen yang pernah bertransaksi menggunakan sistem tersebut.

## **KAJIAN TEORI**

### **Pembayaran Digital**

Pembayaran digital adalah sistem yang memungkinkan transaksi dilakukan tanpa menggunakan uang tunai. Pembayaran digital dapat dilakukan melalui berbagai perangkat elektronik, seperti ponsel pintar, smartwatch, atau perangkat lain yang memiliki kemampuan untuk melakukan transaksi secara elektronik.

Menurut penelitian Munawaroh dkk., (2024) Sistem pembayaran merupakan salah satu elemen penting untuk menjaga stabilitas sistem keuangan, telah mengalami perkembangan signifikan. Pada awalnya, sistem ini hanya mengandalkan uang tunai, namun kini telah berkembang menuju sistem pembayaran digital yang dikenal dengan sebutan uang elektronik (*e-money*). Sedangkan menurut Kurniawan dkk.,(2023) Pembayaran digital adalah pembayaran yang dilakukan melalui perangkat digital yang diterima oleh penjual dan pembeli dengan mentransfer dan menerima uang selama transaksi pembayaran..

### ***QRIS (QR Code Indonesia Standard)***

Bank Indonesia (2020) Menyatakan bahwa *QRIS (QR Code Indonesia Standard)* adalah Standar *QR Code* pembayaran untuk system pembayaran di Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan ASPI (Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia). Sedangkan menurut Darmawan & Setiawan (2022) *QRIS* membantu pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) dalam mengadopsi teknologi pembayaran tanpa uang tunai. *QRIS* juga memberikan manfaat seperti biaya transaksi yang rendah dan keamanan yang lebih baik.

Dengan adanya *QRIS* ini diharapkan transaksi pembayaran lebih efisien atau murah, inklusi keuangan di Indonesia lebih cepat, UMKM bisa maju dan pada akhirnya bisa mendorong pertumbuhan ekonomi. Jadi, tujuan adanya *QRIS* ini tak lain agar pembayaran digital jadi lebih mudah bagi Masyarakat dan dapat diaawasi oleh regulator dari satu pintu, maksudnya adalah “ Satu system untuk semua model pembayaran”. Maka *QRIS* bisa digunakan di semua merchant yang bekerja sama dengan PJSP seperti OVO, LinkAja, Gopay, Dana, Bukalapak, dan lainnya.

### ***Street Food***

*Street Food* adalah makanan atau minuman siap santap yang dijual di jalanan atau area publik, oleh penjaja atau penjual keliling, kadang-kadang dari tenda atau kios yang mudah dibersikan. Kebanyakan *Street Food* dibagi ke dalam jenis makanan *finger food* (makanan yang bisa dimakan dengan jari tangan) dan *fast food* (makanan cepat saji).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *street food* merujuk pada makanan atau minuman yang dijual di pinggir jalan atau tempat umum dengan harga yang terjangkau, biasanya oleh pedagang kaki lima. Istilah ini masih mengacu pada praktik makanan yang dijual di tempat-tempat terbuka, umumnya dengan cara yang lebih sederhana dan cepat saji. Sedangkan menurut Ikramah (2023) *Street food* adalah makanan atau minuman yang dijual di jalanan atau tempat publik. Selain dengan makanan yang beraneka ragam jenisnya, street food juga banyak diminati karna harga jualnya yang bisa terbilang sangat terjangkau.

### **Penelitian Sebelumnya**

Beberapa penelitian yang menjadi acuan peneliti diantaranya jurnal Katherine (2021) yang menganalisa tentang Optimalisasi Penerapan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* pada Merchant di Wilayah Surakarta yang diterbitkan dalam Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran Volume 5, No. 2, Mei 2021 membahas pentingnya penerapan QRIS sebagai metode pembayaran digital yang efisien dan praktis bagi pedagang di Surakarta. Penelitian ini menyoroti manfaat QRIS dalam meningkatkan transaksi keuangan, mempercepat proses pembayaran, serta memberikan kemudahan bagi konsumen dan pelaku usaha. Selain itu, jurnal ini juga mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam penerapan QRIS, seperti kurangnya pemahaman dan sosialisasi di kalangan pedagang. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan rekomendasi untuk meningkatkan edukasi dan dukungan teknis bagi merchant agar dapat memaksimalkan potensi QRIS dalam mendukung pertumbuhan ekonomi lokal.

Kemudian, jurnal Aulia (2023) yang menganalisa tentang Optimalisasi Penerapan Sistem Pembayaran Digital Melalui QRIS Pada UMKM Kota Gorontalo yang diterbitkan dalam Jurnal Mirai Management Volume 8 Issue 2 (2023) membahas peran penting QRIS (Quick Response Code Indonesia Standard) dalam mendukung perkembangan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Kota Gorontalo. Penelitian ini mengidentifikasi berbagai manfaat yang diperoleh UMKM dari penerapan sistem pembayaran digital, seperti peningkatan efisiensi transaksi, kemudahan dalam pengelolaan keuangan, dan aksesibilitas yang lebih baik bagi konsumen. Selain itu, jurnal ini juga mengkaji tantangan yang dihadapi UMKM dalam mengadopsi QRIS, termasuk kurangnya pemahaman tentang teknologi dan infrastruktur yang belum memadai. Melalui analisis yang mendalam, penulis memberikan rekomendasi strategi untuk meningkatkan sosialisasi dan pelatihan bagi pelaku UMKM, sehingga mereka dapat memanfaatkan QRIS secara optimal untuk meningkatkan daya saing dan pertumbuhan usaha mereka di era digital.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa QRIS menawarkan banyak keuntungan bagi pelaku usaha dan penggunanya. Sistem pembayaran ini sangat mudah dan efisien untuk melakukan transaksi jual beli, mengurangi risiko pencurian uang, serta

membantu pelaku usaha dalam mencatat transaksi dengan cara yang sederhana. Selain itu, QRIS juga berkontribusi dalam mengurangi peredaran uang palsu. Oleh karena itu, QRIS sangat bermanfaat baik bagi konsumen maupun pelaku usaha. Namun pada penerapannya terutama pada *street food* stadion maulana yusuf di banten, terdapat beberapa kendala salahsatunya rendahnya pemahaman teknologi di kalangan pedagang. Ini adalah hal yang penting karena banyak pedagang jajanan kaki lima mungkin belum terbiasa dengan sistem pembayaran digital.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu metode yang digunakan untuk mengkaji objek dalam kondisi alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama. Subjek penelitian mencakup para pedagang *street food* di Stadion Maulana Yusuf, Banten, serta konsumen yang pernah melakukan transaksi menggunakan QRIS. Tujuan utama dari penelitian deskriptif ini adalah memperoleh pengetahuan deskriptif yang menggambarkan keadaan sebagaimana adanya, tanpa ada pengurangan atau penambahan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Prosedur penelitian melibatkan beberapa tahapan, antara lain: identifikasi masalah, penentuan fokus penelitian, pengumpulan data, serta reduksi dan klasifikasi data agar relevan dengan fokus penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan cara langsung ke lapangan setelah mempersiapkan instrumen penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, serta melakukan analisis terhadap data yang terkumpul. Setelah data dianggap memadai untuk menjawab tujuan penelitian, peneliti melakukan penarikan kesimpulan, yang kemudian diakhiri dengan tahap pelaporan hasil penelitian..

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

##### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada analisis optimalisasi penerapan sistem pembayaran digital melalui *QRIS* pada pedagang *Street Food* di Stadion Maulana Yusuf, Banten. Penerapan *QRIS* yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia bertujuan untuk mempermudah proses pembayaran, karena satu *QR Code* dapat digunakan oleh berbagai aplikasi mobile banking dan dompet digital. Diharapkan, kehadiran *QRIS* dapat meningkatkan efektivitas transaksi sekaligus memberdayakan pelaku UMKM, sehingga mendorong pertumbuhan ekonomi yang lebih maju. *QRIS* merupakan langkah besar dalam standarisasi transaksi digital. Dengan adanya *QRIS*, UMKM dan masyarakat umum diharapkan dapat lebih mudah melakukan transaksi nontunai. *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* adalah sistem yang mengintegrasikan berbagai *QR Code* dari Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). *QRIS* dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama Bank Indonesia untuk memastikan proses transaksi *QR Code* menjadi lebih praktis, cepat, dan aman. Seluruh PJSP yang ingin menggunakan *QR Code* dalam pembayaran diwajibkan untuk menerapkan *QRIS*. Saat ini, *QRIS* memungkinkan aplikasi pembayaran dari

berbagai penyedia, baik bank maupun nonbank, untuk digunakan di semua merchant yang memiliki logo *QRIS*, termasuk toko, pedagang kecil, warung, tempat parkir, tiket wisata, hingga donasi. Hal ini berlaku meskipun penyedia *QRIS merchant* berbeda dengan penyedia aplikasi yang digunakan oleh konsumen.

Pihak-pihak yang terlibat dalam pemrosesan transaksi *QRIS* meliputi Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP), Lembaga *Switching*, *Merchant Aggregator*, dan pengelola *National Merchant Repository*. Proses transaksi *QRIS* hanya dapat dilakukan oleh PJSP yang termasuk dalam kategori penyedia layanan front-end, seperti Penerbit dan/atau *Acquirer*. PJSP dan Lembaga *Switching* yang melakukan pemrosesan transaksi *QRIS* wajib mendapatkan persetujuan terlebih dahulu dari Bank Indonesia.

Prosedur pendaftaran *QRIS* untuk pedagang atau *merchant* dimulai dengan memilih Penyedia Jasa Pembayaran (PJP), misalnya bank seperti BCA, BRI, Mandiri, atau dompet digital seperti DANA, OVO, GoPay, sesuai kebutuhan *merchant*. Setelah itu, pedagang perlu menyiapkan dokumen pribadi, seperti KTP beserta salinannya dan buku tabungan. Setelah dokumen diproses, pedagang akan menerima stiker *QRIS* yang langsung dapat digunakan untuk transaksi melalui berbagai aplikasi pembayaran. Saat ini, sebagian besar pedagang menggunakan ponsel pribadi untuk bertransaksi dengan *QRIS*. Namun, masih ada pedagang yang belum sepenuhnya memahami cara menggunakan *QRIS*.



Gambar 1. Penggunaan *QRIS* oleh konsumen

Penggunaan *QRIS* oleh konsumen, yakni individu yang langsung terlibat dalam transaksi menggunakan *QRIS*, kini semakin luas. Banyak konsumen mengetahui keberadaan *QRIS* melalui stiker yang ditempelkan pedagang di gerobak dagangannya maupun dari informasi di media sosial tentang cara penggunaannya. Konsumen memilih melakukan pembayaran melalui *QRIS* karena alasan kemudahan, keamanan, dan fleksibilitas, mengingat *QRIS* mendukung berbagai aplikasi pembayaran. Namun, beberapa konsumen menghadapi kendala dalam menggunakan *QRIS*, seperti ketidakmampuan untuk memindai *code QR* yang membuat mereka harus kembali menggunakan uang tunai. Selain itu, ada pula konsumen yang menemui pedagang yang belum

sepenuhnya memahami proses transaksi menggunakan *QRIS*, sehingga menciptakan kebingungan bagi konsumen dalam bertransaksi.

### **Hasil wawancara**

Penelitian ini menggunakan metode wawancara semi-terstruktur untuk menggali informasi mengenai pengalaman pedagang dan konsumen dalam menggunakan *QRIS* di *street food* Stadion Maulana Yusuf, Banten. Wawancara dilakukan dengan total 10 responden, terdiri dari 5 pedagang dan 5 konsumen. Setiap wawancara dilakukan secara langsung di lokasi, dengan durasi rata-rata 5–10 menit per responden. Pertanyaannya terfokus pada tiga aspek utama, yaitu pengetahuan responden tentang *QRIS*, kendala yang dihadapi, serta manfaat yang dirasakan. Proses wawancara diawali dengan penjelasan singkat mengenai tujuan penelitian dan memastikan kerahasiaan data responden.



Gambar 2. Wawancara dengan pedagang

Berdasarkan data yang diperoleh, Hasil wawancara menunjukkan bahwa meskipun penerapan *QRIS* membawa banyak manfaat, seperti kemudahan dan efisiensi dalam transaksi, masih terdapat kendala yang menghambat penerapannya secara optimal. Kendala tersebut mencakup rendahnya pemahaman pedagang dan konsumen, serta masalah teknis seperti jaringan internet yang tidak memadai. Edukasi dan sosialisasi yang lebih intensif diperlukan untuk meningkatkan penerapan *QRIS*, khususnya pada kalangan pedagang kecil dan konsumen yang kurang familiar dengan teknologi digital.



Gambar 3. Satu merchant satu *QRIS*

Keuntungan yang diperoleh dengan diterapkannya *QRIS* bagi pedagang adalah kemudahan dan kepraktisan dalam melakukan transaksi. Pedagang hanya perlu memiliki satu *code QR* untuk menerima berbagai jenis pembayaran digital yang telah terdaftar dan berizin. *QRIS* membantu mengurangi risiko menerima uang palsu, karena transaksi dilakukan melalui kode pembayaran digital tanpa ada pertukaran uang tunai. Selain itu, pendaftaran merchant atau toko menjadi lebih praktis, karena dengan *QRIS*, merchant hanya perlu mendaftar sekali untuk dapat menerima pembayaran digital melalui berbagai aplikasi.

Untuk mengurangi kekhawatiran terkait penerapan *QRIS*, penting untuk melakukan edukasi dan sosialisasi kepada pedagang dan masyarakat mengenai kelebihan *QRIS*, seperti keamanan transaksi, kemudahan pembayaran, dan pengurangan risiko penularan penyakit. Program pelatihan dan workshop untuk pedagang juga dapat membantu mereka lebih memahami cara mendaftar dan mengoperasikan sistem *QRIS*. Memperkenalkan penggunaan pembayaran digital lebih luas lagi, terutama di kalangan pedagang kecil dan menengah, kampanye yang menyarankan manfaat dan kemudahan *QRIS* bisa sangat membantu. Pemerintah dan pihak swasta dapat berkolaborasi untuk memberikan insentif atau dukungan berupa perangkat atau software yang diperlukan bagi pedagang. Pedagang yang belum memahami cara penggunaan *QRIS* perlu aktif mencari informasi atau bertanya, karena jika mereka tidak menguasai cara penggunaannya, dampak positif yang diharapkan tidak akan tercapai. Untuk masalah konsumen yang kesulitan melakukan scan pada *QRIS*, solusinya adalah merchant memastikan pelanggan memiliki cukup kuota dan saldo di dompet elektroniknya. Merchant juga bisa melaporkan kendala tersebut kepada pihak *acquirer*. Sedangkan terkait dengan masalah penempelan stiker *QRIS* yang tidak sesuai, perlu dilakukan penyesuaian agar lebih tepat.

## **PEMBAHASAN**

Perencanaan adalah langkah pertama yang harus dilakukan untuk memastikan bahwa kebijakan baru yang diterapkan dapat berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan yang diinginkan. Perencanaan harus bersifat fleksibel dan mampu beradaptasi dengan perubahan yang terus terjadi di lingkungan eksternal dan internal. Dalam teori perencanaan adaptif, proses perencanaan harus memungkinkan pengambil keputusan untuk merespons dengan cepat perubahan kondisi atau situasi baru. Tujuan dirancangnya *QRIS* untuk memperlancar sistem pembayaran non-tunai dengan aman, mendorong efisiensi perekonomian, mempercepat inklusi keuangan digital, dan mendukung kemajuan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Sebelumnya, satu kode QR hanya dapat digunakan untuk satu aplikasi pembayaran, namun sekarang satu *QRIS* dapat digunakan untuk semua aplikasi pembayaran. Perlengkapan administrasi yang dimiliki oleh Bank Indonesia dalam merencanakan *QRIS* antara lain adalah

dasar hukum Peraturan Anggota Dewan Gubernur (PADG) No.21/18/PADG/2019 yang mengatur tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran, yang dikeluarkan pada 16 Agustus 2019 (Indonesia, 2019). Sementara itu, penerapan *QRIS* mulai efektif di seluruh Indonesia pada 1 Januari 2020. Penerapan *QRIS* ini selaras dengan kebijakan Gerbang Pembayaran Nasional (GPN), yang bertujuan untuk menciptakan sistem pembayaran yang aman, efisien, lancar, dan dapat diandalkan.

Selanjutnya adalah tahap sosialisasi, sosialisasi adalah proses untuk mengenalkan sistem kepada individu. Sosialisasi kepada para pedagang sangat penting dilakukan, mengingat masih banyak pedagang yang kurang mendapatkan pendidikan mengenai teknologi, sehingga diperlukan sosialisasi yang luas kepada mereka. Sosialisasi penggunaan *QRIS* di Provinsi Banten telah dilakukan secara berkelanjutan sejak implementasi *QRIS* secara nasional pada 1 Januari 2020. Salah satu kegiatan besar yang diselenggarakan adalah Pekan *QRIS* Nasional Banten 2024, yang berlangsung pada 12-18 Agustus 2024. Penyusunan materi edukasi mengenai *QRIS*, termasuk manfaat, cara penggunaan, dan prosedur implementasi. Koordinasi dengan berbagai pihak terkait, seperti Bank Indonesia, pemerintah daerah, dan penyedia jasa sistem pembayaran (PJSP). Penyuluhan kepada pelaku usaha, terutama UMKM, mengenai pentingnya adopsi *QRIS* untuk meningkatkan efisiensi transaksi dan inklusi keuangan digital. Penyebaran informasi melalui berbagai saluran komunikasi, termasuk media massa, media sosial, dan kegiatan komunitas. Penyediaan pelatihan praktis tentang cara menggunakan *QRIS* bagi pedagang dan konsumen. Pengunjung di Kota Serang, Banten, menggunakan *QRIS* untuk melakukan pembayaran. Bank Indonesia Provinsi Banten melaporkan bahwa transaksi melalui *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* di wilayah Banten hingga September 2024 telah mencapai Rp38,95 triliun. Jumlah pengguna *QRIS* di Banten tercatat sebanyak 441.227 orang, menjadikan provinsi ini berada di peringkat kelima dengan jumlah pengguna *QRIS* terbanyak secara nasional.

Penerapan transaksi menggunakan *QRIS* oleh para *merchant* semakin berkembang. Sistem pembayaran berbasis server telah mulai digunakan seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi dan kebutuhan untuk mengikuti perkembangan informasi. Bentuk pembayaran non-tunai ini disediakan oleh para pedagang, terutama pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Pengaruh dari pihak luar, seperti pembeli dan teman dekat, serta persepsi hambatan dalam menggunakan *QRIS*, mencakup kualitas koneksi internet, biaya penggunaan, dan batas transaksi. *QRIS* telah menjadi alternatif pembayaran yang praktis dan mampu mengurangi kontak fisik. Literasi keuangan sangat dibutuhkan oleh pedagang untuk mengelola keuangan mereka dengan lebih baik, terutama dalam pengambilan keputusan yang berkaitan dengan pemanfaatan layanan lembaga keuangan. Ada lima faktor utama yang memengaruhi intensi atau minat UMKM untuk menggunakan *QRIS*, yaitu manfaat yang dirasakan, persepsi kemudahan, persepsi kegunaan,

pengaruh pihak luar, dan persepsi hambatan. Namun, pada kenyataannya, masih banyak merchant yang belum memahami cara menggunakan *QRIS* dengan baik di lapangan.

Penggunaan *QRIS* oleh konsumen memainkan peran penting dalam mendorong penerapan teknologi ini dalam transaksi sehari-hari. Konsumen, yang merupakan individu yang membeli barang atau menggunakan jasa, berkontribusi besar terhadap akselerasi penggunaan *QRIS*. Antusiasme masyarakat terhadap *QRIS* menciptakan momentum untuk mempercepat adopsinya. Minat yang tinggi, terutama dari generasi milenial, mendorong penggunaan pembayaran digital yang mudah, cepat, dan aman. Sebagian besar pengguna *QRIS* berasal dari kalangan anak muda atau mahasiswa. Teknologi ini diterima dengan baik oleh masyarakat sebagai metode pembayaran nontunai, intensi perilaku (*Behavior Intention*) memiliki pengaruh positif terhadap perilaku penggunaan (*Use Behavior*). Dengan menggunakan *QRIS*, konsumen tidak perlu khawatir terkait aplikasi pembayaran yang digunakan, karena pembayaran dapat dilakukan melalui berbagai aplikasi yang telah memiliki izin resmi.

Hambatan dalam penerapan inovasi baru adalah hal yang wajar ditemui. Meskipun kehadiran *QRIS* mendapat respon positif dari berbagai kalangan, penerapannya masih menghadapi sejumlah tantangan. Implementasi *QRIS* tidak selalu berjalan mulus, karena dalam praktiknya ditemukan kendala, seperti kurangnya pemahaman para pedagang mengenai penggunaannya. Selama pelaksanaannya, masih ditemukan pedagang atau merchant yang kurang memahami cara penggunaan *QRIS*. Di meja kasir, sering kali terlihat lebih dari satu *QRIS*, dan pedagang belum sepenuhnya mengerti mekanisme transaksi menggunakan *QRIS*. Selain itu, beberapa merchant memiliki persepsi yang berbeda atau merasa ragu bahwa satu jenis barcode *QRIS* dapat digunakan oleh berbagai aplikasi pembayaran. Seiring dengan meningkatnya jumlah konsumen yang bertransaksi menggunakan *QRIS*, semakin banyak pula pedagang atau merchant yang tertarik untuk mendaftar dan mengadopsi *QRIS*. Manfaat yang dirasakan dalam bertransaksi menggunakan *QRIS* pun beragam, seperti efisiensi, kemudahan, dan keamanan. Dalam praktiknya, konsumen seringkali mengalami kesulitan saat mencoba memindai stiker *QRIS*, karena kode QR tidak terbaca dengan baik oleh smartphone mereka. Hal ini menyebabkan mereka kesulitan dalam melakukan transaksi. Salah satu jenis pembayaran menggunakan *QRIS* adalah *Merchant Presented Mode* (MPM) Statis (Bank Indonesia, 2017), yang merupakan metode yang paling mudah dan murah. *Merchant* hanya perlu menempelkan satu stiker atau *print-out QRIS*, dan ini tidak dikenakan biaya. Namun, dalam penerapannya, banyak *merchant* yang menempelkan stiker *QRIS* bersama dengan stiker QR dari aplikasi lain. Beberapa pedagang juga memasang stiker *QRIS* dengan logo salah satu Penyedia Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang cukup besar. Padahal, keberadaan logo PJSP yang terlalu besar ini bisa menimbulkan mispersepsi di kalangan konsumen.

Manfaat dari penerapan *QRIS* sebagai standar dalam penggunaan *QR Code* memberikan dampak yang cukup besar bagi pembeli dan penjual. Transaksi menjadi lebih efisien karena cukup menggunakan satu kode QR yang kompatibel dengan semua aplikasi pembayaran, sehingga proses transaksi menjadi lebih sederhana. Dengan adanya *QRIS*, aktivitas transaksi menjadi lebih mudah dan praktis. Pedagang hanya perlu memiliki satu kode QR, yaitu *QRIS*, untuk memfasilitasi pembayaran dari berbagai aplikasi digital yang telah mendapatkan izin di Indonesia. Memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi pembayaran tanpa harus membawa uang tunai (Bank Indonesia, 2020). Selain itu, penggunaan *QRIS* juga dapat mencegah peredaran uang palsu. Dengan menggunakan *QRIS*, risiko menerima uang palsu dapat diminimalkan karena *QRIS* adalah sistem pembayaran digital. Dengan demikian, tidak ada lagi pertukaran uang tunai yang terjadi. Uang palsu tidak berpengaruh signifikan terhadap transaksi uang elektronik di Indonesia (Putri, 2019). Pendaftaran *merchant* atau pedagang menjadi lebih sederhana. Sebelum adanya *QRIS*, para pedagang harus mendaftar ke berbagai aplikasi pembayaran digital. Namun, dengan adanya *QRIS*, pedagang hanya perlu mendaftar sekali ke Penyedia Jasa Sistem Pembayaran (PJSP), dan transaksi dapat dilakukan melalui berbagai aplikasi pembayaran. Kemudahan ini sangat membantu *merchant* dalam melakukan transaksi menggunakan *QRIS*. Pilihan metode pembayaran semakin bervariasi. Pedagang yang menggunakan *QRIS* akan memberikan keuntungan bagi pembeli karena mereka memiliki lebih banyak alternatif dalam melakukan pembayaran. Konsumen tidak akan merasa terbatas dalam memilih cara pembayaran. Selain itu, pedagang tidak perlu menyiapkan banyak jenis kode QR di meja kasir mereka. Tingkat kepuasan konsumen semakin meningkat dengan tidak perlu membawa banyak uang tunai .

Untuk mengatasi hambatan penerapan *QRIS* di *Street food* Maulana Yusuf di Banten, diperlukan peningkatan literasi digital dan penguatan infrastruktur teknologi. Solusi yang diusulkan untuk mengatasi hambatan *QRIS* mencakup edukasi masyarakat, pengembangan infrastruktur internet, dan peninjauan biaya transaksi. Pelaku bisnis perlu merespons dengan cepat terhadap perubahan konsep pembayaran, yang beralih dari uang tunai ke digital, untuk menghadapi persaingan yang semakin ketat. Terkait dengan masalah minimnya edukasi di kalangan *merchant*, solusinya adalah dengan terus mengikuti inovasi dan perkembangan dalam sistem pembayaran, karena hal ini akan memudahkan baik *merchant* maupun konsumen. Pengguna cenderung melihat dompet digital sebagai elemen yang tak terpisahkan dalam proses transaksi. Bagi konsumen yang tidak dapat melakukan pemindaian terhadap kode *QRIS*, pedagang dapat mengajukan pertanyaan kepada *acquirer* mengenai masalah yang dihadapi. Selain itu, pedagang juga perlu memastikan bahwa konsumen memiliki koneksi internet yang stabil dan saldo yang cukup di *e-wallet* mereka

Maka berdasarkan penelitian terdahulu yang menjadi acuan peneliti yaitu jurnal Katherine (2021) dan Aulia (2023), terdapat beberapa persamaan dan perbedaan yang signifikan. Jurnal ketiga ini membahas penerapan *QRIS* (*Quick Response Code Indonesia Standard*) sebagai sistem pembayaran digital yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi transaksi, terutama di kalangan pedagang dan UMKM. Semua penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam penerapan *QRIS*, seperti kurangnya pemahaman di kalangan pengguna dan perlunya edukasi yang lebih intensif. Namun, perbedaannya terletak pada fokus masing-masing penelitian; jurnal Katherine lebih menyoroti merchant di Surakarta dan bagaimana *QRIS* dapat mempercepat proses pembayaran di wilayah tersebut, sementara jurnal Aulia lebih menekankan manfaat *QRIS* bagi UMKM di Gorontalo. Di sisi lain, jurnal ini lebih spesifik membahas penerapan *QRIS* di *Street food* Stadion Maulana Yusuf di Banten, dengan penekanan pada tantangan yang dihadapi oleh pedagang *Street food* dan konsumen. Meskipun demikian, meskipun jurnal ketiga ini memiliki tema yang sama, konteks dan fokus penelitian masing-masing berbeda.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem pembayaran digital melalui *QRIS* di *street food* Stadion Maulana Yusuf, Banten, memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan efisiensi dan kemudahan dalam transaksi. *QRIS*, yang memungkinkan satu kode QR digunakan untuk berbagai aplikasi pembayaran, dapat mengurangi ketergantungan pada uang tunai dan meminimalkan risiko peredaran uang palsu. Namun, meskipun manfaatnya jelas, penerapan *QRIS* masih menghadapi sejumlah tantangan. Banyak pedagang, terutama yang lebih tua atau kurang familiar dengan teknologi, belum sepenuhnya memahami cara menggunakan sistem ini, yang mengakibatkan kebingungan saat bertransaksi. Selain itu, konsumen juga sering mengalami kesulitan dalam mengscan kode QR, yang dapat menghambat mereka untuk beralih dari metode pembayaran tunai. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan edukasi dan sosialisasi mengenai *QRIS*, baik kepada pedagang maupun konsumen, agar mereka lebih nyaman dan percaya diri dalam menggunakan sistem ini. Program pelatihan dan workshop dapat menjadi langkah yang efektif untuk membantu pedagang memahami cara mendaftar dan mengoperasikan *QRIS* dengan baik. Dengan upaya yang tepat dalam meningkatkan pemahaman dan infrastruktur, *QRIS* tidak hanya dapat mempermudah transaksi di sektor *street food*, tetapi juga berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi lokal yang lebih inklusif dan berkelanjutan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bank Indonesia. (2020). Penerapan QRIS dan Pengembangan Sistem Pembayaran Digital. <https://www.bi.go.id>. Diakses 20 desember 2024

- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan sistem pembayaran digital pada era revolusi industri 4.0 di indonesia. *Jurnal al-qardh*, 4(1), 60-75.
- Quick Response Code Indonesian Standar (QRIS), (2020) <https://bicara131.bi.go.id/knowledgebase/article/KA-01061/en-us>. Diakses 20 desember 2024
- Sekarsari, K. A. D., Sulistyaningrum, C. D., & Subarno, A. (2021). Optimalisasi penerapan quick response code indonesia standard (qris) pada merchant di wilayah surakarta. *JIKAP (Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 5(2), 42-57.
- Sriekaningsih, A. (2020). QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0. Penerbit Andi..
- Fikriansyah, I. (2023). Penelitian Deskriptif: Pengertian, Tujuan, Kriteria, hingga Ciri-cirinya. [https://www.detik.com/edu/detikpedia/d\\_7116050/penelitian-deskriptif-pengertian-tujuan-kriteria-hingga-ciri-cirinya](https://www.detik.com/edu/detikpedia/d_7116050/penelitian-deskriptif-pengertian-tujuan-kriteria-hingga-ciri-cirinya). Diakses 15 desember 2024
- Rahman, A. S. R., Canon, S., & Mahdalena, M. (2023). Optimalisasi Penerapan Sistem Pembayaran Digital Melalui QRIS Pada UMKM Kota Gorontalo. *Jurnal Mirai Management*, 8(2), 55-63.
- Pratama, A. R., Ahmad, S., Dewi, A. N., & Maulana, M. S. R. (2023). Optimalisasi penerapan qris pada umkm desa kutawargi. Prosiding konferensi nasional penelitian dan pengabdian universitas buana perjuangan karawang, 3(1), 850-855.
- Kominfo (Kementerian Komunikasi dan Informatika). (2020). *Digitalisasi UMKM di Indonesia*. <https://www.kominfo.go.id> Diakses tanggal 24 desember 2024
- Agency, A. N. (2024). Pertumbuhan QRIS di Banten - ANTARA News Banten. <https://banten.antaranews.com/foto/312245/pertumbuhan-qris-di-banten>, Diakses tanggal 26 desember 2024
- Sulanjana, R. A., & Sujana, D. (2023). Optimalisasi Penggunaan Produk QRIS PT Bank BJB pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Jabar Juara 2021 di Kabupaten Sumedang. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(01), 96-104.
- Hardiky, M. I., Nova, D. K., Rahmadewi, A., & Kustiningsih, N. (2021). Optimalisasi Digital Payment Sebagai Solusi Pembayaran UMKM Roti Kasur. *JRE: Jurnal Riset Entrepreneurship*, 4(1), 44-48.
- Darmawan, I., & Setiawan, A. (2022). "Adopsi QRIS dalam Mendukung UMKM di Era Digital". *Jurnal Ekonomi Digital*, 10(2), 100-115.
- Amini, A., Harini, D., & Mulyani, I. D. (2024). Pengaruh Sistem Pembayaran Digital, Cita Rasa dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian di Rajaswa Coffee. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 2(7), 79-92.
- Ikramah, N. (2023). Strategi Bertahan Pedagang Street Food Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kawasan Wisata Ulee Lheue Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 8(2).
- Siregar, Z. H. (2023). *Strategi Sistem Pembayaran Digital Pada Toko Regar* (Doctoral dissertation, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pakuan).

- Handayani, N. L. P., & Soeparan, P. F. (2022). Peran Sistem Pembayaran Digital Dalam Revitalisasi UMKM. *Transformasi: Journal of Economics and Business Management*, 1(3), 20-32.
- Mubarak, D. A., Akhmadi, M. H., & Wati, E. N. (2022). Implementasi Sistem Aplikasi Pembayaran Digital Payment Dalam Pelaksanaan Pembayaran Berbasis Cashless di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Manajemen Keuangan Publik*, 6(2), 115-122.
- Hardiky, M. I., Nova, D. K., Rahmadewi, A., & Kustiningsih, N. (2021). Optimalisasi Digital Payment Sebagai Solusi Pembayaran UMKM Roti Kasur. *JRE: Jurnal Riset Entrepreneurship*, 4(1), 44-48.
- Meida, K. M. (2023). *Optimalisasi Penerapan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Pelaku Usaha Kecil Menengah (UKM) Di Kecamatan Majenang* (Doctoral dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri).