



The Literacy of Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Payment System for High School Students in Pekanbaru

Literasi Sistem Pembayaran Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada Siswa Sekolah Menengah Atas di Pekanbaru

Umi Rachmah Damayanti^{1*}, Ade Ria Nirmala², Ratna Nurani³, Chelly Natalia Kuswara⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial,
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

E-Mail: ¹umi.rachmah.damayanti@uin-suska.ac.id, ²ade.ria.nirmala@uin-suska.ac.id,
³ratna.nurani@uin-suska.ac.id, ⁴chelly.natalia.kuswara@uin-suska.ac.id

Received Feb 24th 2023; Revised March 24th 2023; Accepted Apr 10th 2023
Corresponding Author: Umi Rachmah Damayanti

Abstract

Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) stands for QR Code Indonesia Standard, QRIS is the first step of the digital transformation of the Indonesian Payment System (SPI), which is believed to support the acceleration of economic development and digital finance in Indonesia. Bank Indonesia made QRIS easier for people to make non-cash payment transactions. Applying QRIS to the people of Indonesia will take a long time, especially in remote areas or small cities. This is because the level of digital financial literacy in Indonesia, especially in regions or small cities, is still shallow. Therefore, it takes constant education and socialization at various levels of Indonesian society so that QRIS can run optimally. High school students are a group of people who are very digitally active. Almost all activities, whether school, community, or consumption, are internet-based. Considering these conditions, it is necessary to conduct socialization activities using QRIS for high school students to manage personal finances, especially in decisions regarding consumption, savings, and investment activities. The community group targeted as a strategic target group is high school students. The consideration for this target group is that high school students are a group of people who are very active in using gadgets and the internet. Almost all activities of these high school students are carried out digitally.

Keyword: High School, Literacy, Payment System, Quick Response Code Indonesian Standard, QRIS

Abstrak

Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) merupakan singkatan dari QR Code Indonesia Standard, QRIS merupakan langkah awal dari transformasi digital Sistem Pembayaran Indonesia (SPI), yang dipercaya akan menunjang percepatan perkembangan ekonomi serta keuangan digital di Indonesia. Bank Indonesia membuat QRIS dengan tujuan untuk memudahkan khalayak dalam melakukan transaksi pembayaran non tunai. Penerapan QRIS kepada masyarakat Indonesia akan membutuhkan waktu yang tidak sebentar, apalagi untuk di daerah terpencil atau pada kota-kota kecil. Hal ini dikarenakan tingkat literasi keuangan digital di Indonesia khususnya daerah atau kota kecil yang masih sangat rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan edukasi dan sosialisasi secara konstan ke berbagai lapisan masyarakat Indonesia agar QRIS dapat berjalan secara maksimal. Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan kelompok masyarakat yang sangat aktif secara digital. Hampir seluruh aktivitas yang dilakukan berbasis internet baik itu kegiatan sekolah, kegiatan komunitas serta kegiatan konsumsinya. Melihat kondisi tersebut maka dirasakan perlu untuk melakukan kegiatan sosialisasi penggunaan QRIS kepada siswa SMA agar mereka dapat melakukan pengelolaan keuangan pribadi, terutama dalam hal pengambilan keputusan dalam hal kegiatan konsumsi, tabungan maupun investasi. Kelompok masyarakat yang dituju sebagai kelompok sasaran strategis adalah para siswa SMA. Pertimbangan diambilnya kelompok sasaran ini adalah bahwa siswa Sekolah SMA merupakan kelompok masyarakat yang sangat aktif dalam penggunaan gadget dan internet. Hampir seluruh aktivitas kegiatan dari siswa Sekolah Menengah Atas ini dilakukan secara digital.

Kata Kunci: Literasi, Quick Response Code Indonesian Standard, QRIS, Sekolah Menengah Atas, Sistem Pembayaran

1. PENDAHULUAN

Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) merupakan singkatan dari QR Code Indonesia Standard, QRIS merupakan langkah awal dari transformasi digital Sistem Pembayaran Indonesia (SPI), yang

dipercaya akan menunjang percepatan perkembangan ekonomi serta keuangan digital di Indonesia. Bank Indonesia membuat QRIS dengan tujuan untuk memudahkan khalayak dalam melakukan transaksi pembayaran non tunai [1]. QRIS standar QR Code pembayaran dalam sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). QR Code Indonesia Standard adalah standar nasional QR Code pembayaran yang telah ditetapkan oleh Bank Indonesia bersama industri pembayaran baik bank, atau nonbank yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran retail di Indonesia. Standarisasi yang dilakukan oleh Bank Indonesia, QR code dari tiap perusahaan akan secara langsung terkoneksi menjadi satu sehingga pembayaran yang dilakukan dapat difungsikan lintas layanan.

Alasan Bank Indonesia melakukan standarisasi agar nantinya satu merchant atau pelaku usaha tidak perlu lagi menyediakan banyak QR Code. Cukup satu QR Code di tiap merchant yang bisa dibaca semua pelanggan melalui gadget mereka. Bank Indonesia menilai perlu segera menerapkan standarisasi QR Code ini, mengingat beberapa negara tetangga telah melakukan hal yang sama, dan terbukti berhasil. QRIS yang diperkirakan akan meningkatkan pertumbuhan ekonomi digital Indonesia dengan cepat, masih menghadapi beberapa kendala. Salah satunya yaitu banyak masyarakat yang masih belum mengetahui mengenai QRIS dan keuntungannya bagi pengguna apabila menggunakan QRIS [2].

Penerapan QRIS kepada masyarakat Indonesia akan membutuhkan waktu yang tidak sebentar, apalagi untuk di daerah terpencil atau pada kota-kota kecil. Hal ini dikarenakan tingkat literasi keuangan digital di Indonesia khususnya daerah atau kota kecil yang masih sangat rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan edukasi dan sosialisasi secara konstan ke berbagai lapisan masyarakat Indonesia agar QRIS dapat berjalan secara maksimal.

Bank Indonesia dalam melakukan fungsinya selalu bertransformasi mengikuti perkembangan zaman yang sudah era digital 4.0 seperti saat ini. Dengan berkembangnya teknologi, masyarakat lebih dimudahkan dalam melakukan apapun [3]. Kemunculan perusahaan Startup merupakan contoh nyata dari transformasi digital yang terjadi saat ini. Indonesia telah memiliki beberapa perusahaan Startup yang telah berdiri beberapa tahun terakhir. Perusahaan tersebut antara lain Gojek/ Gopay, Ovo, Dana, Link aja dan lain sebagainya. Perusahaan-perusahaan tersebut sedikit banyak telah membantu menaikkan perekonomian digital Indonesia.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memerikan informasi serta pengetahuan kepada Masyarakat mengenai Konsep QRIS, memerikan informasi serta pengetahuan kepada Masyarakat mengenai Manfaat QRIS, dan melatih masyarakat agar dapat memahami cara melakukan pembayaran dengan menggunakan QRIS. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan akan memberikan manfaat kepada Masyarakat untuk dapat memahami mengenai Konsep QRIS, Masyarakat dapat memahami Manfaat QRIS, dan Masyarakat dapat memahami cara melakukan pembayaran dengan menggunakan QRIS.

2. BAHAN DAN METODE

Metode pengabdian dan pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi beberapa bagian berikut:

2.1. Kerangka Pemecahan Masalah

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, Pengabdian berencana memberikan pemahaman kepada masyarakat khususnya kepada siswa SMA tentang konsep, tujuan, manfaat serta cara penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). Adapun kerangka pemecahan masalah yang akan dilaksanakan antara lain sebagai berikut::

1. Pemetaan Kelompok Sasaran Strategis

Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan kelompok masyarakat yang sangat aktif secara digital. Hampir seluruh aktivitas yang dilakukan berbasis internet baik itu kegiatan sekolah, kegiatan komunitas serta kegiatan konsumsinya. Melihat kondisi tersebut maka dirasakan perlu untuk melakukan kegiatan sosialisasi penggunaan QRIS kepada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) agar mereka dapat melakukan pengelolaan keuangan pribadi, terutama dalam hal pengambilan keputusan dalam hal kegiatan konsumsi, tabungan maupun investasi.

2. Sosialisasi Kegiatan

Sebelum kegiatan ini dilaksanakan, maka tim pengabdian melakukan sosialisasi kepada kelompok masyarakat yang dituju terkait pelaksanaan kegiatan ini. Kegiatan sosialisasi dilakukan pada siswa Sekolah Menengah Atas yang juga merupakan siswa dari Bimbingan Terp@du 8. Sambutan yang cukup antusias dari para Siswa terkait kegiatan ini, karena ternyata sampai saat ini mereka pada umumnya telah mengenal QRIS, namun belum paham cara memanfaatkannya dengan tepat.

2.2. Kelompok Sasaran Antara yang Strategis

Sesuai dengan tema kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka kelompok masyarakat yang dituju sebagai kelompok sasaran strategis adalah para siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Pertimbangan diambilnya kelompok sasaran ini adalah bahwa siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan kelompok masyarakat yang sangat aktif dalam penggunaan gadget dan internet. Hampir seluruh aktivitas kegiatan dari

siswa Sekolah Menengah Atas ini dilakukan secara digital. Oleh karenanya kelompok ini sangat tepat sebagai objek dari kegiatan ini.

2.3. Rancangan Evaluasi

Untuk menilai efektivitas kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan kali ini, maka tim pengabdian melakukan langkah-langkah evaluasi. Untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman dari kegiatan ini, maka sebelum kegiatan dimulai, tim pengabdian melakukan Pre-test terkait pengetahuan tentang QRIS kepada peserta. Begitupula setelah kegiatan selesai dilaksanakan, dilakukan post test kepada para peserta. Dengan kegiatan evaluasi ini maka dapat diketahui sejauhmana tingkat keberhasilan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

2.4. Metode Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini menggunakan beberapa metode antara lain:

1. Ceramah

Metode ceramah luring dipilih untuk menyampaikan tentang bagaimana mengelola keuangan pribadi bagi mahasiswa. Melalui metode ini narasumber menjelaskan secara luring (offline) bagaimana menginventarisir dana masuk, menyusun penggunaan dana, menganalisis risiko, dan merencanakan masa depan. Apabila peserta pelatihan tidak jelas dengan materi yang disampaikan narasumber, dapat memberikan pertanyaan secara langsung atau tidak harus menunggu sesi tanya jawab. Penggunaan metode ceramah dikombinasikan dengan memanfaatkan laptop dan LCD untuk menayangkan materi powerpoint yang dilengkapi dengan gambar-gambar dalam pengelolaan keuangan pribadi.

2. Diskusi

Kegiatan diskusi dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh tingkat pemahaman yang tepat bagi para peserta kegiatan. Selama kegiatan berlangsung, proses tanya jawab dari Siswa SMA dan narasumber berjalan dengan baik dan lancar. Dari diskusi ini banyak pertanyaan-pertanyaan yang muncul dan menambah wawasan pengetahuan dari para peserta terkait konsep, manfaat, cara penggunaan QRIS.

3. Demonstrasi Learning

Metode demonstrasi luring dipilih untuk menunjukkan suatu proses kerja dari QRIS, sehingga dapat memberikan kemudahan bagi peserta dalam menggunakannya. Demonstrasi dilakukan oleh tim pengabdian sebagai narasumber dengan harapan peserta pelatihan dapat melaksanakan praktek penggunaan QRIS mereka masing-masing, baik untuk kegiatan konsumsi, pembelajaran maupun kegiatan investasi.

2.5. Langkah-Langkah Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Langkah-langkah kegiatan dalam pengabdian ini melalui tahapan-tahapan berikut ini:

1. Ceramah tentang konsep, tujuan dan manfaat serta cara penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS).
2. Diskusi atau tanya jawab mengenai hal-hal yang berkaitan dengan konsep serta penggunaan aplikasi QR Code Indonesia Standard (QRIS).

2.6. Waktu dan Pelaksanaan

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini akan dilaksanakan pada Hari Selasa tanggal 20 Desember 2022 pukul 16.00 s/d Selesai, bertempat di Ruang Belajar, Bimbingan Terp@du 8, Jl. Sultan Syarif Qasim No. 151-153, Pekanbaru.

2.7. Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS), merupakan standar kode QR Nasional untuk memfasilitasi pembayaran kode QR di Indonesia yang diluncurkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) pada tanggal 17 Agustus 2019. QRIS merupakan pembayaran digital menggunakan scan QR Code dan dapat discan/ dikenali/ di baca oleh penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran. QRIS sudah memberikan persetujuan ke beberapa Perusahaan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) untuk dapat melakukan pembayaran melalui QRIS QR Code. Minimal transaksi pembayaran mulai dari Rp. 1 – Rp. 1.000 [4].

Saat ini, dengan QRIS, seluruh aplikasi pembayaran dari penyelenggara manapun baik bank dan nonbank yang digunakan masyarakat, dapat digunakan diseluruh took, pedagang, warung, parkir, tiket wisata,

donasi (merchant) berlogo QRIS, meskipun penyedia QRIS di merchant berbeda dengan penyedia aplikasi yang digunakan masyarakat.

2.8. Tujuan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

Tujuan utama dari QRIS adalah agar pembayaran digital menjadi lebih mudah bagi masyarakat dan memudahkan regulator untuk mengawasi dari satu pintu saja. Dengan kata lain, QRIS dapat digunakan lintas platform dan aplikasi pembayaran. Ada dua jenis QR Code yang digunakan, yakni statis dan dinamis. QR Code Statis, penggunaan melalui media cetak atau stiker, dapat digunakan untuk setiap transaksi dan QR Code belum memiliki nominal pembayaran, sehingga perlu menginput secara manual. QR Code Dinamis, QR Code ditampilkan melalui struk yang dicetak mesin EDC ataupun ditampilkan pada monitor, tampilan QR Code akan selalu berbeda untuk setiap transaksi pembayaran dan QR Code telah memiliki nominal pembayaran yang harus dibayarkan pembeli [5].

3. HASIL DAN DISKUSI

3.1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Ruang Belajar, Bimbingan Terp@du 8, Jl. Sultan Syarif Qasim No.151-153, Pekanbaru. Para peserta terdiri dari siswa-siswi sekolah menengah atas (SMA) di Kota Pekanbaru dan kota-kota sekitar yang mengikuti bimbingan belajar di Bimbingan Terp@du 8. Pemilihan peserta dikarenakan, peserta bimbingan adalah kelompok masyarakat yang aktif secara digital. Dimana hampir seluruh aktivitasnya berbasis internet, baik itu aktivitas belajar, konsumsi, tabungan bahkan investasi. Terbatasnya peserta merujuk pada tempat pelaksanaan yang berupa ruang belajar siswa-siswi bimbingan.

Hasil dari Pre-test yang dilakukan oleh Tim Pengabdian kepada para peserta pelatihan, diketahui bahwa sebagian besar mereka telah mengetahui QRIS. Namun pengetahuan mereka hanya sebatas pada pengetahuan bahwa QRIS adalah salah satu alat pembayaran digital. Dari sisi konsep, tujuan dan manfaat QRIS para peserta masih belum memiliki pemahaman yang utuh. Terlebih lagi tentang bagaimana cara penggunaan sistem pembayaran dengan QRIS.

Setelah selesai proses pelatihan, diskusi dan demonstrasi kepada para peserta, tim pengabdian melakukan Post-test. Hasil dari post-test cukup memuaskan dikarenakan capaian pemahaman dari peserta mencapai angka 85%. Hal ini berarti terjadi peningkatan pengetahuan dari para siswa SMA terkait QRIS. Selain daripada itu, para peserta kegiatan menyatakan akan menjadikan QRIS sebagai alat pembayaran digital yang utama selain dari transaksi tunai yang mereka lakukan. Dokumentasi pelatihan ditunjukkan pada gambar 1 dan gambar 2.

Diharapkan hasil dari kegiatan ini dapat memberikan kontribusi terhadap pemerintah dalam meningkatkan pemahaman masyarakat terkait sistem pembayaran digital yang ada di Indonesia, serta diharapkan terjadi peningkatan indeks literasi keuangan secara nasional serta meningkatkan juga tingkat inklusi keuangan di Indonesia.



Gambar 1. Foto bersama peserta dan narasumber kegiatan pengabdian

3.2. Pembahasan Materi Utama

Pembahasan materi utama yang diberikan kepada peserta secara khusus diantaranya adalah:

1. Batasan dan Biaya Transaksi QRIS

Biasanya pada limit nominal atau batasan pembayaran dengan menggunakan QRIS hanya Rp. 2.000.000. Tetapi ada juga batas kumulatif harian atau bulanan yang dikenakan oleh pengguna sesuai peraturan yang ditetapkan oleh PJSP. Batas kumulatif ini juga mengatur sesuai dengan manajemen risiko keuangan dari setiap masing-masing pengguna. Sedangkan pada metode biaya transaksi QRIS terdapat istilah merchant discount rate (MDR). Dimana tingkat diskonto merchant QRIS yaitu sebesar 0,7%, dimana nantinya akan ditanggung oleh pihak merchant atau mitra. Selain itu dibandingkan dengan

biaya konversi 1% yang termasuk dalam Gerbang Pembayaran Nasional (GPN), angka ini tentu saja lebih kecil dan memiliki manfaat yang lebih besar.

2. Cara Pembayaran Melalui QRIS

Hal yang harus dilakukan untuk pembayaran yaitu pertama anda harus mengetahui sumber uang dalam sistem pembayaran dengan metode QRIS yang dipakai. Selain itu sama dengan payment digital lainnya sumber dana yang dipakai ini melalui kartu debit atau kredit serta uang elektronik tersebut telah disetujui oleh Bank Indonesia. Sehingga jika memiliki saldo di dalamnya maka dapat berkegiatan transaksi pembelian.



Gambar 2. Salahsatu pengabdian menyampaikan materi di depan peserta

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di ruang belajar Bimbingan Terp@du 8, Pekanbaru, kecamatan Sail, Pekanbaru dan banyak memberikan manfaat bagi peserta yaitu siswa-siswi peserta Bimbel. Memberikan pengetahuan kepada para peserta tentang:

1. Memberikan informasi kepada para peserta mengenai konsep, tujuan serta manfaat dari Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)
2. Memberikan informasi kepada para peserta mengenai cara penggunaan serta cara bertransaksi menggunakan QRIS.
3. Memberikan informasi kepada para peserta tentang apa saja yang bisa dilakukan dengan menggunakan QRIS.

REFERENSI

- [1] R. Mayanti *et al.*, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan User Terhadap Penerapan Quick Response Indonesia Standard Sebagai Teknologi Pembayaran Pada Dompot," *J. Ilm. Ekon. Bisnis Vol.*, vol. 25, no. 2, pp. 123–135, 2020.
- [2] F. Dakwah dan Komunikasi *et al.*, "Model Ostergaard dalam Mengkampanyekan QRCode Indonesia Standard (QRIS)," *J. Ilmu Hub. Masy.*, vol. 3, no. 4, pp. 311–328, 2020, doi: 10.15575/reputation.v3i.
- [3] H. Sazali and F. Rozi, "Belanja Online dan Jebakan Budaya Hidup Digital pada Masyarakat Milenial," *J. SIMBOLIKA Res. Learn. Commun. Study*, vol. 6, no. 2, pp. 85–95, 2020, doi: 10.31289/simbollika.v6i2.3556.
- [4] O. B. Saputri, "Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital," *Journals Econ. Bus. Mulawarman*, vol. 17, no. 2, pp. 1–11, 2020.
- [5] S. Aisyah *et al.*, "Implementasi Teknologi Financial Dalam Qris Sebagai Sistem Pembayaran Digital Pada Sektor Umkm Di Kota Binjai," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 102–106, 2023, [Online]. Available: https://jurnalfkp.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index.