

# EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI ALAT TRANSAKSI DIGITAL PADA DESTINASI WISATA KOTA BANJARBARU

Rudy Haryanto<sup>1)</sup>, Rahmatul Jannatin Naimah<sup>2)</sup>

email: roedy96@poliban.ac.id, jannatinnaimah@poliban.ac.id

<sup>1,2</sup> Jurusan Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Banjarmasin

## Ringkasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan QRIS sebagai upaya peningkatan pendapatan UMKM di sekitar wisata Kota Banjarbaru serta meningkatkan daya saing Kota Banjarbaru menjadi destinasi wisata yang terintegrasi dan terkini dengan penggunaan QRIS. Teknik penelitian yang digunakan adalah wawancara, kuesioner, dan studi literatur pada UMKM di sekitar lokasi wisata kota Banjarbaru. Evaluasi informasi yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil temuan menunjukkan bahwa 82,7% responden Setuju dan Sangat Setuju bahwa QRIS memberikan manfaat. Sebanyak 88% responden Setuju dan Sangat Setuju bahwa QRIS mudah digunakan. Dan sebanyak 76% responden Setuju dan Sangat Setuju untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran usaha mereka. Ke depannya sebaiknya pemerintah dan bank terkait dapat memberikan sosialisasi dan edukasi kepada merchant atau pedagang terkait mengenai keamanan dan keuntungan tambahan penggunaan QRIS, mengenai fleksibilitas dan cara mengontrol penggunaan QRIS, serta memberikan sosialisasi mengenai efektivitas dan efisiensi penggunaan QRIS, dikarenakan masih banyak pedagang yang belum mengerti bahwa QRIS lebih efektif dan efisien dari pada pembayaran tunai.

**Kata Kunci :** wisata, QRIS, pembayaran digital, banjarbaru.

## 1. PENDAHULUAN

QRIS merupakan metode pembayaran digital (non-tunai) yang memungkinkan orang bertransaksi tanpa bersentuhan dengan orang ataupun alat pembayaran di merchant. Pembayaran menggunakan metode kode QR memungkinkan konsumen membayar tanpa kontak fisik antara penjual dan pembeli. Tidak hanya itu, dengan adanya QRIS mempermudah dalam melakukan berbagai macam transaksi pembayaran. Penggunaan QRIS pada UMKM di tempat destinasi wisata diharapkan dapat memberikan peningkatan pendapatan pada UMKM masyarakat di sekitar tempat wisata.

Kota Banjarbaru yang merupakan ibu kota provinsi Kalimantan Selatan, kini semakin ramai dengan banyaknya destinasi tempat wisata serta banyaknya atraksi maupun event daerah yang dilaksanakan semakin menambah daya tarik Kota Banjarbaru. Dengan banyaknya muncul UMKM baru di sekitar tempat wisata di Kota Banjarbaru, diharapkan QRIS dapat menjadi metode pembayaran yang mudah dan dapat mengurangi kontak fisik di era next normal sekarang ini.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menguji pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi risiko dan inovasi teknologi untuk mempengaruhi terhadap minat pengguna terhadap penggunaan QRIS sebagai alat transaksi di tempat destinasi wisata kota Banjarbaru. Sehingga dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat diketahui efektivitas penggunaan QRIS sebagai upaya peningkatan pendapatan UMKM di sekitar wisata Kota Banjarbaru serta meningkatkan daya saing Kota Banjarbaru menjadi destinasi wisata yang terintegrasi dan terkini dengan penggunaan QRIS.

## 2. KAJIAN PUSTAKA Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran merupakan sebuah sistem yang dapat mencakup seperangkat aturan, Lembaga dan mekanisme yang dipakai untuk pemindahan dana dan bertujuan untuk memenuhi

keajiban yang timbul dari sebuah kegiatan ekonomi (Hanina, 2021). Sistem ini muncul pada bersamaan dengan lahirnya uang sebagai sistem pembayaran yang sah. Sistem pembayaran merupakan mekanisme penyelesaian transaksi antara pembeli dan penjual. Sistem pembayaran memfasilitasi penyelesaian perdagangan dengan menggunakan berbagai inovasi pembayaran untuk mempertimbangkan nilai tukar (Solikin, 2020).

### **Sistem Pembayaran Digital**

Pembayaran digital merupakan pembayaran yang berbasis teknologi. Pembayaran Digital meliputi penyimpanan uang, pemrosesan uang dan menerima informasi digital melalui pembayaran elektronik. Menurut Tarantang et al. (2019) menjelaskan bahwa pembayaran tradisional dilakukan menggunakan uang tunai, cek atau kartu kredit, sedangkan pembayaran digital dilakukan menggunakan software tertentu, kartu pembayaran digital antara lain : aplikasi pemindahan uang, infrastruktur jaringan, peraturan dan prosedur yang memerintahkan kegunaan dari system tersebut. Sistem pembayaran digital atau transaksi digital dapat dilakukan untuk membeli maupun menjual barang dan jasa melalui platform internet.

Pembayaran digital biasanya menggunakan dompet digital (e-wallet) dan dapat digunakan untuk melakukan transaksi tertentu. Pengisian dompet digital atau yang lebih dikenal dengan top up dapat menggunakan jaringan ATM, M-Banking, atau Internet Banking. Salah satu tujuan dari pembayaran digital ini adalah untuk mengurangi terjadinya transaksi yang secara tunai (Ginantra et al., 2020). Pembayaran digital memiliki berbagai manfaat bagi masyarakat penggunanya (Hoetor & Sastra, 2020), yaitu :

- a. Meningkatkan keamanan pembayaran
- b. Memberikan keamanan bertransaksi dibandingkan tunai. Selain manfaat, penggunaan pembayaran digital juga memiliki kekurangan (Ginantra et al., 2020), yaitu adanya kemungkinan transaksi gagal dan dana sudah terpotong (biasanya dikarenakan jaringan yang eror), maupun tindakan kejahatan berupa pencurian dan penyalahgunaan data konsumen.

### **QRIS**

QRIS merupakan singkatan dari Quick Response Code Indonesian. QRIS merupakan standar QR Code untuk system pembayaran di Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) (Paramitha & Kusumaningyuas, 2020). QRIS dirancang menggunakan 1 kode yang dapat melayani berbagai jenis pembayaran, hal tersebut bertujuan untuk efisiensi. Dengan 1 kode tersebut, maka penjual tidak perlu memiliki berbagai jenis QRIS dari berbagai penerbit.

Menurut (Paramitha & Kusumaningyuas, 2020) Bank Indonesia mengusung tema semangat "Unggul" dengan adanya QRIS yaitu : Universal, Gampang, Untung, dan Langsung. Terdapat beberapa kelebihan QRIS, yaitu pembayaran lebih efisien, antisipasi Tindakan criminal, persaingan bisnis meningkat, semua kalangan dapat menggunakan QRIS. Sedangkan kelemahan dari QRIS yaitu belum meratanya pengetahuan tentang penggunaan QRIS, jaringan internet yang belum merata dan stabil di Indonesia.

### **Persepsi Manfaat**

Menurut (Koler & Armstrong, 2018), Persepsi merupakan proses dimana kita memilih, mengatur dan menerjemahkan informasi untuk menciptakan gambaran dunia yang berarti. Menurut (Jogiyanto & Willy, 2009) Persepsi Manfaat adalah sejauh mana seseorang mempercayai penggunaan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Seseorang akan menggunakan sebuah teknologi jika dirasa memiliki manfaat bagi dirinya, sebaliknya, jika seseorang merasa sebuah teknologi tidak memiliki manfaat, maka tidak akan menggunakan teknologi tersebut.

Menurut (Davis, 2017) dalam penelitian (Ernawati & Noersanti, 2020) Persepsi Manfaat diukur dari beberapa indikator sebagai berikut :

- a. Mempermudah transaksi pembayaran
- b. Mempercepat transaksi pembayaran
- c. Memberikan keuntungan tambahan saat menyelesaikan transaksi
- d. Memberikan rasa aman ketika sedang melakukan transaksi pembayaran
- e. Meningkatkan efisiensi dalam melakukan transaksi pembayaran

### **Kemudahan Penggunaan**

Menurut (Jogiyanto & Willy, 2009) persepsi kemudahan penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang dapat meyakini bahwa dalam penggunaan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan mudah untuk dioperasikan. Anggapan seseorang terkait kemudahan dalam penggunaan sebuah sistem menjadikan seseorang dapat memutuskan penggunaan sistem tersebut. Jika seseorang merasa mudah menggunakan sebuah sistem, maka dia akan menggunakannya. Menurut (Jogiyanto & Willy, 2009) kemudahan sebuah system dapat menjadikan seseorang dalam pengambilan keputusan. Menurut (Davis, 2017) dalam penelitian (Ernawati & Noersanti, 2020) terdapat beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur kemudahan penggunaan yaitu :

- a. Mudah dipelajari
- b. Dapat dikontrol
- c. Fleksibel
- d. Mudah digunakan
- e. Jelas dan dapat dipahami

### **Keputusan Penggunaan**

Menurut (Kotler & Armstrong, 2018) minat beli adalah sebuah perilaku konsumen, dimana konsumen memiliki keinginan dalam memilih suatu produk berdasarkan pengalaman dalam memilih, menggunakan dan mengkonsumsi atau bahkan dalam menginginkan suatu produk. Keputusan pembelian menggunakan QRIS merupakan pemanfaatan sebuah teknologi yang dapat digunakan oleh siapapun. Menurut (Kotler & Armstrong, 2018) indikator keputusan pembelian adalah sebagai berikut:

- a. Kemantapan membeli setelah mengetahui informasi produk
- b. Memutuskan membeli karena merek yang paling disukai
- c. Membeli karena sesuai kebutuhan dan keinginan
- d. Membeli karena mendapat rekomendasi orang lain

## **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian Efektivitas Penggunaan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital pada destinasi wisata Kota Banjarbaru menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang menerapkan bentuk evaluasi formatif (*formative evaluation research*). Secara spesifik, tujuan penelitian adalah mengidentifikasi persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital pada pelaku UMKM di destinasi wisata Kota Banjarbaru. Adapun subjek penelitian yakni pelaku UMKM di destinasi wisata kota Banjarbaru. Jumlah populasi UMKM di destinasi wisata kota Banjarbaru masih belum diketahui secara pasti. Sehingga ukuran sampel yang diteliti ditetapkan sebanyak 30 orang dengan menggunakan perhitungan sampel menurut Roscoe yaitu  $10 \times \text{Jumlah Variabel}$ , dimana variabel di dalam penelitian ini ada dua yaitu penggunaan QRIS dan alat transaksi digital, sehingga digenapkan menjadi 30 sampel (sesuai jumlah sampel minimal).

Sumber data primer digali melalui survey kepada pelaku UMKM di sekitar destinasi wisata kota Banjarbaru yang telah mengenal dan menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital minimal selama 3 bulan. Guna memperoleh gambaran umum tentang efektivitas penggunaan QRIS ini maka dilakukan teknik survey dengan menggunakan kuesioner dan pengamatan terhadap subjek penelitian, yakni UMKM di destinasi wisata kota Banjarbaru. Hasil survey kemudian ditranskripsikan, dianalisis dan disimpulkan. Adapun pemerolehan sumber data sekunder menggunakan teknik survei dilakukan dengan menggunakan instrumen pertanyaan yang digunakan dalam penelitian Jaya dan Luk (2023). Data hasil survei diolah ke dalam bentuk persentase jawaban responden. Kemudian, data berupa persentase dikategorikan berdasarkan kelompok topik pertanyaan.

Teknik analisis data dimulai pada saat pengelompokan data dan berlanjut pada tahap analisis dengan menggunakan analisis deskriptif analitik. Data hasil survei diolah ke dalam bentuk persentase jawaban responden. Kemudian, data berupa persentase dikategorikan berdasarkan kelompok topik pertanyaan dan dianalisa secara mendalam berdasarkan karakteristik indikator yang telah disebutkan sebelumnya. Kesimpulan ditarik berdasarkan distribusi nilai frekuensi pada tiap – tiap indikator untuk mendapatkan gambaran persepsi terhadap efektivitas penggunaan QRIS sebagai alat transaksi digital pada destinasi wisata siring kota Banjarbaru.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Hasil Analisa Data Biodata Responden

Dari hasil pengolahan data dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden adalah pedagang UMKM di sekitar destinasi wisata Kota Banjarbaru yang berusia 18 sampai dengan 35 tahun dengan total sebesar 91% dengan jenis usaha dominan yaitu Jajanan Makan dan Minuman sebesar 46%. Sisanya berjenis usaha Cafe sebanyak 27%, bidang Rumah Makan / Restoran sebanyak 15%, Accessories sebanyak 6%, dan fashion serta jasa servis masing-masing sebanyak 3%. Adapun pedagang UMKM di sekitar destinasi wisata kota Banjarbaru lebih banyak didominasi oleh pedagang pria (sebanyak 70%) daripada pedagang wanita.

##### Pembahasan Analisa Data Masing – Masing Indikator Variabel

Tabel 1. Tanggapan Responden Terhadap Indikator Variabel Persepsi Manfaat

Indikator	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
QRIS mempermudah transaksi pembayaran	6%	-	6%	58%	30%
QRIS mempercepat transaksi pembayaran	3%	3%	15%	58%	21%
QRIS memberikan keuntungan tambahan saat menyelesaikan transaksi pembayaran	3%	-	42%	37%	18%
QRIS memberikan rasa aman dalam melakukan transaksi pembayaran	3%	-	46%	39%	12%
QRIS membuat transaksi pembayaran lebih efektif dan efisien	3%	-	18%	55%	24%
Rata – Rata	3,6%	0,6%	25,4%	49,4%	21%

Dari Tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa pedagang UMKM di sekitar destinasi wisata Kota Banjarbaru cenderung Setuju dan Sangat Setuju terhadap semua indikator pertanyaan pada variabel Persepsi Manfaat QRIS (70,4%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir semua responden setuju bahwa QRIS memberikan manfaat. Adapun indikator yang paling banyak mendapat persetujuan dari responden adalah QRIS mempermudah transaksi pembayaran (88%). Sedangkan indikator yang tingkat persetujuannya paling rendah adalah QRIS memberikan rasa aman dalam melakukan transaksi pembayaran (51%). Berdasarkan hasil wawancara dengan pelaku usaha di sekitar destinasi wisata kota Banjarbaru, diketahui bahwa sebagian besar pelaku usaha mengaku kurangnya edukasi mengenai keamanan penggunaan QRIS ditambah lagi beberapa pelaku UMKM pernah mendapatkan pengalaman buruk saat menggunakan QRIS, seperti penipuan yang berujung pada uang transaksi yang tidak masuk ke rekening pemilik usaha.

Ke depannya sebaiknya pemerintah maupun pihak bank bisa memberikan edukasi kepada merchant atau pedagang terkait mengenai keamanan dalam penggunaan QRIS, seperti riwayat transaksi yang tercatat otomatis, transaksi yang lebih aman karena terhindar dari uang palsu, tidak perlu menyediakan uang kembalian, serta uang yang langsung masuk ke rekening yang sama di hari yang sama. Selain itu ada baiknya pemerintah maupun pihak bank juga memberikan sosialisasi mengenai keuntungan tambahan saat menggunakan QRIS, dikarenakan masih banyak pedagang yang bersikap Netral (42%) atas pernyataan QRIS memberikan keuntungan tambahan saat menyelesaikan transaksi pembayaran.

Tabel 2. Tanggapan Responden Terhadap Indikator Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan

Indikator	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
QRIS mudah dipelajari	3%	-	15%	67%	15%
Aplikasi QRIS dapat dikontrol dengan baik	3%	3%	33%	52%	9%
QRIS fleksibel dalam penggunaannya	3%	-	24%	64%	9%
QRIS mudah digunakan	3%	-	12%	58%	27%
Aplikasi QRIS jelas dan dapat dipahami	3%	-	12%	67%	18%
Rata – Rata	3%	0,6%	19,2%	61,6%	15,6%

Dari Tabel 2 di atas dapat disimpulkan bahwa pedagang UMKM di sekitar destinasi wisata Kota Banjarbaru cenderung Setuju dan Sangat Setuju terhadap semua indikator pertanyaan pada variable Persepsi Kemudahan Penggunaan QRIS (77,2%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir semua responden setuju bahwa terdapat kemudahan dalam penggunaan QRIS. Adapun indikator yang paling banyak mendapat persetujuan dari responden adalah QRIS mudah digunakan dan Aplikasi QRIS jelas dan dapat dipahami (masing-masing 85%). Sedangkan indikator yang tingkat persetujuannya paling rendah adalah aplikasi QRIS dapat dikontrol dengan baik (61%). Ke depannya sebaiknya pemerintah maupun pihak bank bisa memberikan edukasi kepada merchant atau pedagang terkait mengenai cara mengontrol penggunaan QRIS seperti cara mengecek riwayat transaksi melalui aplikasi QRIS pada bank terkait, dan informasi mengenai kapan waktu pencarian uang hingga masuk ke rekening pemilik merchant. Selain itu ada baiknya pemerintah maupun pihak bank juga memberikan sosialisasi mengenai fleksibilitas penggunaan QRIS, dikarenakan masih banyak pedagang yang bersikap Netral (24%) atas pernyataan QRIS fleksibel dalam penggunaannya. Ini berarti masih banyak pelaku merchant atau dalam hal ini pedagang UMKM yang masih belum mengerti bahwa QRIS menawarkan fleksibilitas dalam pilihan pembayaran bagi konsumen. Konsumen dapat menggunakan berbagai dompet digital yang mereka miliki seperti Gopay, DANA, OVO, ShopeePay, dan sebagainya untuk melakukan pembayaran melalui QRIS. Bahkan merchant juga dapat menerima pembayaran dari konsumen yang menggunakan berbagai jenis bank dan kartu kredit, sehingga memperluas jangkauan pembayaran bagi konsumen.

*Tabel 3. Tanggapan Responden Terhadap Indikator Variabel Keputusan Penggunaan*

Indikator	Sangat	Tidak	Netral	Setuju	Sangat
	Tidak Setuju	Setuju			Setuju
Saya menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran setelah mengetahui manfaatnya	3%	-	21%	67%	9%
Saya menggunakan QRIS karena kemudahannya	3%	-	15%	67%	15%
Saya menggunakan QRIS karena mendapat rekomendasi dari orang lain	3%	3%	52%	36%	6%
Saya menggunakan QRIS karena sesuai dengan kebutuhan saya	6%	-	18%	64%	12%
Saya menggunakan QRIS karena lebih efektif dan efisien dari pada pembayaran tunai	6%	-	24%	52%	18%
Rata – Rata	4,2%	0,6%	26%	57,2%	12%

Dari Tabel 3 di atas dapat disimpulkan bahwa pedagang UMKM di sekitar destinasi wisata Kota Banjarbaru cenderung Setuju dan Sangat Setuju terhadap semua indikator pertanyaan pada variable Keputusan Penggunaan QRIS (69,2%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir semua responden setuju untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran usaha mereka. Adapun indikator yang paling banyak mendapat persetujuan dari responden adalah Saya menggunakan QRIS karena kemudahannya (82%). Sedangkan indikator yang tingkat persetujuannya paling rendah adalah Saya menggunakan QRIS karena mendapatkan rekomendasi dari orang lain (42%). Ke depannya sebaiknya pemerintah maupun pihak bank bisa memberikan motivasi kepada merchant atau pedagang agar dapat merekomendasikan penggunaan QRIS kepada orang lain. Selain itu ada baiknya pemerintah maupun pihak bank juga memberikan sosialisasi mengenai efektifitas dan efisiensi penggunaan QRIS, dikarenakan masih banyak pedagang yang bersikap Netral (24%) atas pernyataan Saya menggunakan aplikasi QRIS karena lebih efektif dan efisien dari pada pembayaran tunai. Ini berarti masih banyak pelaku merchant atau dalam hal ini pedagang UMKM yang masih belum mengerti bahwa QRIS menawarkan efektifitas dan efisiensi dalam penggunaannya. Dari sisi efektifitas, QRIS memudahkan merchant untuk menyelesaikan transaksi hanya dengan scan barcode QRIS (praktis), selain itu QRIS memungkinkan konsumen dan merchant untuk bertransaksi dengan mudah dan aman, histori transaksi bisa dipantau setiap waktu, dan uang dapat masuk ke rekening pemilik merchant di hari yang sama. Dari sisi efisiensi, QRIS memberikan potongan biaya yang sangat kecil, selain itu QRIS memberikan kemudahan pembayaran dengan berbagai macam pilihan dompet digital maupun bank yang dimiliki konsumen, konsumen juga tidak perlu membawa uang tunai, sehingga merchant pun tidak perlu menyediakan banyak uang untuk kembalian.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN-SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir semua responden Setuju dan Sangat Setuju terhadap semua indikator pertanyaan pada variable Persepsi Manfaat QRIS (70,4%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir semua responden setuju bahwa QRIS memberikan manfaat.
- b. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir semua responden Setuju dan Sangat Setuju terhadap semua indikator pertanyaan pada variable Persepsi Kemudahan Penggunaan QRIS (77,2%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir semua responden setuju bahwa terdapat kemudahan dalam penggunaan QRIS.
- c. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pedagang UMKM di sekitar siring Kota Banjarmasin cenderung Setuju dan Sangat Setuju terhadap semua indikator pertanyaan pada variable Keputusan Penggunaan QRIS (69,2%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir semua responden setuju untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran usaha mereka.

### Saran

Saran yang dilakukan yaitu :

- a. Sebaiknya pemerintah maupun pihak bank bisa memberikan edukasi kepada merchant atau pedagang terkait mengenai keamanan dan keuntungan tambahan penggunaan QRIS lainnya, seperti riwayat transaksi yang tercatat otomatis, transaksi yang lebih aman karena terhindar dari uang palsu, tidak perlu repot menyediakan uang kembalian, serta uang yang langsung masuk ke rekening yang sama di hari yang sama. Edukasi untuk meningkatkan kepercayaan terhadap QRIS perlu disertai dengan rencana konkret, seperti mengadakan lokakarya untuk UMKM atau kampanye digital tentang keamanan QRIS.
- a. Selanjutnya, sebaiknya pemerintah maupun pihak bank bisa memberikan edukasi kepada merchant atau pedagang terkait mengenai fleksibilitas dan cara mengontrol penggunaan QRIS seperti cara mengecek riwayat transaksi melalui aplikasi QRIS pada bank terkait, dan informasi mengenai kapan waktu pencarian uang hingga masuk ke rekening pemilik merchant.
- b. Meski pemilik merchant atau pelaku UMKM setuju untuk menggunakan QRIS sebagai alat transaksi usaha mereka, namun tidak semua merekomendasikan ataupun mau memberikan rekomendasi penggunaan QRIS kepada pelaku usaha lainnya. Sehingga sebaiknya pemerintah maupun pihak bank bisa memberikan motivasi kepada merchant atau pedagang agar dapat merekomendasikan penggunaan QRIS kepada orang lain, serta memberikan sosialisasi mengenai efektifitas dan efisiensi penggunaan QRIS, dikarenakan masih banyak pedagang yang belum mengerti bahwa QRIS lebih efektif dan efisien dari pada pembayaran tunai

## 6. DAFTAR PUSTAKA

1. Anshori, M. H., Samopa, F., & Suryotrisongko, H. 2013. Pengembangan Sistem Pembayaran Elektronik Menggunakan Kode QR Berbasis Android. *Jurnal Teknik Pomits*, 2(1), 2–4.
2. Ernawati, N., & Noersanti, L. 2020. Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi OVO. *Jurnal Ecodemica*, 4, 200–210.
3. Ginantra, N. L. W. S. R., Purba, R. A., Tojiri, M. Y., Duwila, A. A., Siregar, M. N. H., Nainggolan, L. E., Marit, E. L., Sudirman, A., & Siswanti, I. 2020. *Teknologi Finansial: Sistem Finansial Berbasis Teknologi di Era Digital*. Yayasan Kita Menulis.
4. Jaya Ramadaey Bangsa1, Luk Lu'ul Khumaeroh. 2023. The Effect of Perceived Benefits and Ease of Use on the Decision to Use ShopeePay and QRIS on Digital Business Students of Ngudi Waluyo University. *Jurnal Ilmiah Bisnis, Manajemen dan Akuntansi Vol 3 (No 1) 2023 Januari*.
5. Hanim, L., Sopyonono, E., & Maryanto, M. 2022. Pengembangan UMKM Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.24967/psn.v2i1.1452>.
6. Hoetor, A., & Sastra, D. 2020. *Smart Economy: Kewirausahaan UMKM 4.0*. UB Press.
7. Nasution, R. A. 2021. Analisis Persepsi Pedagang Pada Penggunaan Qris Sebagai Alat Transaksi Umkm Di Kota Medan. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
8. Nur Cholis Shohib, Kunto Eko Susilo, Aryo Nugroho. 2022. QRIS Sebagai Alat Transaksi Di Wisata Pantai Selatan Malang Dengan QR Code. *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis (JIKB) Desember-2022, Vol. XIII, No.2a, hal.102-109*
9. Paramitha, D. A., & Kusumaningyus, D. 2020. QRIS. Universitas Nusantara PGRI.

10. Parjiman. 2021. Peran Financial Technology Dalam Dunia Bisnis di Era Pandemi. Otoritas Jasa Keuangan Daerah Istimewa Yogyakarta.
11. Rohmah, L. M. 2021. Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Promosi Cashback Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Metode Pembayaran Elektronik Money (Survei Pada Mahasiswa Pengguna Shopeepay di Surakarta). *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*