

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi kian berkembang maju dengan menawarkan kemudahan-kemudahan bagi manusia di berbagai sektor kehidupan. Sektor keuangan merupakan salah satu sektor yang terdampak oleh perkembangan teknologi. Dengan seiring perkembangan zaman dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih membuat banyaknya temuan inovasi terbaru dalam sektor keuangan.¹ Uang yang biasa dicetak sesuai nominal dalam bentuk logam dan kertas. Akan tetapi setelah adanya Dengan perkembangan teknologi dalam sistem pembayaran, peran uang tunai beralih ke pembayaran non tunai yang lebih ekonomis dan efisien.² Sistem pembayaran non tunai atau sistem pembayaran digital semakin berkembang dengan teknologi sistem yang semakin maju.

Pembayaran digital atau *digital payment* merupakan pembayaran yang menggunakan media elektronik seperti *mobile banking*, *internet banking*, dan *electronic wallet*. Pembayaran digital membuat masyarakat dapat melakukan transaksi secara otomatis, sehingga dapat memudahkan dalam menjalankan transaksi keuangan. Pembayaran digital menguntungkan konsumen dengan

¹ Ani R & Desi T, 2020, Dampak Transaksi Pembayaran Go-Pay Bagi Peningkatan Penjualan Pedagang Kecil Menengah Di Pasar Modern Bsd, *Widya Cipta: Jurnal Sekretari dan Manajemen*, 4(2), 124-128.

² Didin, dkk, 2015, Analisis penggunaan uang elektronik pada mahasiswa fakultas ekonomi universitas negeri malang (studi kasus: uang elektronik brizzi), *Jurnal Ekonomi Dan Studi Pembangunan*, 7(1), 75-82.

memberikan solusi alternatif untuk mencegah kejahatan seperti pencurian uang dan kehilangan uang tunai. Keunggulan lainnya adalah memungkinkan transaksi menjadi lebih cepat dan mudah sehingga memudahkan dalam membiasakan membuat sistem pembayaran menggunakan pembayaran digital.³ Perkembangan ini akan mendorong pengguna sistem pembayaran uang elektronik dan Penyedia layanan perlu meningkatkan sistem pembayarannya supaya lebih mudah diakses dan digunakan oleh konsumen.

Pada tanggal 17 Agustus 2019, bertepatan dengan hari kemerdekaan Indonesia, Bank Indonesia merilis kode QR nasional bernama QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) dengan tujuan untuk mempermudah transaksi keuangan digital elektronik. QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) Adalah standar kode QR yang digunakan untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, seperti *e-wallet* dan *m-banking*. Kemudian, penerapan QRIS nasional selanjutnya akan berlaku mulai 1 Januari 2020. Peluncuran QRIS sebagai sistem pembayaran QR menggunakan uang elektronik merupakan wujud nyata dukungan pemerintah terhadap revolusi sistem pembayaran Indonesia di era digital saat ini.⁴

QRIS sebagai hasil dari kemajuan teknologi sistem pembayaran digital membuat transaksi menjadi lebih praktis dan mudah. Pengguna cukup membuka aplikasi *M-Banking* atau dompet digital (*e-wallet*) seperti Dana,

³ Sاهدila, P, 2022, Peluang dan Tantangan Financial Technology (Fintech) dalam Sistem Pembayaran Berbasis QRIS Pada UMKM di Kecamatan Medan Kota.

⁴ Bank Indonesia, Kanal dan Layanan.

Linkaja atau Gopay. Selanjutnya Anda cukup scan kode QR dan masukkan nominal pembelian untuk melakukan transaksi, dan otomatis transaksi pembayaran berhasil. Transaksi menggunakan QRIS memberikan manfaat bagi pembeli dan penjual karena transaksi dapat dilakukan secara efisien melalui satu kode QR yang dapat dipindai oleh seluruh pedagang yang menyediakan layanan QRIS secara gratis dan tersedia pada aplikasi *m-banking* atau *e-wallet* di handphone untuk pemindaian kode QR guna melakukan transaksi pembayaran.⁵

Transaksi menggunakan pembayaran digital berbasis kode QR terus mengalami perkembangan di Indonesia. Menurut data Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), volume transaksi QRIS pada Januari 2020 secara nasional baru mencapai 5 juta kali dengan nilai total transaksi Rp 365 miliar. Kemudian di bulan berikutnya eksistensi penggunaan QRIS terus meningkat, sampai pada Oktober 2023 transaksi QRIS dengan mencapai nilai total Rp 24,97 triliun.⁶ Menurut Gubernur BI transaksi QRIS terus bertumbuh, pada 2023 sebagian besar merupakan usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) dengan jumlah pengguna QRIS mencapai 45,78 juta serta jumlah merchant yang mencapai 30,41 juta. Hal ini dapat dilihat minat

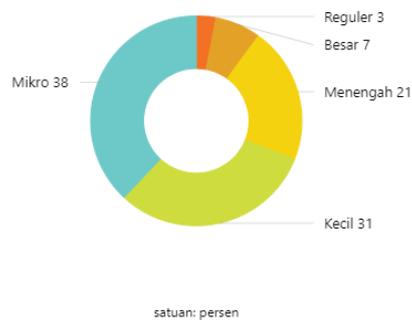
⁵ Risma A & Sri D E, 2021, Preferensi Mahasiswa dalam *Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* sebagai Teknologi Pembayaran, *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17(1), 10-17.

⁶ Aprillia, 2022, Transaksi Lewat QRIS tembus Rp 9,66 Triliun, <https://qris.id/homepage/qris-news-detail?page=21-transaksi-lewat-qris-tembus-rp-966-triliun>, Diakses pada 12 Februari 2023.

penggunaan sistem pembayaran digital QRIS sangat besar di masyarakat sehingga mengalami pertumbuhan yang pesat pada setiap tahunnya.

Gambar 1. 1

Data Proporsi Merchant QRIS



Sumber: Databooks.katadata.co.id

Menurut Gubernur Bank Indonesia, Perry Warjiyo menyampaikan bahwa QRIS yang mengusung semangat UNGGUL (Universal, Gampang, Untung, dan Langsung) dimana UMKM (Usaha, Mikro, Kecil, Menengah) sendiri merupakan target sasaran dari adanya peluncuran QRIS bertujuan meningkatkan efisiensi transaksi, mempercepat inklusi keuangan, mendukung perkembangan UMKM, dan secara keseluruhan mendorong pertumbuhan ekonomi menuju Indonesia Maju.⁷ Pemerintah bekerja sama dengan Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah mendorong program digitalisasi UMKM yang diyakini bahwa transformasi digital

⁷Departemen Komunikasi BI, 2019, QRIS, Satu QR Code Untuk Semua, https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/SP_216219.aspx, Diakses pada 11 Februari 2023.

merupakan faktor kunci dalam memajukan UMKM.⁸ Kemudian, Bank Indonesia (BI) juga melakukan berbagai upaya untuk mensosialisasikan penggunaan QRIS kepada pelaku usaha mikro kecil dan menengah (UMKM). Saat ini, pilihan pembayaran dengan sistem pembayaran digital sudah banyak disediakan oleh pedagang yang berada di kawasan ramai, seperti stasiun, tempat hiburan, pasar, dan sebagainya.

Stasiun Pondok Cina merupakan salah satu stasiun yang terkenal selalu ramai penumpang pada hari kerja dan jam sibuk. Pedagang di sekitar Stasiun Pondok Cina pun menjual beragam jenis komoditas, mulai dari menjual makanan, minuman, hingga barang-barang lainnya. Tak heran jika di sepanjang jalan keluar dan masuk stasiun dipenuhi pedagang yang berjualan. Seiring maraknya eksistensi sistem pembayaran digital dengan QRIS, pedagang di Stasiun Pondok Cina pun turut andil dengan menyediakan sistem pembayaran digital QRIS.

Pedagang Stasiun Pondok Cina sudah mulai mengetahui sistem pembayaran QRIS sejak awal peluncurannya, namun baru sedikit pedagang yang mengadopsi sistem pembayaran digital QRIS. Bersamaan dengan hal tersebut, banyak sales QRIS dari berbagai jenis perusahaan baik perbankan digital maupun dompet digital yang menawarkan dan mensosialisasikan sistem pembayaran QRIS kepada pedagang. Para pedagang yang awalnya ragu, kini semakin banyak yang mengadopsi QRIS sebagai alternatif

⁸ I Wayan A S & Luh P M, 2020, QRIS di mata UMKM: eksplorasi persepsi dan intensi UMKM menggunakan QRIS. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 10(9), 921-946.

pembayaran mereka. Disamping itu, pembeli pun kerap kali menanyakan kepada pedagang apakah pedagang tersebut menyediakan QRIS atau tidak. Terlebih sekarang ini banyak masyarakat yang jarang bahkan tidak memiliki uang tunai dan lebih mengandalkan *M-banking* maupun *E-Wallet* di *Handphone* karena kemudahan yang di berikan QRIS.⁹

Lokasi Stasiun Pondok Cina yang strategis dan dekat dengan berbagai universitas, pemukiman dan sejumlah pusat perbelanjaan membuat pembeli atau pelanggan pedagang dikawasan tersebut merupakan kalangan mahasiswa dan pekerja. Pedagang Stasiun didominasi oleh pedagang kuliner makanan kecil seperti camilan gorengan, dan sebagainya. Hal inilah yang membuat pembeli di Stasiun Pondok Cina kebanyakan merupakan kalangan mahasiswa. Sementara itu, pengguna QRIS kebanyakan berasal dari kalangan muda yang berasal dari generasi milenial dan generasi Z. Generasi tersebut memiliki intensitas yang tinggi dalam penggunaan teknologi khususnya pada sistem pembayaran digital.¹⁰

Salah satu alasan utama adalah kemudahan dalam penggunaan QRIS, dimana memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi keuangan dengan cara yang cepat, efisien, dan aman. Anak muda, yang biasanya aktif dalam menggunakan teknologi digital, sangat menyukai cara ini karena

⁹ Tarantang, dkk, 2019, Perkembangan sistem pembayaran digital pada era revolusi industri 4.0 di Indonesia, *Jurnal al-qardh*, 4(1), 60-75.

¹⁰ Risma, A & Sri, D. E, 2021, Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran, *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17, 10–17.

memungkinkan mereka untuk melakukan transaksi tanpa perlu membawa uang tunai.¹¹ Selain itu, karena banyaknya manfaat dalam penggunaan fitur QRIS dan minimnya kendala atau error, generasi Milenial dan Generasi Z semakin menyukai pembayaran digital dan berupaya mengajak para pedagang untuk menggunakan QRIS serta memudahkan mereka dalam menyelesaikan pembayaran di berbagai lokasi dan lebih banyak merchant.¹²

Masyarakat atau pembeli pun mendorong dan menyarankan pedagang yang belum menyediakan sistem pembayaran digital untuk segera menyediakan sistem pembayaran baru tersebut sebagai alternatif pembayaran. Kebutuhan masyarakat atau konsumen menjadi alasan bagi pedagang di Stasiun Pondok Cina menyediakan sistem pembayaran digital QRIS. Tingginya pengguna QRIS di masyarakat dan permintaan dari masyarakat yang semakin meningkat akan penyediaan QRIS membuat pedagang sadar jika mereka harus menerapkannya pembayaran digital QRIS.

Pedagang kuliner di Stasiun Pondok Cina umumnya sudah menggunakan QRIS selama empat sampai lebih dari satu tahun terakhir. Kemudahan yang diberikan QRIS dipromosikan dari satu pedagang ke pedagang lainnya. Pengaruh lingkungan ini membawa banyak pedagang di Stasiun Pondok Cina turut menyediakan sistem pembayaran QRIS. Menurut

¹¹ Euricho, dkk, 2022, Analisis Kepuasan Gen Z dalam menggunakan QRIS di Kota Pematangsiantar. *MANAJEMEN: Jurnal Ekonomi*, 4(1), 24-32.

¹² Suliah, S & Azfa, 2023, Pengaruh Media Sosial, Pengetahuan, dan Kemudahan Penggunaan QRIS terhadap Minat Generasi Z dalam Mengadopsi Teknologi Pembayaran Digital (Studi Kasus: Cilacap). *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2).

keterangan salah satu pedagang, sebelum menggunakan sistem pembayaran QRIS, pedagang masih menggunakan cara konvensional dengan uang tunai yang membuat pedagang kesulitan dalam mencari uang kecil untuk mengembalikan uang pembeli. Selain itu, ketika bertransaksi dengan uang tunai penjual dapat beresiko mendapat uang palsu, uang cacat, dan uang lusuh.

Dengan menyediakan pembayaran digital menggunakan QRIS dengan hanya memindai kode QR yang disediakan oleh pedagang dinilai dapat membuka kemudahan transaksi yang dilakukan pedagang dan pembeli. Pedagang tidak lagi perlu repot mencari uang receh atau uang kecil untuk memberikan kembalian, dan pembeli pun tidak perlu membawa uang tunai saat berbelanja. Pembayaran digital melalui QRIS ini juga membantu penjual menghindari risiko menerima uang palsu dalam transaksi.

Pembayaran digital menggunakan QRIS merupakan fenomena yang dapat dikaji dalam kajian sosiologis karena mencerminkan perubahan sosial dan ekonomi di masyarakat. Dengan semakin banyaknya pedagang, khususnya di sektor informal seperti pedagang kuliner di Stasiun Pondok Cina yang beralih ke QRIS, terjadi pergeseran dari transaksi tunai ke nontunai. Ini mengindikasikan adaptasi pedagang dan masyarakat terhadap teknologi digital, yang pada gilirannya mengubah pola interaksi sosial antara pedagang dan pembeli. Dalam konteks ekonomi, QRIS membuka peluang bagi pedagang untuk meningkatkan volume penjualan yang akan berdampak

bagi peningkatan pendapatan pedagang. Dengan demikian, QRIS tidak hanya berperan sebagai alat transaksi, tetapi juga sebagai agen perubahan sosial yang mempercepat proses digitalisasi dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui pendekatan sosiologis, pada penelitian ini menggunakan pendekatan teori pilihan rasional James Coleman yang menyatakan bahwa setiap tindakan individu didasarkan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Ini dapat dilihat pada tindakan pedagang dalam mengadopsi sistem pembayaran digital QRIS atas preferensi-preferensi yang sudah dipelajari dan dirasakan pedagang dari pengalaman penggunaan dan penyediaan QRIS pada usahanya. Pada aspek teknologi, pedagang merasakan manfaat-manfaat dalam penyediaan QRIS pada usahanya, seperti, mempercepat pekerjaan dan meningkatkan kinerja. Disamping itu, aspek pengetahuan dalam penyediaan sistem pembayaran digital pada pedagang yaitu pedagang merasa bahwa dalam adaptasi penyediaan QRIS dapat dipahami dan dipelajari dengan mudah. Preferensi-preferensi tersebut didukung oleh modal dan sumber daya yang dimiliki pedagang, seperti permintaan pembeli, pengalaman lingkungan sekitar, serta tawaran pihak perbankan.

Kehadiran sistem pembayaran QRIS membantu pedagang untuk dapat melakukan pembayaran menjadi lebih praktis, cepat dan aman. Kemudahan dan manfaat penggunaan pembayaran digital diharapkan dapat membantu pedagang dalam usahanya. Pedagang juga beranggapan bahwa jika mereka tidak mengikuti penyediaan sistem pembayaran digital QRIS, mereka

akan melewatkan manfaat yang diberikan QRIS. Dengan adanya kemudahan-kemudahan dengan bertransaksi menggunakan QRIS masyarakat lebih memilih berbelanja dengan QRIS dan secara tidak langsung juga dapat meningkatkan pendapatan pelaku usaha. Penerapan QRIS sebagai pilihan pembayaran dalam usaha pedagang pun menjadi suatu strategi dalam meningkatkan penghasilan. Pedagang mengharapkan dengan pengaplikasian sistem pembayaran digital QRIS dapat membawa pengaruh terhadap peningkatan pendapatan. Dengan latar belakang permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk mendalami dan memahami lebih lanjut tentang manfaat penggunaan pembayaran digital melalui QRIS dalam meningkatkan pendapatan pedagang di Stasiun Pondok Cina. Maka dari itu, penulis melakukan penelitian yang akan dituangkan dengan judul “Pilihan Rasional Pedagang Kuliner Dalam Penggunaan Sistem Pembayaran Digital Berbasis QRIS Untuk Meningkatkan Pendapatan (Studi Kasus: Lima Pedagang Kuliner di Stasiun Pondok Cina, Depok)”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan sistem pembayaran digital menggunakan QRIS sudah banyak digunakan oleh pelaku usaha kecil, mikro dan menengah. Pedagang yang menyediakan pembayaran digital sebagai pilihan pembayaran banyak ditemukan di tempat umum yang ramai pengunjung. Eksistensi

penggunaan pembayaran digital tersebut sampai pula kepada pedagang di Stasiun Pondok Cina.

Sebagai stasiun yang selalu ramai pengunjung mulai dari pekerja hingga mahasiswa dimana kebanyakan dari mereka sudah jarang menggunakan uang tunai untuk berbelanja. Mereka lebih sering menggunakan sistem pembayaran digital seperti QRIS karena lebih efisien daripada harus membawa uang tunai. Pembayaran menggunakan QRIS juga membawa manfaat bagi pedagang seperti tidak usah repot lagi untuk mencari kembalian uang kecil dan mengurangi resiko mendapat uang palsu. Pedagang Stasiun Pondok Cina melihat peluang tersebut dan mulai mengadaptasi untuk menyediakan QRIS sebagai pilihan pembayaran. Melalui penerapan pembayaran digital diharapkan dapat berdampak positif pada peningkatan pendapatan pedagang. Maka perlu dilakukan penelitian lebih dalam terkait implikasi kebermanfaatan sistem pembayaran digital dalam meningkatkan pendapatan Pedagang.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, untuk menjelaskan pokok permasalahan yang terkandung perlu diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebermanfaatan sistem pembayaran digital dalam meningkatkan pendapatan pedagang kuliner Di Stasiun Pondok Cina?
2. Bagaimana pilihan rasional pedagang dalam menggunakan sistem pembayaran digital dalam meningkatkan pendapatan pedagang Stasiun Pondok Cina, Depok?

3. Bagaimana dampak sistem pembayaran digital dalam meningkatkan pendapatan pedagang kuliner Di Stasiun Pondok Cina?

1.3 Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang penulis kemukakan diatas maka tujuan umum dilaksanakannya penelitian ini yaitu:

1. Untuk menjelaskan kebermanfaatan sistem pembayaran digital (QRIS) dalam meningkatkan pendapatan pedagang Di Stasiun Pondok Cina.
2. Untuk menjelaskan pilihan rasional pedagang dalam menggunakan sistem pembayaran digital dalam meningkatkan pendapatan pedagang Stasiun Pondok Cina, Depok.
3. Untuk menjelaskan dampak sistem pembayaran digital dalam meningkatkan pendapatan pedagang Di Stasiun Pondok Cina.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis dalam kajian mengenai manfaat pembayaran digital QRIS dalam meningkatkan pendapatan pedagang. Adapun manfaat penelitian ini yang terbagi menjadi manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi serta pengetahuan terkait penggunaan sistem pembayaran digital bagi

pedagang maupun pelaku usaha lainnya, dan juga pihak lain yang akan melakukan penelitian lanjutan di masa mendatang mengenai penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran digital dalam bidang Sosiologi Ekonomi.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam bidang Sosiologi Ekonomi. Peneliti juga dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam penelitian kualitatif, dan juga bermanfaat bagi peneliti dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat menjadi motivasi serta dorongan untuk masyarakat dalam memanfaatkan kemudahan yang disediakan pedagang yang menyediakan QRIS sebagai pilihan sistem pembayaran digital.

c. Bagi Pedagang

Penelitian ini dapat menjadi memberikan pemahaman terkait kebermanfaatan penggunaan sistem pembayaran digital QRIS pada usahanya.

1.5 Tinjauan Pustaka

Sebagai referensi dalam penelitian ini, penulis mengulas beberapa penelitian sejenis yang relevan dengan topik yang diteliti. Sumber penelitian ini meliputi jurnal dan artikel. Tujuan dari peninjauan ini adalah untuk menghindari plagiarisme serta kesamaan dengan penelitian lain. Selain itu, penelitian serupa ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat mengatasi kekurangan yang ada dan melengkapi studi-studi sejenis lainnya. Berikut tinjauan pustaka yang berasal dari beberapa jurnal dan tesis yang telah penulis kaji sebagai acuan dalam penelitian ini.

Pertama, Jurnal yang ditulis oleh Ani Rakhmanita, Desy Tri Anggarini dengan judul “Dampak Transaksi Pembayaran Go-Pay Bagi Peningkatan Penjualan Pedagang Kecil Menengah Di Pasar Modern Bsd”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dampak transaksi penggunaan pembayaran Go-pay dalam peningkatan penjualan pedagang kaki lima di Pasar Modern BSD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.

Hasil penelitian dalam jurnal ini adalah Pertama, *financial technology* (FinTech) di Indonesia mempunyai beberapa fitur dan layanan yang tersedia untuk masyarakat umum. Contoh perusahaan FinTech yang menggunakan metode pembayaran ini di Indonesia adalah GoPay. GoPay merupakan layanan dari aplikasi GoJek yang awalnya merupakan alat pembayaran

transportasi online. Saat ini, GoJek menambah layanan fitur baru berupa *Virtual Money* dimana fitur tersebut dapat digunakan untuk pembayaran transaksi di restoran dan lokasi berbelanja lainnya. Kedua, penelitian-penelitian sebelumnya hanya membahas penggunaan transaksi GoPay hanya pada sisi pengguna atau konsumen, dan belum ada yang mengkaji sisi pengusaha kecil dan menengah sebagai mitra GoPay.¹³ Ketiga, alasan pedagang kecil menerima pembayaran menggunakan uang virtual karena kebutuhan masyarakat modern yang mengutamakan kepraktisan dan ingin memanfaatkan cashback yang ditawarkan oleh perusahaan seperti GoPay.¹⁴ Keempat, terkait peningkatan penjualan yang diperoleh para pedagang, menurut pedagang terdapat kenaikan penjualan setelah menggunakan sistem pembayaran GoPay.¹⁵ Relevansi jurnal ini dengan penelitian penulis yaitu pembahasan terkait implikasi pemanfaatan pembayaran digital dalam meningkatkan pendapatan. Perbedaan dari penelitian ini adalah pada penelitian ini lebih fokus pada pembayaran QRIS menggunakan Uang Virtual GoPay.

Kedua, Jurnal tersebut ditulis oleh Suryanto, Herwan Abdul Muhyi dan Poni Sukaesih Kurniati dengan judul “Penggunaan Digital Payment Pada Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *digital payment* oleh UMKM di Indonesia.

¹³ *Ibid*, Hal. 127.

¹⁴ *Ibid*, Hal. 127.

¹⁵ *Ibid*, Hal. 127.

Argumen utama dalam penelitian tersebut yaitu penggunaan sistem pembayaran digital banyak memberikan beberapa manfaat. Adapun penggunaan sistem pembayaran digital dapat dirasakan manfaatnya baik oleh pelaku usaha sendiri maupun oleh konsumen. Dan argumen pendukung dalam penelitian tersebut yaitu pemanfaatan pembayaran digital mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas khususnya bagi pelaku UMKM di Indonesia.

Hasil penelitian dalam jurnal ini memperlihatkan penggunaan sistem pembayaran telah mengalami perkembangan semenjak zaman barter sampai sistem pembayaran digital. Dengan menggunakan sistem pembayaran digital pengguna merasa lebih praktis juga lebih hemat waktu dan aman dalam bertransaksi. Kemudian, penggunaan sistem pembayaran digital yang dilakukan pelaku UMKM karena permintaan konsumen. Terdapat manfaat yang bisa didapatkan pelaku usaha dalam penggunaan pembayaran digital antara lain: a) Meningkatkan Omset Penjualan, b) Variasi Metode Pembayaran, c) Pelacakan yang Mudah, d) Meningkatkan Keamanan Pembayaran, e) Memberikan Kemudahan Pembayaran Dimanapun, f) Meningkatkan efisiensi dan efektivitas waktu transaksi.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian saya yaitu dapat dijadikan referensi terkait pemanfaatan penggunaan sistem pembayaran digital dalam meningkatkan pendapatan pedagang. Kelebihan dari penelitian tersebut yaitu memaparkan dengan jelas bahwa literasi digital atau

digitalisasi sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil penjualan UMKM. Penelitian ini juga menjelaskan bahwa dengan perkembangan ekonomi digital, pemasaran UMKM menjadi lebih mudah dan efisien, yang memungkinkan tingkat penjualan yang tinggi dan peluang pendapatan yang tinggi.

Ketiga, Tesis yang berjudul “Peluang dan Tantangan Financial Technology (Fintech) dalam Sistem Pembayaran Berbasis QRIS Pada UMKM di Kecamatan Medan Kota” di tulis oleh Sahdila Putri. Tujuan penelitian tersebut yaitu untuk mengukur kemampuan *financial technology* pada sistem pembayaran dengan QRIS pada UMKM di kabupaten Medan Kota. Penulis juga ingin mengeksplorasi tantangan teknologi keuangan dalam sistem pembayaran QRIS untuk UMKM di wilayah Medan Kota. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan informan berjumlah 30 pelaku UMKM.

Hasil dari penelitian tersebut adalah peluang dalam Menciptakan pendapatan penjualan bagi UMKM melalui sistem pembayaran berbasis QRIS dilakukan dengan berkolaborasi bersama Fintech, dimana pada platform e-commerce UMKM dapat memasarkan produk mereka. Meskipun pembayaran QRIS memberikan banyak keuntungan bagi UMKM, terdapat tantangan, seperti biaya admin yang disebut MDR (*Merchant Discount Rate*) sebesar 0,7%, yang harus ditanggung oleh pelaku UMKM, bukan konsumen. Kelemahan lain dari sistem ini adalah ketergantungan pada kepemilikan

smartphone dan jaringan internet, yang belum merata di seluruh masyarakat Indonesia.

Relevansi tesis dengan skripsi saya yaitu dapat dijadikan referensi terkait peluang dan tantangan yang dihadapi pelaku UMKM atau pedagang kaki lima dalam menerapkan QRIS sebagai sistem pembayaran digital. Tesis ini juga dapat memberikan pengetahuan bagaimana implementasi sistem pembayaran menggunakan QRIS di Kota Medan. Kelebihan dari studi tesis tersebut adalah dapat menjawab pertanyaan permasalahan dengan jelas dan terperinci, terlebih mengenai peluang dan tantangan penggunaan QRIS bagi UMKM di era digital saat ini.

Keempat, Pada jurnal internasional tersebut di tulis oleh L Puspitawati & P Gurning. Jurnal ini diberi judul "*Electronic payment for Micro, Small and Medium Enterprises in Developing Countries*". Tujuan dari jurnal tersebut yaitu untuk mengetahui bagaimana cara menggunakan pembayaran elektronik untuk usaha kecil dan menengah. Karena pesatnya perkembangan teknologi di negara berkembang mengakibatkan konsumen menengah ke bawah mengalami kebodohan teknologi. Jurnal ini menggunakan metode kualitatif pendekatan deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan *E-wallet* juga telah membantu konsumen dalam menggunakan less cash society. Kemudahan *E-wallet* tidak mengharuskannya membawa uang fisik, yang terkadang menyusahkan konsumen dalam melakukan pembelian, terutama dalam transaksi dalam

jumlah besar.¹⁶ Penggunaan *e-payment* dalam penjualan *online* juga memiliki manfaat yang signifikan bagi UMKM dalam proses pembukuan atau perhitungan penjualan yang selalu dilakukan oleh setiap perusahaan.¹⁷ Hasil penjualan *e-payment* tidak berupa uang fisik, melainkan berupa angka yang bisa dicek di bank. Pencatatan pemasukan dan pengeluaran yang telah dicatat oleh bank membuat pembukuan perusahaan lebih praktis dibandingkan harus menghitung uang secara fisik dan manual.¹⁸

Adapun kelebihan dari jurnal tersebut yaitu menjelaskan secara detail alasan pelaku UMKM dalam penggunaan pembayaran elektronik, manfaat dari penggunaan pembayaran elektronik, serta keluhan atau kekurangan pembayaran elektronik dari sudut pandang pedagang. Kelebihan lain dari jurnal tersebut banyak menggunakan jurnal internasional yang relevan dengan topik terkait. Relevansi jurnal tersebut dengan skripsi saya yaitu dapat dijadikan referensi faktor pendukung sebagai alasan menggunakan pembayaran digital atau elektronik bagi pedagang.

Kelima, Penelitian pada jurnal internasional ini ditulis oleh Yongping Zhong & Hee-Cheol Moon. Penelitian ini berjudul "*Investigating Customer Behavior of Using Contactless Payment in China: A Comparative Study of Facial Recognition Payment and Mobile QR-Code Payment*". Dalam penelitian ini, kami menggunakan metode pengambilan sampel acak, dan

¹⁶ *Ibid*, Hal 9

¹⁷ *Ibid*, Hal 15

¹⁸ *Ibid*, Hal 16

tautan survei online dibagikan melalui *WeChat*, platform sosial media terbesar di China. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menyebarkan kuisioner kepada 289 responden.

Hasil temuan penelitian, penulis menemukan bahwa kemudahan penggunaan yang dirasakan dan kegunaan yang dirasakan dapat memengaruhi kepuasan. Penulis menemukan yang bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan sangat penting dalam membentuk kepuasan pengguna terhadap penggunaan situs *web* seluler. Pada saat yang sama, keamanan layanan ditemukan sebagai prediktor signifikan lain dari kepuasan pengguna. Orang mungkin merasa lebih puas jika suatu layanan pembayaran aman dan terjamin selama proses transaksi. Saat mengevaluasi kualitas layanan metode pembayaran tanpa kontak, jika pengguna menganggapnya berguna, mudah, dan aman untuk digunakan selama transaksi, hal itu dapat menimbulkan sikap positif dan meningkatkan kepuasan sehubungan dengan metode yang digunakan.¹⁹

Kelebihan dari penelitian ini yaitu menjelaskan secara detail menggunakan skema yang dipaparkan dengan baik. Penulisan yang rapih membuat pembaca mengerti akan informasi yang disampaikan. Penulis juga memberika saran dan masukan bagi peneliti lain di kemudian hari. Kekurangan dari penelitian tersebut yaitu tidak menjelaskan secara spesifik teori maupun perspektif. Namun penulis menggunakan banyak referensi yang

¹⁹ *Ibid*, Hal. 7

relevan baik dari jurnal internasional maupun buku. Relevansi jurnal tersebut dengan skripsi saya yaitu dapat dijadikan acuan dalam menjelaskan metode pembayaran digital menggunakan QRIS, dan memberikan informasi penggunaan pembayaran QR di Tiongkok. Jurnal ini juga memberikan gambaran bagi saya bagaimana implementasi pembayaran QR di Tiongkok yang dapat saya jadikan saran dan masukan bagi skripsi saya.

Tabel 1. 1
Penelitian Sejenis

NO	Sumber	Metodologi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	<i>Ani Rakhmanita, Desy Tri Anggarini</i> “Dampak Transaksi Pembayaran Go-Pay Bagi Peningkatan Penjualan Pedagang Kecil Menengah Di Pasar Modern Bsd” Jurnal Nasional (Widya Cipta: Jurnal Sekretari dan Manajemen, 4(2), 124-128)	Metode yang digunakan adalah Metode kualitatif deskriptif.	Alasan mengapa pedagang kecil menerima pembayaran menggunakan uang digital adalah karena permintaan masyarakat modern akan kepraktisan, dimana pedagang melaporkan peningkatan penjualan setelah menggunakan alat pembayaran mata uang digital GoPay.	Relevansi jurnal ini dengan penelitian penulis yaitu pembahasan terkait implikasi pemanfaatan pembayaran digital dalam meningkatkan pendapatan.	Perbedaan dari penelitian ini adalah pada penelitian ini lebih fokus pada pembayaran QRIS menggunakan Uang Virtual GoPay.
2	Suryanto, Herwan Abdul Muhyi dan Poni Sukaesih Kurniati “Penggunaan Digital Pyament Pada Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah” Jurnal Nasional (AdBispreneur: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Administrasi Bisnis dan Kewirausahaan, 7(1), 55-65)	Metode yang digunakan adalah Metode kualitatif deskriptif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan sistem pembayaran memberikan berbagai manfaat yang dapat dialami oleh pelaku usaha maupun pembeli. Penggunaan pembayaran digital terbukti mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi, terutama bagi UMKM di Indonesia.	Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian saya yaitu dapat dijadikan referensi terkait dampak manfaat penyediaan pembayaran digital dalam meningkatkan pendapatan pedagang.	Perbedaan dari penelitian ini adalah pada penelitian ini lebih fokus pada manfaat penggunaan sistem pembayaran digital tanpa melihat tantangan maupun kendala dalam penggunaan sistem

NO	Sumber	Metodologi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
					pembayaran digital.
3	Sahdila Putri “Peluang dan Tantangan Financial Technology (Fintech) dalam Sistem Pembayaran Berbasis QRIS Pada UMKM di Kecamatan Medan Kota” Tesis Putri, S. (2022). Peluang dan Tantangan Financial Technology (Fintech) dalam Sistem Pembayaran Berbasis QRIS Pada UMKM di Kecamatan Medan Kota. Tesis. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.	Metode yang digunakan adalah Metode kualitatif.	Hasil penelitian dalam tesis ini membuktikan bahwa terdapat kesempatan bagi Fintech dalam sistem pembayaran dengan QRIS membantu meningkatkan pendapatan penjualan bagi UMKM melalui kerja sama dengan <i>Fintech</i> dalam sistem pembayaran berbasis QRIS.	Relevansi tesis dengan skripsi saya yaitu dapat dijadikan referensi terkait peluang dan tantangan yang dihadapi pelaku UMKM.	Perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian ini mengambil kasus di Medan.
4	L Puspitawati & P Gurning “ <i>Electronic payment for Micro, Small and Medium Enterprises in Developing Countries</i> ” Jurnal Internasional “ <i>IOP Conference Series: Materials Science and Engineering (Vol. 662, No. 3, p. 032060).</i> ”	Metode yang digunakan adalah Metode kualitatif.	Hasil penelitian menunjukkan penggunaan e-payment dalam penjualan online juga memiliki manfaat yang signifikan bagi UMKM dalam proses pembukuan atau perhitungan penjualan yang selalu dilakukan oleh setiap perusahaan.	Relevansi jurnal tersebut dengan skripsi saya yaitu faktor pendukung sebagai alasan menggunakan pembayaran digital atau elektronik bagi pedagang.	Perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian ini membahas kebutuhan konsumen akan pembayaran elektronik.
5	Yongping Zhong & Hee-Cheol Moon “ <i>Investigating Customer Behavior of Using Contactless Payment in China: A Comparative Study of Facial Recognition Payment and Mobile QR-Code Payment</i> ” Jurnal Internasional “ <i>Sustainability 2022, 14, 7150.</i> ”	Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan yang dirasakan dan kegunaan yang dirasakan dapat memengaruhi kepuasan. Persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan sangat penting dalam membentuk kepuasan pengguna terhadap penggunaan pembayaran digital.	Relevansi jurnal tersebut dengan penelitian penulis adalah kemudahan yang dirasakan konsumen dalam menggunakan pembayaran digital menjadi alasan pedagang mengadaptasi pembayaran digital.	Perbedaan dari penelitian ini yaitu pada metode yang digunakan dan subjeknya.

Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2024.

Berdasarkan jurnal-jurnal yang sudah saya jelaskan, relevansi dengan penelitian penulis yaitu penggunaan sistem pembayaran digital khususnya berbasis kode QR terkait faktor pendorong dan manfaat serta kemudahan yang dirasakan pedagang dalam adopsi sistem pembayaran digital. Kemudian, perbedaan jurnal-jurnal tersebut dengan penelitian penulis yaitu, pertama, lokasi penelitian yang berbeda. Kedua, metode penelitian yang digunakan Sebagian besar menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian penulis menggunakan penelitian kualitatif. Ketiga, penelitian penulis lebih fokus membahas pembayaran digital berbasis QRIS, sedangkan pada beberapa jurnal fokus pada salah satu aplikasi penyedia QRIS, kemudian jurnal lainnya lebih fokus pada sistem pembayaran digital atau elektroniknya saja.

1.6 Kerangka Konsep

1.6.1 Konsep kebermanfaatan

Kebermanfaatan berasal dari kata “Bermanfaat” dimana menurut KBBI memiliki arti “berguna” atau “berfaedah”. Kebermanfaatan dapat diartikan sebagai kondisi di mana sesuatu memiliki kegunaan atau memberikan manfaat bagi masyarakat. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat yang diperoleh tentu akan mempengaruhi perubahan fungsi tertentu dalam suatu sistem atau pranata.

Dalam konsep TAM (*Technology Acceptance Model*), Davis mendefinisikan persepsi kebermanfaatan atau *perceived usefulness* sebagai keyakinan terhadap manfaat teknologi, yaitu sejauh mana pengguna percaya bahwa penggunaan teknologi atau sistem akan meningkatkan kinerja mereka dalam bekerja. Persepsi kebermanfaatan didefinisikan sebagai tingkat keyakinan atau kepercayaan seseorang bahwa menggunakan suatu sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dari definisi ini, dapat disimpulkan bahwa persepsi kebermanfaatan merupakan keyakinan yang memengaruhi proses pengambilan keputusan. Adapun indikator-indikator dari persepsi kebermanfaatan adalah²⁰:

- a. Mempercepat pekerjaan (*work more quickly*): Ukuran keberhasilan suatu aktivitas yang dinilai berdasarkan sumber daya yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan dengan lebih cepat.
- b. Meningkatkan kinerja (*improve job performance*): Upaya untuk meningkatkan kinerja, di mana kinerja mencerminkan hasil dari aktivitas sebelumnya yang perlu diperbaiki.
- c. Meningkatkan produktivitas (*increase productivity*): Produktivitas mengukur seberapa baik sumber daya diatur dan dimanfaatkan untuk mencapai hasil yang optimal.

²⁰ Davis, F.D.J, 1989, *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*, MIS Quarterly, Vol. 13 No. 5: pp319-339.

- d. Efektivitas (*effectiveness*): Pencapaian tujuan dengan tepat melalui pemilihan sumber daya terbaik dari berbagai alternatif yang tersedia.
- e. Mempermudah pekerjaan (*make job easier*): Membantu mempermudah pelaksanaan berbagai aktivitas.
- f. Bermanfaat (*useful*): Manfaat atau kegunaan dapat dirasakan saat menggunakan suatu teknologi.

Perceived usefulness (Persepsi kebermanfaatan) merupakan suatu kepercayaan seseorang terhadap adanya teknologi informasi yang dipercaya akan dapat meningkatkan kinerja mereka dalam bekerja. Dengan persepsi kebermanfaatan tersebut dapat mempengaruhi keyakinan dalam memutuskan apakah penggunaan teknologi informasi akan meningkatkan kinerja. Diasumsikan bahwa sistem tersebut akan digunakan oleh pihak-pihak yang meyakini berguna atau bermanfaat.

Kebermanfaatan dalam hal ini merupakan kegiatan yang dilakukan dimana penggunaan suatu teknologi pembayaran digital yang dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. Hadirnya sistem pembayaran digital sangat mendukung proses transaksi bisnis bagi para penggunanya. Tingkat kepercayaan pengguna terhadap sistem ini berpengaruh pada keyakinan bahwa penggunaan sistem tersebut akan meningkatkan kinerja mereka dan mempermudah pekerjaan sehari-hari.

Sementara itu, dalam konsep TAM persepsi kebermanfaatan dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived ease of use*).

Persepsi Kemudahan menurut Davis didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana individu percaya bahwa dalam penggunaan sistem teknologi dapat mudah dipahami dan digunakan. Kemudahan penggunaan adalah sejauh mana seseorang berpikir mereka dapat menggunakan sistem tanpa banyak usaha. Aplikasi yang lebih mudah digunakan dibandingkan yang lain akan memudahkan pengguna dalam mengadopsi sistem. Adapun indikator dalam persepsi kemudahan sebagai berikut:

- a. Mudah dipelajari (*easy to learn*): Teknologi sangat mudah dipelajari dan dipahami secara keseluruhan.
- b. Dapat dikontrol (*controllable*): Pengawasan terhadap penggunaan Teknologi dapat dilakukan dengan mudah.
- c. Jelas & dapat dipahami (*clear & understandable*): Teknologi dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memahami karena jelas dan mudah dimengerti.
- d. Fleksibel (*flexible*): Dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- e. Mudah untuk menjadi terampil/mahir (*easy to become skillful*): Pengguna dengan mudah dapat menguasai penggunaan Teknologi hingga menjadi mahir.
- f. Mudah digunakan (*easy to use*): Teknologi sangat mudah digunakan, sehingga memudahkan pengguna dalam pemakaiannya.

Dalam hal ini, persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan pengguna merupakan faktor penting yang saling mempengaruhi bagi pedagang dalam mengadaptasi teknologi sistem pembayaran digital para pedagang dalam usahanya. Pedagang dan pembeli diberikan pemahaman mengenai kepraktisan, manfaat dan efisiensi penggunaan sistem pembayaran digital sebagai alat pembayaran dari tunai menjadi uang digital yang didapat ketika penggunaan pembayaran digital. Penggunaan pembayaran digital memberikan kemudahan dan mempercepat dalam bertransaksi dan melakukan pembayaran. Saat pedagang semakin yakin bahwa teknologi pembayaran digital mudah digunakan atau memerlukan sedikit usaha, minat pedagang dalam penggunaan teknologi tersebut juga akan meningkat. Selain itu, persepsi pedagang tentang manfaat teknologi tersebut juga akan semakin positif. Hal yang paling penting adalah para pedagang dapat merasakan keuntungan setelah menerapkan sistem pembayaran digital dalam usaha mereka.

1.6.2 Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran adalah mekanisme yang berhubungan dengan memindahkan sejumlah uang dari satu pihak ke pihak lainnya. Berdasarkan definisi ini, sistem pembayaran dapat diartikan sebagai koordinasi yang teratur dari berbagai elemen untuk memfasilitasi transfer nilai antara dua pihak yang bertransaksi. Menurut Bank Indonesia, sistem pembayaran melibatkan proses memindahkan dana dari satu pihak ke pihak lain, yang mencakup komponen-komponen dalam sistem tersebut. Secara keseluruhan,

sistem pembayaran dapat dianggap sebagai struktur yang mendukung kelancaran transaksi atau pemindahan dana. Terdapat empat prinsip kebijakan sistem pembayaran berdasarkan peraturan Bank Indonesia, yakni keamanan, efisiensi, kesetaraan akses dan perlindungan konsumen.²¹

- 1) Keamanan: Segala risiko dalam sistem pembayaran, seperti risiko likuiditas, kredit, dan penipuan, harus dikelola dan diminimalkan dengan baik oleh penyelenggara sistem pembayaran.
- 2) Efisiensi: Penyelenggara sistem pembayaran harus memastikan bahwa layanan tersebut dapat diakses secara luas, sehingga biaya yang ditanggung masyarakat berkurang seiring dengan peningkatan skala ekonomi.
- 3) Kesetaraan akses: Bank Indonesia menekankan pentingnya mencegah praktik monopoli dalam penyelenggaraan sistem pembayaran agar tidak menghalangi pemain lain untuk berpartisipasi.
- 4) Perlindungan konsumen: Semua penyelenggara sistem pembayaran wajib memperhatikan aspek-aspek yang terkait dengan perlindungan konsumen.

Media yang digunakan dalam sistem pembayaran untuk bertransaksi bervariasi, baik berupa alat pembayaran sederhana sampai alat pembayaran yang lebih kompleks, serta melibatkan lembaga-lembaga dan regulasi yang mereka keluarkan. Bank Indonesia memiliki wewenang dalam menjaga

²¹OCBC, 2023, Sistem Pembayaran: Prinsip, Komponen, Jenis, dan Contohnya, <https://www.ocbc.id/id/article/2023/02/23/sistem-pembayaran-adalah>.

stabilitas sistem pembayaran melalui Undang-Undang Bank Indonesia. Secara umum, sistem pembayaran meliputi instrumen baik pembayaran tunai maupun non-tunai.²² Pada sistem pembayaran tunai, sebagai alat pembayaran yang sah di suatu negara terdapat uang kartal yang terdiri dari uang kertas dan uang logam yang memiliki nilai. Sementara itu, alat pembayaran non-tunai meliputi kartu debit, kartu kredit yang diterbitkan oleh bank, serta uang elektronik.

1. Sistem Pembayaran Tunai (Cash)

Sistem pembayaran tunai merupakan salah satu bentuk pembayaran dimana transaksinya yang dilakukan secara langsung. Instrumen yang digunakan pada sistem pembayaran tunai adalah berbentuk uang, baik jenis uang logam maupun uang kertas. Pembayaran tunai menggunakan uang telah lama digunakan dalam transaksi keuangan sehari-hari. Sementara itu, sistem pembayaran tunai dianggap tradisional dan kuno karena telah digunakan sejak lama dan tidak melibatkan teknologi dalam proses transaksinya. Sistem pembayaran tunai sangat sederhana, dimana pembeli cukup menyerahkan sejumlah uang yang sesuai dengan harga barang atau jasa yang dibeli. Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia No. 17/3/PBI/ 2015, Transaksi tunai mencakup transaksi yang menggunakan uang kertas dan uang logam sebagai alat pembayaran.

²² BI, 2020, Sistem Pembayaran & Pengelolaan Uang Rupiah, <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx>, Diakses pada 19 Januari 2024.

1. Uang kertas

Alat pembayaran jenis ini berupa uang kertas yang sah, terbuat dari bahan dasar kertas yang telah disahkan dan diberi tanda seperti gambar, cap, atau simbol tertentu. Uang kertas memiliki nilai berdasarkan nominalnya. Keunggulan uang kertas dibandingkan alat pembayaran lainnya adalah kemudahannya untuk dikirim dan dapat dibagi dalam berbagai pecahan. Uang kertas biasanya memiliki nilai nominal yang bervariasi. Pada mata uang Rupiah pecahan pada uang kertas mulai dari Rp100,00, Rp500,00, Rp1.000,00, Rp2.000,00, Rp 5.000,00, Rp10.000,00, Rp20.000,00, Rp50.000,00, Rp75.000,00 dan Rp100.000,00.

2. Uang Logam

Alat pembayaran jenis ini berbentuk koin atau logam. Bentuk pembayaran tunai ini berbahan dasar dari nikel dan aluminium. Uang logam bersifat sulit untuk dipalsukan, tahan lama dan kuat. Pada mata uang rupiah pecahan mata uang logam yaitu Rp100, Rp200, Rp500, dan Rp1.000.

Meskipun teknologi terus berkembang dan semakin canggih, beberapa orang masih memilih untuk menggunakan sistem pembayaran tunai karena dianggap lebih mudah digunakan. Terutama di daerah-daerah terpencil yang belum memadai untuk menggunakan sistem pembayaran digital. Disamping itu, terdapat kekurangan dalam penggunaan sistem pembayaran tunai seperti mudah hilang selama penyimpanan atau perjalanan. Sistem pembayaran tunai

juga kurang efektif apabila akan melakukan transaksi dalam nominal besar. ditambah risiko kejahatan seperti pencopetan dan perampokan.

2. Sistem Pembayaran Non Tunai

Sistem pembayaran non tunai, atau dikenal sebagai sistem pembayaran digital adalah sistem pembayaran yang tidak menggunakan uang tunai. Transaksi keuangan dilakukan dengan menggunakan instrumen elektronik atau digital yang memungkinkan terjadinya transfer nilai atau nominal dari satu pihak ke pihak lain. Seiring dengan kemajuan teknologi, muncul lembaga keuangan baru yang memperkenalkan inovasi dalam sistem pembayaran. Menurut situs Bank Indonesia, pembayaran non-tunai adalah proses pemindahan sejumlah uang dari satu pihak ke pihak lainnya dengan menggunakan instrumen seperti Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK), termasuk cek, bilyet giro, transfer antar rekening, dan uang elektronik atau instrumen serupa.

Sistem pembayaran non tunai sangat relevan dengan perkembangan teknologi dan digunakan dalam banyak aspek kehidupan. Hal ini dianggap dapat meningkatkan produktivitas perekonomian negara karena pembayaran non-tunai lebih aman dan dapat meningkatkan efektivitas serta efisiensi sistem dalam bertransaksi, karena lebih mudah, cepat, dan murah. Masyarakat juga memiliki pilihan sistem pembayaran yang lebih fleksibel. Kemajuan teknologi memungkinkan fintech untuk menawarkan layanan pembayaran non-tunai dengan lebih nyaman. Layanan ini meningkatkan pengalaman

pelanggan yang menginginkan pembayaran yang efisien dalam hal kecepatan, kenyamanan, dan aksesibilitas melalui berbagai saluran.²³

Secara umum, sistem pembayaran non tunai dapat dibagi menjadi tiga kategori yakni berbasis kertas, berbasis kartu, dan berbasis elektronik.²⁴ Ketiga kategori ini merupakan hasil dari perkembangan sistem pembayaran yang dipengaruhi oleh model bisnis, tradisi masyarakat, inovasi teknologi, serta kebijakan otoritas. Berikut ini adalah tiga kategori alat pembayaran non-tunai tersebut:

1. Berbasis Kertas

a. Cek

Cek adalah instrumen pembayaran non-tunai berbentuk kertas yang berfungsi sebagai surat perintah untuk mencairkan dana dari nasabah. Nominal penarikan dana yang tertera pada cek adalah sesuai dengan nama pemilik rekening atau nama lain yang ditujukan. Setelah itu, bank akan mengerjakan pencairan dana sesuai dengan nama dan jumlah yang tercantum.

b. Giro

Sama halnya dengan cek, giro merupakan instrumen pembayaran non-tunai berbentuk kertas yang berfungsi sebagai surat perintah kepada

²³ Astri Rumondang, et. al., Fintech: Inovasi Sistem Keuangan di Era Digital, (t.t.p : Yayasan Kita Menulis, 2019), hal, 13.

²⁴ BRI, Alat Pembayaran Non-Tunai: Pengertian, Jenis, hingga Manfaatnya, <https://developers.bri.co.id/id/news/alat-pembayaran-non-tunai-pengertian-jenis-hingga-manfaatnya>, Diakses pada 15 Januari 2024.

bank. Namun, giro tidak dapat digunakan untuk mencairkan dana, melainkan untuk mentransfer dana dari rekening satu nasabah ke rekening nasabah lainnya.

c. Nota debit

Nota debit adalah dokumen yang dikeluarkan oleh bank melalui proses kliring dari waktu dan nominal yang telah ditentukan untuk meminta hutang dari seorang nasabah atau nasabah lain. Jika menggunakan nota debit, pengguna harus memiliki utang terlebih dahulu kepada suatu bank. Nota debit biasa digunakan untuk transaksi antar kantor dengan kantor lainnya.

d. Nota kredit

Nota kredit adalah dokumen yang dikeluarkan oleh bank yang digunakan oleh nasabah untuk mengirim dan mentransfer dana non-tunai kepada nasabah lain melalui proses kliring.

2. Berbasis Kartu

Berdasarkan PBI APMK No.11/11/PBI/2009 sebagaimana diubah dengan PBI No.14/2/PBI/2012 tentang Penyelenggaraan Kegiatan Alat Pembayaran dengan Menggunakan Kartu): Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) adalah alat pembayaran yang berupa kartu kredit, dan kartu debit.

a. Kartu kredit

Kartu kredit adalah alat pembayaran non tunai mirip dengan nota debit yang menggunakan mekanisme hutang. Tetapi, karena menggunakan

kartu, proses transaksi menjadi jauh lebih sederhana. Agar penggunaan kartu kredit optimal, pengguna perlu memantau jumlah transaksi yang dilakukan, karena terdapat batasan (limit) utang dalam waktu tertentu. Pada akhir waktu periode, total utang yang terakumulasi akan dipotong dari rekening pengguna sesuai dengan jumlah yang telah digunakan.

b. Kartu debit

Menurut Peraturan Bank Indonesia No 14/2/PBI/2012, kartu debit merupakan jenis kartu APMK yang digunakan untuk melakukan pembayaran atas kewajiban, seperti transaksi belanja, di mana pemegang kartu membayar menggunakan dana yang tersedia dari simpanan atau tabungan mereka di bank atau lembaga terkait. Dengan kartu debit, pemegang kartu dapat melakukan berbagai transaksi keuangan, termasuk pembelian barang dan jasa, penarikan tunai di ATM, serta transaksi non-tunai lainnya.

3. Berbasis Elektronik (E-money)

Sistem pembayaran non-tunai berbasis elektronik lebih dikenal sebagai uang elektronik (E-money). Bank Indonesia mengelompokkan E-money menjadi dua jenis, sesuai dengan peraturan BI nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik. Berdasarkan regulasi tersebut, uang elektronik terdiri dari dua jenis: berbasis kartu (card-based) dan berbasis server (server-based).

- a. Berbasis kartu (card-based) Secara fisik, uang elektronik berbasis kartu mirip dengan kartu debit atau kartu kredit. Namun, fungsi e-money jenis ini terbatas hanya untuk transaksi pembayaran. Contoh e-money

berbasis kartu meliputi Flazz, Brizzi, dan lainnya. Sebagai alternatif untuk uang tunai, kartu e-money dapat digunakan di berbagai merchant yang menerima pembayaran dengan e-money, serta untuk membayar tiket transportasi umum seperti bus Transjakarta atau KRL, toll, dan parkir.

b. Berbasis server (server-based)

- E-Wallet

E-wallet atau dompet elektronik merupakan layanan pembayaran yang memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melakukan transaksi jual beli. Pengguna tidak perlu lagi membawa dompet fisik atau uang tunai kemanapun dengan adanya dompet digital ini. Untuk dapat menggunakan E-wallet, pengguna hanya perlu akses internet menuju server bank. Berbeda dengan E-Money berbasis kartu, penggunaan E-wallet terbilang lebih mudah karena hanya perlu menginstal aplikasi dompet digital di smartphone. Berbagai aplikasi E-wallet sudah terintegrasi dengan bank-bank di Indonesia, seperti Dana, Ovo, dll.

- Kode QR (QR Code)

Indonesia memiliki standar pembayaran QR code dari Bank Indonesia yaitu Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) yang tertuang pada Peraturan Dewan Gubernur Nomor 21/ 18/ PADG/ 2019 tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran. QR Code ini merupakan pembayaran melalui aplikasi uang elektronik server based. QRIS dikembangkan oleh industri sistem

pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Menurut laman Bank Indonesia, QRIS merupakan sistem pembayaran digital guna menggalakkan cashless society (pembayaran uang digital) & membantu proses digitalisasi bisnis UKM di seluruh Indonesia. Semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang akan menggunakan QR Code Pembayaran wajib menerapkan QRIS. Cara menggunakan pembayaran dengan QRIS hanya perlu memindai QR code yang tersedia di merchant menggunakan aplikasi pembayaran baik M-Banking keluaran bank seperti BCA, BNI, maupun E-Wallet seperti GoPay, OVO, dll. lalu, konfirmasi pembayaran. Ini adalah cara yang cepat dan aman untuk bertransaksi.

1.6.3 Pendapatan Pedagang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendapatan adalah hasil dari pekerjaan atau usaha. Nasution mendefinisikan pendapatan (*income*) secara umum sebagai aliran uang atau barang yang memberikan manfaat bagi individu, kelompok, perusahaan, atau perekonomian selama periode tertentu. Sherraden juga menyatakan bahwa pendapatan mencakup semua uang yang diterima oleh sebuah rumah tangga atau unit terkecil lainnya dalam jangka waktu tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, pendapatan dapat disimpulkan sebagai hasil nyata dari proses kerja, berupa imbalan seperti upah, gaji, atau honor. Pendapatan, terutama dalam bentuk uang, adalah kebutuhan pokok setiap orang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Keinginan dan kemampuan seseorang untuk bekerja muncul dari kebutuhan pribadi dan keluarganya.

Pedagang adalah individu atau lembaga yang menjual produk atau barang kepada konsumen, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam sosiologi ekonomi, pedagang dikategorikan berdasarkan cara mereka menggunakan dan mengelola pendapatan yang diperoleh dari aktivitas perdagangan serta hubungan mereka dengan ekonomi keluarga.²⁵ Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pedagang adalah individu yang menjual barang atau jasa kepada orang lain untuk mendapatkan keuntungan demi memenuhi kebutuhan hidup. Dengan demikian, pendapatan pedagang disebut sebagai pendapatan yang diperoleh melalui hasil transaksi jual-beli, Pendapatan tersebut diperoleh saat terjadi transaksi antara pedagang dan pembeli berdasarkan kesepakatan harga yang disepakati oleh kedua belah pihak.

1.6.4 Teori Pilihan Rasional

Teori pilihan rasional Coleman menjadi salah satu teori dalam sosiologi masa kini. Dalam sosiologi yang dipopulerkan oleh Coleman, teori ini menjadi populer ketika Coleman membuat buku berjudul *Foundation of Social Theory* karya James S. Coleman mengulas teori pilihan rasional yang berfokus pada penjelasan fenomena sosial tingkat makro melalui penelitian grounded pada level makro, yaitu mengenai pilihan rasional seorang aktor.

²⁵ Damsar, 2002, Pengantar Sosiologi Ekonomi, Jakarta: Gravindo Persada, Hal, 34.

Menurut Coleman, sosiologi berfokus pada sistem sosial, di mana fenomena makro harus dijelaskan melalui faktor-faktor internal, terutama yang berkaitan dengan individu. Penekanan pada individu ini dilakukan karena pentingnya intervensi untuk menciptakan perubahan sosial. Coleman menyatakan bahwa teori pilihan rasional memusatkan perhatian pada individu, di mana individu melihat perspektif ini sebagai variasi tertentu dari orientasi individual. Teori pilihan rasional pilihan Coleman menyatakan bahwa "tindakan perseorangan mengarah kepada tujuan dan tujuan itu (dan juga tindakan) ditentukan oleh nilai atau pilihan".²⁶ Pilihan itu sendiri didasarkan pada faktor-faktor yang menguntungkan perseorangan tersebut.

Coleman juga mengemukakan dua elemen dalam teori pilihan rasionalnya, yaitu pelaku (aktor) dan objek atau sumber daya, di mana hubungan antara keduanya melibatkan kekuasaan dan kepentingan.²⁷ Sumber daya merujuk pada hal-hal yang dikuasai oleh para aktor dan menjadi kepentingan mereka. Sumber daya disini merujuk pada setiap potensi yang ada atau yang dimiliki, yang bisa berupa sumber daya alam seperti potensi alam yang tersedia serta sumber daya manusia, yang merupakan potensi yang ada dalam diri individu. Sementara itu, aktor adalah individu yang melakukan tindakan.

²⁶ Ritzer & Goodman, 2007, *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, Hal.391.

²⁷ James S Coleman, *Dasar-dasar Teori Sosial Foundation of Sosial Theory* Bandung: Nusa Media, 2011, Hal. 37-38.

Dalam teori pilihan rasional Coleman, terlihat jelas bahwa tindakan individu bertujuan untuk mencapai suatu hasil, dan tujuan tersebut ditentukan oleh nilai atau preferensi (pilihan) yang dimiliki. Dalam konteks ini, aktor adalah seseorang yang mampu memanfaatkan sumber daya dengan baik. Aktor dianggap sebagai individu yang memiliki tujuan, dan mereka juga memiliki pilihan yang didasari oleh nilai-nilai tertentu yang digunakan untuk membuat keputusan, yang melibatkan pertimbangan mendalam berdasarkan kesadaran mereka. Selain itu, aktor memiliki kekuatan untuk menentukan pilihan dan tindakan yang diinginkan. Di sisi lain, sumber daya adalah hal-hal yang berada dalam kendali aktor dan berkaitan dengan kepentingan tertentu, serta dapat dikelola oleh aktor tersebut.²⁸ Coleman menekankan perlunya konsep yang tepat tentang aktor rasional yang berasal dari ilmu ekonomi, yang memandang bahwa aktor akan memilih tindakan yang dapat memaksimalkan utilitas, keinginan, atau kebutuhan mereka.

Dalam menganalisis kebermanfaatan sistem pembayaran digital untuk meningkatkan pendapatan pedagang, teori pilihan rasional menekankan dua aspek utama, yaitu aktor dan sumber daya. Aktor dalam konteks ini adalah pedagang yang memiliki tujuan tertentu untuk meningkatkan pendapatan dari usaha mereka. Pemilihan tujuan untuk meningkatkan pendapatan demi memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari tidak tanpa alasan. Selain itu, inti

²⁸ *Ibid*, Hal. 482.

dari teori ini juga berfokus pada sumber daya. Teori ini lebih menekankan pada aktor yang diartikan sebagai individu yang melakukan suatu tindakan.

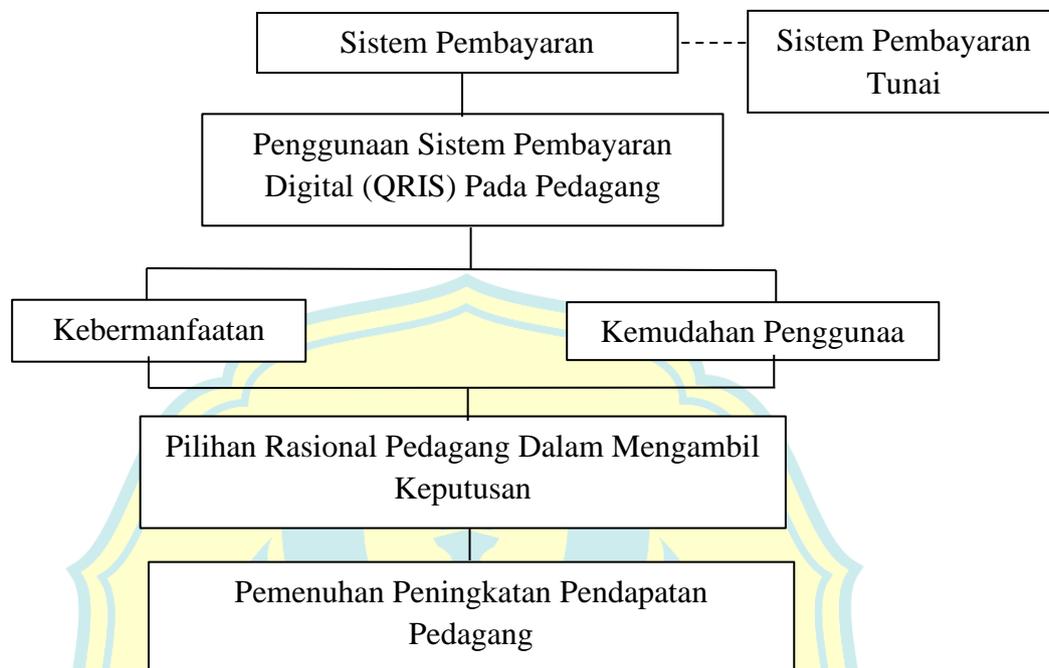
Tindakan tersebut diharapkan dapat menghasilkan perubahan sosial. Strategi penggunaan sistem pembayaran digital merupakan pilihan yang mencakup tindakan individu yang dianggap rasional. Serta Tindakan tersebut dapat membawa perubahan dalam hidupnya, yaitu mengubah cara untuk mempertahankan usahanya di tengah era ekonomi digital. Aktor memiliki peran sentral dalam melakukan tindakan. Setiap pilihan yang diambil oleh pedagang dalam menjalankan usahanya dianggap rasional, karena pilihan tersebut memungkinkan mereka untuk terus melanjutkan hidup. Di sini, sumber daya yang dimaksud adalah sistem pembayaran digital QRIS. Tindakan-tindakan yang diambil oleh pedagang merupakan pilihan yang dianggap rasional, karena untuk mempertahankan eksistensi hidupnya, mereka perlu menerapkan strategi khusus agar kehidupannya tetap berjalan sesuai dengan norma dan cara hidup masyarakat pada umumnya.

1.6.5 Hubungan Antar Konsep

Penulis membuat hubungan antar konsep studi ini berkaitan dengan kebermanfaatan sistem pembayaran digital dalam meningkatkan pendapatan pedagang kuliner di Stasiun Pondok Cina, Depok. Berikut merupakan skema hubungan antar konsep:

Skema 1.1

Hubungan Antar Konsep



Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2024.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang berfokus pada pencarian data secara mendetail terkait suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus, kemudian kasus yang diangkat pada penelitian ini adalah kebermanfaatan sistem pembayaran digital pada pedagang kuliner di Stasiun Pondok Cina, Depok. Penelitian ini bersifat deskriptif, jadi setiap informasi yang disajikan pada penelitian ini adalah berupa analisis berbentuk deskriptif yang di dalamnya bertujuan untuk menggambarkan sesuatu melalui penjelasan

dan ringkasan berdasarkan berbagai situasi yang terjadi dalam adopsi sistem pembayaran digital QRIS. Sumber data yang digunakan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari lapangan melalui wawancara mendalam, observasi, serta dokumentasi langsung terhadap objek penelitian. Sementara itu, data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung, yaitu dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, situs resmi, dan dokumentasi lainnya.

1.7.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah individu-individu yang dapat memberikan informasi relevan dengan topik yang diteliti. Penelitian ini menganalisis data primer yang diperoleh dari wawancara dengan beberapa informan. Informan tersebut terdiri dari lima pedagang yang menggunakan QRIS di Stasiun Pondok Cina.

Tabel 1.2

Informan Penelitian

No	Inisial Informan	Umur	Unit Usaha	Lama Berjualan	Lama Menggunakan QRIS
1	D	37 Tahun	Pedagang Siomay	16 Tahun	5 Tahun
2	Y	41 Tahun	Pedagang Seblak	8 Tahun	3 Tahun
3	G	24 Tahun	Pedagang Tahu Gejrot	3 Tahun	2 Tahun
4	A	23 Tahun	Pedagang Pisang Cokelat	2 Tahun	1,5 Tahun
5	R	21 Tahun	Pedagang Asinan Betawi	2 Tahun	1 Tahun

Sumber: Hasil analisa penulis, 2024

1.7.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Stasiun Pondok Cina yang beralamat di Jalan Margonda Raya *Pondok Cina*, Beji, Depok, Jawa Barat. Sementara itu, waktu penelitian dilakukan pada bulan November 2023 sampai bulan Juli 2024.

1.7.4 Peran Peneliti

Dalam penelitian ini, penulis berperan dalam mengumpulkan dan menganalisis data. Penulis juga harus berpartisipasi secara aktif dengan terjun langsung ke lapangan untuk melakukan observasi. Penulis mengamati secara langsung kegiatan yang berlangsung di lokasi. Tujuannya adalah untuk memahami pemanfaatan QRIS sebagai metode pembayaran digital di Stasiun Pondok Cina. Penulis melakukan survei lapangan untuk melihat fakta-fakta yang ada dan untuk mengumpulkan data yang diperlukan, yang selanjutnya akan digunakan sebagai instrumen dalam menganalisis data yang telah diperoleh.

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif, terjadi proses pengamatan dan interaksi antara penulis dan subjek yang diteliti. Dalam pengumpulan data, penulis bertujuan untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk penelitiannya. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup beberapa metode, antara lain observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka.

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya, dikumpulkan melalui wawancara dengan informan di lapangan. Dalam penelitian ini, informan yang digunakan adalah pedagang kuliner di Stasiun Pondok Cina dengan tujuan untuk memahami bagaimana kebermanfaatan penggunaan sistem pembayaran digital QRIS. Sementara itu, data sekunder adalah data yang didapatkan secara tidak langsung melalui perantara tertentu. Pada penelitian ini, data sekunder berasal dari buku, hasil penelitian, dokumen, dan sumber lain yang relevan dengan topik penelitian.

1.7.6 Teknik Analisis Data

Setelah data yang dikumpulkan dalam proses penelitian, langkah berikutnya adalah melakukan analisis. Analisis data dalam penelitian ini berfokus pada data kualitatif. Data yang diperoleh dari informan, baik melalui wawancara mendalam maupun pengamatan yang dicatat di lapangan, serta dokumentasi yang sudah ada, akan dianalisis oleh penulis. Hasil wawancara dan pengamatan berfungsi sebagai data primer untuk analisis, sementara data sekunder yang mendukung analisis tersebut diambil dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, tesis, atau tinjauan pustaka sejenis.

Penulis menggunakan teknik analisis deskriptif dalam menganalisa hasil data yang diperoleh dari hasil pengamatan pada pedagang yang menggunakan system pembayaran digital QRIS. Teknik analisis data menggunakan deskriptif analisis sangat penting dalam penelitian mengenai kebermanfaatan sistem pembayaran digital pada pedagang. Analisis

deskriptif memungkinkan peneliti untuk menjelaskan secara mendalam karakteristik, pola, dan hubungan antar variabel yang terlibat dalam strategi adaptasi tersebut.

Pertama, dalam analisis deskriptif, peneliti dapat menggambarkan secara detail karakteristik pedagang yang menjadi subjek penelitian. Ini termasuk informasi seperti jumlah pedagang, usia, lama penggunaan sistem pembayaran digital QRIS pada usahanya. Selanjutnya, analisis deskriptif juga memungkinkan peneliti untuk menganalisis bagaimana dampak adopsi sistem pembayaran digital pada pedagang. Hal ini apakah kebermanfaatan adopsi sistem pembayaran digital dapat mempengaruhi peningkatan pendapatan pedagang kuliner di Stasiun Pondok Cina. Selain itu, dengan menggunakan teknik analisis deskriptif, penulis dapat mengidentifikasi dinamika dalam transaksi pedagang. Ini mencakup faktor-faktor pendorong pedagang menyediakan sistem pembayaran digital, dampak ekonomi dan sosial penggunaan sistem pembayaran digital, serta tantangan penggunaan sistem pembayaran digital pada pedagang.

Selain itu, teknik analisis deskriptif memungkinkan penyajian data dalam bentuk visual yang mudah dipahami, seperti tabel perbandingan dan skema. Ini membantu dalam memvisualisasikan distribusi data dan perbandingan antara variabel yang diamati. Dengan menggabungkan semua informasi yang diperoleh melalui analisis deskriptif, penulis dapat menginterpretasikan temuan secara lebih mendalam. Mereka dapat menarik

kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan sistem pembayaran digital QRIS terhadap peningkatan pendapatan pedagang.

Selain itu, dengan menggunakan teori pilihan rasional juga dapat menjadi landasan penting dalam analisis deskriptif untuk penelitian kebermanfaatan sistem pembayaran digital QRIS dalam meningkatkan pendapatan pedagang di Stasiun Pondok Cina. Teori ini memungkinkan peneliti untuk memahami sejauh mana masyarakat mampu berpikir rasional dalam penyediaan sistem pembayaran digital pada usahanya. Dengan mengaplikasikan teori pilihan rasional, penulis dapat mengidentifikasi preferensi-preferensi pedagang dalam penggunaan sistem pembayaran digital QRIS.

1.7.7 Keterbatasan Penelitian

Selama penelitian berlangsung, terdapat beberapa kendala dalam pengumpulan data yang menjadi keterbatasan penelitian. Salah satu kendala yang dihadapi adalah ketika penulis mengunjungi Stasiun Pondok Cina, tidak semua penjual bersedia untuk diwawancarai, sehingga penulis harus mencari informan lain. Selain itu, suasana yang sangat ramai dan kesibukan penjual dalam melayani pembeli membuat proses wawancara menjadi sulit dan kurang kondusif.

1.7.8 Triangulasi Data

Triangulasi merupakan teknik untuk memeriksa keabsahan data dengan memanfaatkan informasi dari sumber lain sebagai perbandingan atau

pengecekan terhadap data yang ada. Teknik triangulasi yang paling umum digunakan adalah pemeriksaan melalui sumber alternatif. Triangulasi data diperoleh dari informan kunci dan informan pendukung. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan triangulasi data yang melibatkan dosen sosiologi ekonomi, pegawai bank yang menangani pembayaran ritel menggunakan QRIS, dan pembeli. Dengan melakukan triangulasi, penulis berharap dapat memperoleh data yang akurat dan valid.

Tabel 1.3
Informan Triangulasi

NO	Inisial Nama	Umur	Pekerjaan	Lama Menggunakan QRIS
1	SS	24 Tahun	Karyawan Swasta	4 Tahun
2	RI	20 Tahun	Mahasiswa	4 Tahun
3	AP	26 Tahun	Karyawan perbankan BUMN BRI	4 Tahun
4	AS	52 Tahun	Dosen Sosiologi Ekonomi	-

Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2024

1.8 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian yang berjudul “Kebermanfaatan Metode Pembayaran Digital Dalam Meningkatkan Pendapatan Pedagang (Studi Kasus: metode pembayaran QRIS pada lima Pedagang di Stasiun Pondok Cina, Depok)” ini disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab dan sub bab.

BAB I: Pada bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan permasalahan penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan serta manfaat penelitian, tinjauan

pustaka, kerangka konseptual, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: Pada bab ini berisi tentang deskripsi mengenai gambaran umum lokasi Stasiun Pondok Cina, karakteristik pedagang Stasiun Pondok Cina, konteks sosial pedagang Stasiun Pondok Cina dan profil informan.

BAB III: Pada bab ini berisi tentang temuan lapangan mengenai faktor pedagang Stasiun Pondok Cina menggunakan sistem pembayaran digital, persepsi kebermanfaatan dan kemudahan pengguna sistem pembayaran digital dan dampak penggunaan sistem pembayaran digital pada pedagang Stasiun Pondok Cina

BAB IV: Pada bab ini berisi analisis pemanfaatan QRIS sebagai pembayaran digital di Stasiun Pondok Cina yang dikaitkan dengan teori pilihan rasional James S. Coleman.

BAB V: Pada bab ini adalah bab penutup yang terdiri dari beberapa subbab, yaitu kesimpulan dan saran. Kesimpulan merangkum pokok-pokok isi keseluruhan dan menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan oleh penulis, sementara saran berisi rekomendasi atau masukan.