

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini membawa banyak perubahan di segala bidang, tidak terkecuali pada bisnis. Banyak bermunculan perusahaan baru, inovasi baru, dan bisnis baru yang berbasis teknologi. Dengan munculnya berbagai teknologi baru, banyak perusahaan dan pebisnis terinovasi untuk membuat model bisnis yang menarik dengan layanan yang menarik pula. Banyaknya *competitor* menjadi pertimbangan bagi para pengusaha untuk masuk dalam persaingan yang sangat ketat. Penerapan teknologi keuangan akan menimbulkan *disruptive environment* seiring perkembangan teknologi dan digitalisasi yang demikian cepat. Dampak perkembangan teknologi dalam sistem pembayaran terakhir ini adalah munculnya instrument pembayaran yang dikenal dengan uang elektronik (*electronic money/e-money*) dan uang virtual (*virtual money*). Uang elektronik muncul sebagai jawaban atas kebutuhan terhadap instrument pembayaran mikro yang diharapkan mampu melakukan proses pembayaran secara cepat dengan biaya yang relatif murah, karena nilai uang yang disimpan, instrument ini dapat ditempatkan pada suatu media tertentu yang mampu diakses dengan cepat secara *off-line*, aman, dan murah. Selain itu kemunculan uang elektronik juga dilatar belakangi oleh Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 dan Nomor 16/8/PBI/2014 sebagai salah satu pendukung agenda Bank Indonesia untuk

menciptakan masyarakat mengurangi penggunaan uang tunai (*less cash society*) di Republik Indonesia.

Pada tanggal 1 Januari 2020 Bank Indonesia (BI) mewajibkan seluruh penyedia layanan pembayaran non tunai menggunakan sistem QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*). QRIS merupakan standar QR Code untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik server based, dompet elektronik, atau *mobile banking*. Dengan adanya QRIS ini membantu merchant untuk lebih efisien dalam melakukan transaksi atau pembayaran non tunai dengan pembeli. *Merchant* QRIS di Kepala Kantor Bank Indonesia Jawa Barat Herawanto mengatakan bahwa selama masa pandemi volume orang yang menggunakan QRIS di provinsi Jawa Barat melesat, dibandingkan dengan saat kondisi normal. Dia mengatakan bahwa peningkatan tersebut terlihat dari jumlah *merchant* atau pedagang pengguna QRIS yang 741.140 pada Mei 2020. Padahal, pada Maret 2020, jumlah merchant pengguna QRIS hanya 612.883 *merchant*. Artinya terjadi peningkatan sebesar 20,92% pada rentang waktu Maret – Mei 2020.

Dengan adanya pembayaran nontunai menggunakan QR Code akan memudahkan transaksi yang akan dilakukan antara penjual dan pembeli dengan scan code yang telah disediakan oleh penjual. Penjual tidak harus bersusah payah lagi mencari uang dengan nominal kecil untuk mengembalikan uang pembeli dan pembeli juga tidak bersusah payah lagi harus membawa uang tunai saat melakukan pembelian. Pembayaran nontunai ini juga menghindari penjual mendapatkan uang palsu saat melakukan transaksi. Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan dari salah satu pedagang kelontong bahwa dengan adanya QRIS ini mempermudah

dalam melakukan transaksi dan cepat, tidak perlu lagi mencari nominal kecil untuk mengembalikan uang pembeli, penjual juga mengatakan bahwa dengan adanya QRIS ini transaksi jadi lebih simple. Besarnya potensi digital di Indonesia masih belum dimanfaatkan dengan maksimal oleh para pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah nasional. Berdasarkan data Bank Indonesia (BI), dari 64,2 juta UKM di Indonesia, baru 13% di antaranya yang telah memasuki digital.

Saat ini penyedia jasa pembayaran di Indonesia masih ada yang kurang memperhatikan dari segi informasi transaksi kepada UKM. Seperti pada gambar 1.1 terlihat di salah satu pedagang terdapat QR untuk pembayaran namun belum adanya alat yang mempermudah pedagang untuk melihat status transaksinya apabila pembeli menggunakan QR untuk membayar transaksinya.



Gambar 1.1 Pembayaran QR pada pedagang skala kecil dan mikro

Berdasarkan permasalahan yang ada bahwa diperlukan manajemen inovasi pada sistem pembayaran melalui QR untuk pedagang skala kecil dan mikro untuk mempermudah pedagang memantau status transaksinya. Sistem ini memberikan informasi secara *real time* dimana informasi tersebut tampil pada aplikasi.

Informasi tersebut berupa saldo pedagang, riwayat transaksi apakah status transaksi tersebut berhasil, pending atau gagal serta status dana transaksi tersebut sudah *settled* atau belum dan juga untuk melihat rekap transaksi pada periode tertentu dan juga fitur untuk membuat QR.

Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut perihal fenomena yang terjadi dengan judul **“Pengembangan Standar Kode QR Indonesia Sebagai Sistem Pembayaran Berbasis Android Bagi Usaha Kecil Menengah”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, terlepas dari koneksi internet yang buruk saat terjadi transaksi dengan melihat pola gaya hidup digital pada masyarakat pengguna mobile smartphone sebanyak 72,9 %. Peneliti memberanikan untuk membuat sistem pembayaran berbasis aplikasi Android yang aman dan efisien guna memantau proses pembayaran dari konsumen saat melakukan transaksi dan juga sebagai manajemen informasi kepada UKM untuk melihat rekap keseluruhan transaksi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah yaitu Bagaimana merancang Aplikasi pembayaran melalui QR sebagai sistem pembayaran bagi UKM dalam memanajemen informasi transaksi setelah menjual produk atau jasanya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membangun suatu Aplikasi sebagai Sistem pembayaran untuk UKM memantau transaksi. Dengan adanya Aplikasi pembayaran melalui QR ini maka konsumen akan lebih aman dalam melakukan transaksi serta penjual juga lebih efisien dalam mengelola pembayaran produknya dan diharapkan dapat mempercepat kinerja serta pelayanan terhadap konsumen, sehingga para konsumen akan merasa puas dan merasa terlayani dengan baik.

Adapun tujuan dari penelitian ini Untuk membuat perancangan Aplikasi pembayaran melalui QR sebagai Sistem pembayaran untuk UKM pada sistem operasi Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian impementasi QRIS sebagai alat pembayaran ini diantaranya:

- Teoritis
 1. Hasil penelitian bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan sesuai objek penelitian, yaitu mengenai disiplin ilmu manajemen, kewirausahaan, dan manajemen informasi.
 2. Dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya.
- Praktis
 1. Memberikan pilihan kepada pelaku UKM dalam melakukan sistem pembayaran.

2. Meminimalisir terjadinya penipuan terhadap uang palsu kepada pelaku UKM.
3. Dapat menjadi referensi bagi masyarakat yang ingin memulai bisnis.

1.6 Pembatasan Masalah dan Asumsi

Dalam penelitian ini, perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus pada pokok permasalahan dan tujuan penelitian, selain itu perlu beberapa asumsi yang dapat dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian, adapun batasan masalah dan asumsi sebagai berikut:

1. Pada aplikasi hanya meliputi penginputan harga final yang akan dibayarkan oleh konsumen yang sudah di konversi menjadi QR dan siap untuk discan.
2. Aplikasi *mobile hanya* terbatas pada *smartphone* Android.
3. Terdapat *history* pembayaran dan bisa di tampilkan dengan memilih periode tertentu.