

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang maju akan membantu pertumbuhan ekonomi digital dan percepatan inklusi keuangan suatu negara. Salah satu bentuk penerapan antara teknologi informasi dengan pertumbuhan ekonomi digital adalah pembayaran transaksi secara non-tunai. Menurut data laporan Bank Indonesia ada 48 penyelenggara jasa sistem pembayaran yang telah memperoleh persetujuan untuk melakukan kegiatan transaksi secara non-tunai. Yaitu ada 14 dari pihak perbankan dan ada 34 dari pihak non-perbankan.

Bentuk-bentuk inovasi pada sistem pembayaran non-tunai adalah kartu debit/ATM, kartu kredit, wesel, cek, bank *account* dan uang elektronik. Berdasarkan data dari Bank Indonesia di tahun 2019, pemegang tren pembayaran uang non-tunai adalah uang elektronik sebanyak 95,75 triliun yang telah meningkat dari tahun sebelumnya (2018) dengan transaksi 60,00 triliun. Tingginya angka penggunaan uang elektronik untuk pembayaran non-tunai disebabkan banyaknya produk uang elektronik yang diterbitkan berupa ; kartu *e-money* yang berbasis *chip* dan berbasis *server*, seperti : aplikasi *e-wallet* dan bank *account* [1].

Penerapan uang elektronik yang telah digunakan untuk pembayaran secara *online* ataupun *offline* dapat memudahkan pedagang yang ada di Pasar Rakyat untuk melakukan transaksi dengan pembeli. Kehadiran QRIS mendapat sambutan yang positif dari berbagai pihak. QRIS digadang dapat berkontribusi dengan baik terhadap perkembangan ekonomi digital di Indonesia [2]. Penggunaan uang elektronik sebagai alternatif pembayaran non-tunai menunjukkan adanya potensi yang cukup besar untuk mengurangi tingkat pertumbuhan penggunaan uang tunai. Uang elektronik menawarkan transaksi yang lebih cepat dan nyaman dibandingkan dengan uang tunai, khususnya untuk transaksi yang bernilai kecil, sebab dengan mudah dan murah serta

menjamin keamanan dan kecepatan transaksi baik bagi konsumen maupun bagi pedagang di Pasar Rakyat [3].

Direktorat Sarana, distribusi, dan logistik Kementerian Perdagangan Republik Indonesia membentuk suatu program kolaborasi dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yakni Penggerak Muda Pasar Rakyat (PMPR). Sesuai dengan namanya Penggerak Muda Pasar Rakyat (PMPR) merupakan suatu program yang dilaksanakan oleh mahasiswa di seluruh Indonesia dengan tujuan menunjang Kemajuan Pasar Rakyat dengan tiga program utamanya, yaitu Penerapan SNI 8152 : 2021, Digitalisasi Pasar Rakyat, dan Aktivasi Sekolah Pasar Rakyat sebagai peningkatan kualitas perdagangan.

Program Penggerak Muda Pasar Rakyat (PMPR) ini dilaksanakan di 14 Kabupaten/Kota di seluruh Indonesia. Dalam hal ini penulis mendapatkan penempatan di Kabupaten Banyumas, lebih tepatnya di Pasar Rakyat Sumpiuh. Berdasarkan hasil temuan penulis, baik melalui observasi maupun wawancara terdapat berbagai keterbatasan baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor eksternal tersebut meliputi minimnya fasilitas sarana dan prasarana serta anggaran yang tersedia. Adapun faktor internalnya antara lain terdapat keterbatasan kapasitas dan kualitas sumber daya manusia baik dari pedagang maupun pengelola pasar. Dari hasil survey pertama yang dilakukan oleh penulis, didapatkan bahwa sudah ada pedagang yang melakukan transaksi non-tunai yang berupa transfer.

Maka dari itu penulis mengambil topik “Penerapan Sistem Pembayaran Berupa *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* Sebagai Proses Digitalisasi Pasar Rakyat Sumpiuh Kabupaten Banyumas”. Dari topik tersebut penulis akan memaparkan bagaimana proses dari digitalisasi Pasar Rakyat yang berupa pembayaran non-tunai menggunakan QRIS.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka disusun rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana penerapan QRIS sebagai pendorong untuk mewujudkan visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025 di Pasar Rakyat Sumpiuh ?
2. Bagaimana persepsi pedagang pada penggunaan QRIS sebagai alat transaksi di Pasar Rakyat Sumpiuh ?

## **1.3 Tujuan Kegiatan**

Berdasarkan rumusan masalah yang disusun, maka tujuan dari kegiatan ini antara lain :

1. Mengetahui sudah sejauh mana penerapan QRIS sebagai pendorong mewujudkan visi dari Sistem Pembayaran Indonesia 2025.
2. Mengetahui persepsi pedagang pada penggunaan QRIS sebagai alat transaksi dan mensosialisasikan QRIS kepada pedagang di Pasar Rakyat Sumpiuh.

## **1.4 Manfaat Kegiatan**

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan ini, diharapkan manfaat dari hasil kegiatan ini, yaitu :

1. Sebagai bahan informatif yang dapat memberikan kontribusi dan menambah wawasan dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran non-tunai di Pasar Rakyat Sumpiuh.
2. Mengubah persepsi pedagang mengenai pembayaran non-tunai.
3. Mensosialisasikan penerapan metode pembayaran non-tunai kepada orang lain.