

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan teknologi masa kini bukan sudah tidak dianggap asing oleh masyarakat di Indonesia. Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini mengalami perkembangan pesat yang akan memberikan kemudahan dalam mengakses suatu informasi serta kemudahan dalam mengelola sumber daya secara efektif dan efisien. Perkembangan teknologi dalam hal penggunaan internet merupakan perkembangan yang paling diminati oleh sebagian besar masyarakat. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa pengguna internet Indonesia, sampai dengan kuartal kedua tahun 2020 penggunanya mencapai 196 juta pengguna, naik 8,9% dibandingkan dengan tahun 2018 yang hanya 171 juta pengguna. Dari data tersebut, diidentifikasi bahwa jenis perangkat yang dipakai untuk mengakses internet antara lain, telepon cerdas (70,1%), diikuti PC Notebook (45,4%), kemudian komputer rumah (41%), PC Netbook (5,6%), dan tablet (3,4%) (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020). Rata-rata masyarakat di Indonesia menggunakan waktu tiga jam sehari untuk berselancar di dunia maya, dengan aktivitas yang dilakukan seperti mengakses jejaring sosial (90%), mencari informasi (75%), hiburan (58%), surat elektronik (47,3%), permainan (44%), dan belanja (48,5%) (Duarte, 2019).

Perkembangan internet yang pesat telah melahirkan inovasi-inovasi khususnya dalam teknologi finansial yang akan memenuhi kebutuhan masyarakat baik itu dalam pemberian akses layanan finansial serta pemrosesan transaksi (Rahma, 2018). Penetrasi

penggunaan internet merupakan hal yang mendasari dalam perkembangan tren ekonomi yang terjadi. Pertumbuhan internet telah membuka konektivitas untuk usaha mikro, kecil dan menengah yang memainkan peran vital dalam perekonomian (Martawardaya, 2016). Pada sektor usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) memberi kontribusi sebesar 5% sepanjang tahun 2019 terhadap produk domestik bruto nasional. Produk domestik bruto nasional pada tahun 2019 sudah mencapai 65%. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa UMKM menjadi pelaku terbesar dalam kegiatan perekonomian di Indonesia (Syarizka, 2019).

Fenomena *disruptive technology* merupakan teknologi yang sudah dikenal dapat membantu kegiatan ekonomi dalam memudahkan transaksi bisnis agar lebih cepat dan hemat dan mengubah kegiatan ekonomi yang awalnya panjang serta rumit. *Disruptive technology* ini akan memberi inovasi teknologi baik itu produk ataupun jasa yang akan membuat teknologi yang sudah ada menjadi terganggu. Terganggu dalam artian terancam karena teknologi, produk atau jasa yang baru. *Disruptive technology* biasanya sederhana, tidak mahal dan mudah digunakan (Handinata, 2013). Adanya inovasi ini akan memberikan peluang pasar yang lebih luas sehingga nantinya pelaku pasar dapat menyesuaikan diri dengan cepat (Martawardaya, 2016).

Berkembangnya teknologi dalam bidang finansial secara pesat secara tidak langsung akan memberikan pengaruh bagi masyarakat dalam hal masyarakat tanpa uang tunai (Astarina, 2018). Perubahan gaya bertransaksi masyarakat ini disebut sebagai fenomena *cashless society*. Perubahan dalam masyarakat saat ini dalam bertransaksi yang awalnya masih menggunakan uang tunai dan mengalami perubahan gaya bertransaksi yang sudah mulai menggunakan transaksi non-tunai ataupun

menggunakan transaksi secara digital. Istilah *cashless society* merupakan keadaan masyarakat saat ini yang lebih menggunakan transaksi pembayaran menggunakan uang elektronik baik itu bertransaksi barang ataupun jasa jika dibandingkan dengan bertransaksi menggunakan uang fisik (Rif'ah, 2019). Terjadinya fenomena *cashless society* ini merupakan salah satu peran dari *financial technology* (Astarina, 2019).

Layanan *financial technology* telah menyasar kaum millennial yang memang sering menggunakan internet. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) ada 143,26 juta pengguna Internet di Indonesia, dan 49,52% dari pengguna internet itu adalah generasi milenial. Generasi milenial merupakan generasi yang umum dalam bertransaksi tanpa uang tunai. Mereka tebiasa dalam melakukan transaksi yang menggunakan alat elektronik seperti penggunaan kartu debit, kredit, serta penggunaan uang elektronik. Perkembangan ini dan juga kemudahan dalam memakai telepon pintar dapat memberikan kemudahan dalam bertransaksi finansial. Untuk menghindari resiko dari kemudahan tersebut seperti resiko penipuan, kejahatan, dan kecurangan dalam *fintech*, maka pemerintah mendukung program transaksi non tunai ini dan berupaya dengan gencar dalam meningkatkan literasi keuangan kepada seluruh lapisan masyarakat (Oloan, 2019).

Teknologi yang berkembang pesat dalam sektor keuangan menyebabkan banyak *start up* perusahaan yang bergerak di bidang *financial technology*. Menurut *National Digital Research Centre* (NDRC) menyatakan bahwa teknologi finansial adalah istilah yang digunakan untuk menyebut suatu inovasi di bidang jasa finansial. *Financial technology* merupakan layanan keuangan berbasis digital yang menyediakan layanan dalam sistem pembayaran, layanan perbankan, layanan asuransi, pinjaman, urun dana,

hingga sekedar pembelajaran kepada masyarakat melalui media digital. Layanan keuangan berbasis digital ini telah berkembang di Indonesia dapat dibedakan secara umum yaitu ada *Peer-to-Peer (P2P) lending, payment channel/system, digital insurance, digital banking, dan crowd funding* (Siregar, 2016).

Layanan *financial technology* yang sering digunakan oleh beberapa pelaku UMKM di Kecamatan Buleleng yaitu seperti layanan *payment channel* yang memberikan layanan elektronik sebagai alat pembayaran, sistem ini juga secara otomatis akan memberikan kemudahan dalam pengecekan pembayaran yang terjadi pada transaksi-transaksi jual beli pada pelaku UMKM. Layanan perbankan juga dimanfaatkan pelaku UMKM seperti ATM, *internet banking, mobile banking* yang memudahkan kegiatan transaksi untuk pembeli. Selain itu pelaku UMKM menggunakan layanan *fintech* untuk melakukan pembayaran tagihan, kredit dan bahkan gaji karyawan secara online. Layanan yang sudah banyak tersedia tersebut akan memberikan kemudahan pemilik bisnis untuk melakukan transfer dan menerima uang dengan menggunakan teknologi tanpa harus memiliki akun.

Penggunaan uang elektronik dan pembayaran digital saat ini yang sudah menjadi tren di masyarakat, menyebabkan pelaku UMKM harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi (Dina, 2017). UMKM yang sudah berjalan dalam jangka waktu lama harus dapat menyesuaikan diri dalam penggunaan teknologi jika tidak pelaku UMKM akan mengalami penurunan penjualan serta tertinggal dengan usaha yang baru berdiri yang sudah menyesuaikan diri dengan teknologi yang lebih maju (Wibowo, 2017). Pelaku UMKM yang menerapkan pembayaran elektronik yang dikarenakan permintaan konsumen. Tingginya pengguna *payment gateway* di masyarakat membuat

pelaku usaha sadar kalau mereka harus menerapkannya pada bisnis usaha. Pelaku usaha yang tidak menerapkan teknologi ini nantinya dapat terancam punah ataupun tertinggal. Penerapan teknologi ini akan membantu pelaku usaha dalam melakukan promosi pemasaran dengan harga yang lebih murah, mengurangi ongkos operasional, serta memiliki peluang untuk mendapatkan pemasukan yang lebih tinggi.

Pada tanggal 1 Januari 2020, Bank Indonesia resmi merilis standar untuk penggunaan QR Code Indonesia atau Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS). QRIS adalah standar QR Code pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Setiap penyedia Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) berbasis QR wajib menggunakan QRIS yang diatur dalam BI dalam PADG No.21/18/2019 tentang Implementasi Standar Internasional QRIS untuk pembayaran (Bank Indonesia, 2019). Menurut Gubernur Bank Indonesia, QRIS bertujuan mengusung semangat UNGGUL (UNiversal, Gampang, Untung dan Langsung). QRIS berfungsi agar satu kode bisa dipakai melalui layanan pembayaran yang berbeda (Mulia, 2019). Alasan peneliti melakukan penelitian di pantai penimbangan yaitu pemakaian aplikasi QRIS ini lebih dominan dipakai oleh anak muda serta pantai penimbangan merupakan salah satu objek wisata yang menjadi sentral berkumpulnya anak muda dimana pantai penimbangan memiliki banyak UMKM yang bergerak di bidang kuliner dan wisata yang sangat ramai setiap harinya.

Teknologi yang semakin berkembang pesat dalam sektor keuangan menyebabkan banyak *start up* (Perusahaan baru) pada UMKM. Kecamatan buleleng sendiri sudah banyak menerapkan sistem pembayaran Non Tunai (*Payment Getway*)

salah satunya UMKM yang berada di pantai penimbangan, sistem yang dipakai berupa kode QR (QRIS) dimana sistem ini telah diterapkan pada setiap pedagang yang berjualan di pantai penimbangan namun sistem ini tidak beroperasi dengan baik dikarenakan kurangnya pemahaman dari *konsumen* maupun *produsen* (Pembeli dan Penjual). Alasan peneliti melakukan penelitian pada UMKM di pantai penimbangan karena pada UMKM pantai penimbangan sudah menerapkan sistem QRIS dilihat dari kode QR yang dipasang di setiap pedagang untuk melakukan transaksi non tunai namun tidak diterapkan secara maksimal Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk membahas dalam penelitian dengan judul **“Penerapan Transaksi Payment Gateway Berbasis QRIS Pada UMKM (Study Empiris Pada Pedagang di Pantai Penimbangan)”**

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Usaha Mikro Kecil dan Menengah merupakan pelaku yang berperan besar dalam peningkatan perekonomian. Para pelaku UMKM pada penelitian ini adalah pedagang di pantai penimbangan menghadapi beberapa masalah yaitu mengenai perkembangan teknologi yang pesat dan mengharuskan pelaku UMKM beradaptasi di bidang usaha tetapi belum semua pelaku UMKM memahami mengenai teknologi. Penerapan layanan *payment gateway* berbasis QRIS ini tidak semua pelaku UMKM yaitu pedagang di pantai penimbangan menerapkannya. Perkembangan teknologi yang memberikan kemudahan ini memiliki permasalahan yang rentan terhadap resiko penipuan, kejahatan, serta kecurangan dikarenakan masalah mengenai kurangnya tingkat pemahaman.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini peneliti memfokuskan serta mendalami, maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti memfokuskan untuk memahami dan mengetahui penerapan transaksi menggunakan layanan *Payment Gateway* berbasis QRIS pada UMKM yaitu pedagang yang ada di pantai penimbangan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana penerapan transaksi *Payment Gateway* Berbasis QRIS pada pedagang di pantai penimbangan.
2. Bagaimana Kendala yang terjadi pada penggunaan *Tecnology Payment Gateway* Berbasis QRIS pada pedagang di pantai penimbangan.
3. Bagaimana pedagang di pantai penimbangan mengatasi kendala-kendala yang terjadi pada penggunaan *Tecnology Payment Gateway* Berbasis QRIS.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan transaksi *Payment Gateway* Berbasis QRIS pada pedagang di pantai penimbangan.

2. Untuk mengetahui kendala apa saja yang terjadi pada penggunaan *Tecnology Payment Gateway* Berbasis QRIS pada pedagang di pantai /penimbangan.
3. Untuk mengetahui bagaimana pedagang di pantai penimbangan mengatasi kendala-kendala yang terjadi pada penggunaan *Tecnology Payment Gateway* Berbasis QRIS.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat antara lain:

#### 1. Manfaat Teoritis

Pada hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber referensi begitu juga kajian untuk penelitian selanjutnya dan diharapkan menambah kebaikan penelitian mengenai penggunaan layanan *Payment Gateway*.

#### 2. Manfaat Praktis

- a) Manfaat praktis dalam akuntansi tidak lain sebagai bahan pertimbangan-pertimbangan dalam melakukan kegiatan usaha menggunakan *layanan Payment Getway* berbasis QRIS.
- b) Manfaat praktis bagi mahasiswa antara lain diharapkan mampu digunakan sebagai acuan tambahan atau sumber referensi lain dalam pengerjaan tugas yang memiliki kaitan dengan penggunaan layanan *Payment Gateway* berbasis QRIS.