

MENINGKATKAN KOMPETENSI DIGITAL WARGA ULUJAMI DI ERA 5.0 MELALUI SOSIALISASI GERAKAN POSITIF BER-MEDIA SOSIAL DAN QRIS

Duna izfanna¹, Fariz Szikrul², Annisa Farhana³

^{1,2,3} STAI Darunnajah Jakarta
email: duna@darunnajah.ac.id

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di kelurahan Ulujami dengan tujuan untuk mengkaji para remaja tentang penggunaan media sosial secara positif. Seiring berkembangnya IPTEK yang membuat kehadiran media sosial ini menjadi perantara yang berarti. Karena media sosial bisa diartikan mendekatkan yang jauh juga mempererat yang sudah dekat. Di samping itu PKM ini juga dengan sosialisasi QRIS kepada Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) sekitar dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan QRIS, Pemanfaatan QRIS, dan hambatan penggunaan QRIS pada UMKM di Kelurahan Ulujami. Metode pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan dengan mengadakan observasi dan memberikan materi melalui ceramah, diskusi, serta pendampingan Bersama narasumber dan peserta. Hasil PKM ini menyimpulkan bahwa mayoritas dari pelaku UMKM yang berada di Kelurahan Ulujami yang telah mengetahui QRIS sebagai alat digital yang dikeluarkan Bank Indonesia. QRIS menjadikan pembayaran sangat praktis, aman, cepat dan juga banyak digunakan oleh masyarakat dan dapat berpengaruh dalam meningkatnya pendapatan bagi pelaku UMKM. Namun ada beberapa pelaku UMKM di Kelurahan Ulujami yang masih belum ingin menggunakan QRIS dalam pembayarannya karena beberapa faktor. Diantaranya: usaha tersebut masih belum hak milik sendiri, kurangnya pengetahuan tentang teknologi, dan produk yang masih sedikit. Dengan diadakannya sosialisasi penggunaan media social secara positif serta penggunaan QRIS, para remaja menjadi lebih memahami menggunakan QRIS dan memudahkan transaksi pembayaran.

Kata kunci: Kompetensi Digital, Media Sosial, QRIS

Abstract

This activity was conducted in Ulujami, Jakarta to educate the adolescents about the positive use of social media. This study needs to be known by many people that not all social media has a positive impact, but also has a negative impact. Along with the development of science and technology, this social media presence has become a significant intermediary. Because social media can be interpreted as bringing those who are far away closer as well as strengthening those who are near. This was also continued with the socialization of QRIS to surrounding Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) with the aim of knowing the use of QRIS, the use of QRIS, and the obstacles to using QRIS for MSMEs in Ulujami. This type of activity is descriptive qualitative activity that uses data collection methods, namely by conducting observations, interviews, and documentation. The results of this study concluded that the majority of MSMEs actors in Ulujami already knew QRIS as a digital tool issued by Bank Indonesia. QRIS makes payments very practical, safe, fast and is also widely used by the public and can have an effect on increasing income for MSMEs. However, there are several MSMEs in Ulujami who still don't want to use QRIS in their payments due to several factors. Among them: the business is still not self-owned, lack of knowledge about technology, and products that are still small. This is the obstacle that MSMEs in Ulujami have not used QRIS for payment transactions.

Keywords: Competency, Social media, QRIS

PENDAHULUAN

Di era digitalisasi, perkembangan teknologi berbasis digital semakin cepat dan canggih. Perkembangan yang terjadi berdampak besar terhadap segala aspek kehidupan manusia, baik dalam segi andem, ekonomi, budaya maupun pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Salah satu kebutuhan manusia adalah kebutuhan terhadap informasi. Pemenuhan kebutuhan akan informasi dapat didapatkan manusia dari proses komunikasi dengan orang yang ada di sekitarnya juga dari media.

Digitalisasi membuat media berkembang ke jenjang yang lebih luas lagi. Wilayah cakupan informasi yang dulunya hanya terbatas satu negara saja, kini perkembangan media sudah mencapai taraf global. Internet merupakan faktor penunjang evolusi media. Persebaran informasi berbasis

internet atau lebih di kenal dengan media online dapat diperbaharui dengan sangat cepat, bahkan informasi diperbaharui dalam skala detik.

Perkembangan ini memberikan banyak informasi yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun dan tidak terbatas oleh umur. Di kalangan remaja, Media sosial sudah menjadi identik dengan kehidupannya di masa kini. Keberadaan media sosial telah mengubah gaya hidup mereka, mulai dari pergaulan, gaya hidup, hingga cara mereka berinteraksi dengan lingkungannya. Bagi remaja, jejaring sosial tampak seperti kecanduan tersendiri, tidak ada hari berlalu tanpa jejaring sosial. Remaja masa kini sering menggunakan berbagai jenis media sosial diantaranya; Polku, Twitter, Instagram, BBM, Facebook, Kaskus, Whatsapp, LINE, WeChat, Youtube dll. Media sosial menjadi media presentasi diri dan eksistensi para remaja ini. Melalui berbagai media sosial, mereka menampilkan diri sebaik mungkin dengan membangun citra positif untuk mendapatkan perhatian lebih dari pengguna lain. Para remaja ini akan melakukan yang terbaik untuk mendapatkan perhatian yang mereka dambakan.

Media sosial sendiri memiliki budaya yang berkembang di kalangan pengguna media sosial. Remaja yang tergolong hiperaktif di media sosial selalu menampilkan aktivitas kesehariannya melalui konten yang diposting di media sosial, baik itu foto, video, audio atau tulisan, yang kemudian dibagikan di media sosial. Oleh karena itu, seseorang selalu ingin mengikuti tren dan perkembangan kontemporer agar lebih populer dan tetap berada di lingkarannya. Para pengguna media sosial khususnya para remaja harus sangat berhati-hati dengan detail konten yang mereka dapatkan dan bagikan di media sosial sehingga mempengaruhi kehidupannya. Dengan adanya fenomena berikut, remaja perlu diberikan arahan dan bimbingan tentang penggunaan media sosial, sehingga dapat lebih menggunakannya secara positif dan produktif.

Di samping itu berdasarkan demografi, salah satu profesi yang dominan di Ulujami adalah pedagang. Adanya QRIS dapat membantu usaha mereka menjadi lebih efisien serta terpantau dari sisi keuangan. Menggunakan QRIS berarti seluruh transaksi dilakukan secara digital sehingga tidak lagi membutuhkan uang fisik. Pasca pandemi di tahun 2020 masyarakat Indonesia menerapkan pembayaran digital yang sudah dinisiasi pemerintah sejak diterapkannya peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik sebagai salah satu aenda dalam menciptakan *cashless society*. Perkembangan sistem pembayaran berbasis teknologi secara dramatis telah mengubah arsitektur sistem pembayaran tradisional yang mengandalkan mata uang fisik sebagai alat pembayaran. Meskipun mata uang fisik masih banyak digunakan sebagai alat pembayaran, perkembangan teknologi sistem pembayaran mengubah cara pembayaran tunai secara bertahap menjadi pembayaran tanpa uang tunai.

Bank Indonesia menerbitkan program *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. QRIS memberikan alternatif metode pembayaran non-tunai secara lebih efisien. QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) merupakan kode QR yang diterbitkan Bank Indonesia dan sudah distandarisasi sehingga dapat digunakan untuk semua aplikasi pembayaran berbasis kode QR, seperti OVO, GoPay, LinkAja, Dana, dan sebagainya. QRIS disediakan oleh merchant atau penjual, sedangkan konsumen menggunakan dompet digital, mobile banking atau uang elektronik berbasis server. QRIS dapat digunakan oleh semua kalangan mulai dari pedagang kecil sampai merchant yang ada di mall, karena kode QRIS dapat diprint dengan kertas biasa tanpa harus menggunakan mesin edc. QRIS bukan aplikasi baru atau *andemic t* pembayaran, namun semacam *interface* (Bank Indonesia 101, 2020).

Tujuan dari PKM ini adalah meningkatkan kompetensi digital di Ulujami dengan memberikan sosialisasi Gerakan positif ber-media sosial dan QRIS. Dengan sosialisasi ini para remaja dapat menggunakan media sosial secara positif dan produktif. Di samping itu, sosialisasi QRIS dapat meningkatkan pemahaman para UMKM mengenai manfaat dan cara penggunaan QRIS agar lebih dapat memudahkan transaksi.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan dengan mengadakan observasi dan memberikan materi melalui ceramah, diskusi, serta pendampingan Bersama narasumber dan peserta. Observasi dalam program ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh peserta (pemuda di daerah ulujami) dan berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang bermedia *andem* dan penggunaan QRIS dalam UMKM.

Program PKM ini dilakukan di kelurahan Ulujami dengan tujuan untuk mengkaji para remaja sekitar ulujami tentang penggunaan media *andem* secara positif. Kajian ini perlu diketahui oleh banyak orang bahwa tidaklah semua media *andem* itu berdampak positif, tetapi juga berdampak

negative. Seiring berkembangnya IPTEK yang membuat kehadiran media andem ini menjadi perantara yang berarti. Karena media andem and diartikan mendekatkan yang jauh juga memepererat yang sudah dekat.

Lain daripada itu, program PKM ini juga dimaksudkan untuk mengamati penggunaan QRIS yang ada di sekitar kelurahan Ulujami. Selain itu, dengan pendekatan kualitatif diharapkan dapat membantu UMKM sekitar agar dapat menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran non tunai.

Untuk menyelesaikan program PKM ini, penulis membuat beberapa pengamatan. Diantaranya:

1. Tahap pertama
Melakukan observasi secara langsung kepada pelaku UMKM yang ada di kelurahan Ulujami serta menelusuri beberapa UMKM dengan mensosialisasikan dan mempromosikan penggunaan QRIS.
2. Tahap kedua
Wawancara secara langsung terhadap pelaku UMKM di kelurahan Uujami untuk mengetahui secara langsung tentang penggunaan QRIS pada UMKM di kelurahan Ulujami.
3. Tahap ketiga
Analisa hasil dan dokumentasi
Dengan demikian, penulis mendapatkan hasil program PKM sesuai dengan tujuan program PKM yang telah ditetapkan di awal program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Workshop Pemanfaatan Media Sosial Secara Positif

Di era globalisasi sekarang ini banyak sekali bermunculan andem media. Tidak and dipungkiri lagi bahwa andem setiap orang dari mulai remaja, anak-anak sampai kalangan orang tua sudah pasti mengenal yang namanya facebook, twitter, instagram dan masih banyak lagi yang lainnya. Bagi user hendaknya dapat mengetahui cara pemakaian yang baik dan akses media andem secara positif agar terhindar dari hak-hal yang tidak baik. Dengan tujuan tersebut kelompok KKN STAI Darunnajah Jakarta mengadakan sosialisasi “Pemanfaatan andem media dalam segi positif” di RPTRA Nusantara, Ulujami salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat. Peserta dari workshop ini kami ambil dari kalangan remaja sekitar berjumlah 40 orang. Paparan materi ini lebih mengutamakan kepada penggunaan sekaligus dampaknya terhadap pemakaiannya.



Gambar 1. Workshop Pemanfaatan Media Sosial Secara Positif

Berikut data warga Ulujami yang sekaligus ikut berperan dalam penggunaan media social. Dan and kita prediksi mayoritas penggunaanya kebanyakan dari kalangan remaja ke bawah.

Struktur Umur	
Usia 0-24	29.877 Jiwa
Usia 25-49	15.039 Jiwa
Usia 50 ke atas	5.635 Jiwa

Adapun hasil dari pembahasan workshop kami diantaranya:

1. Pengertian Media Sosial

Menurut Kottler dan Keller (Philip Kottler dan Kevin Lane Keller, 2016) media andem adalah media yang digunakan oleh konsumen untuk berbagi teks, gambar, suara, video dan informasi dengan orang lain. Taprial dan Kanwar (Varinder Taprial dan Priya Kanwar , 2012) media andem ialah media yang digunakan seseorang untuk menjadi andem, atau mendapatkan daring andem dengan berbagi isi, berita, foto dan lain-lain dengan orang lain. Media andem adalah proses interaksi antara individu dengan menciptakan, membagikan, menukarkan dan memodifikasi ide atau gagasan dalam bentuk komunikasi virtual atau jaringan (Erwin Jusuf Thaib, 2021)

Dari tahun ke tahun banyak media andem yang berkembang dengan signifikan dan muncul dengan karakteristik serta keunikannya masing-masing, mempermudah komunikasi dan mendapatkan informasi ialah tujuan dari penggunaan media andem. Hampir semua lapisan masyarakat saat ini terhubung ke media sosial. Menurut data terbaru dalam skala global pada Januari 2018, jumlah pengguna internet sebanyak 4,021 miliar orang atau setara dengan 53% dari 7,593 miliar total penduduk dunia. Pengguna handphone sebanyak 5,135 miliar orang atau setara dengan 68% dari populasi, sedangkan pengguna media sosial aktif sebanyak 3,196 miliar orang (Erwin Jusuf Thaib, 2021).

Adapun karakteristik dari Media sosial menurut Siti Makhmudah (Siti Makhmudah, 2019) diantaranya media social sendiri bisa diakses dengan mudah oleh siapa saja yang mempunyai perangkat yang terhubung dengan jaringan internet, konten media sosial terdapat sejumlah aspek fungsional, seperti identitas, interaksi, relasi, sharing, reputasi, kelompok dan kehadiran hingga konten itu dibagikan kepada banyak orang dan tidak terbatas pada orang tertentu, isi konten disampaikan secara online dan langsung, dan konten dapat diterima secara online dalam waktu yang cepat dan juga dapat tertunda penerimaannya tergantung dengan waktu interaksi yang ditentukan sendiri oleh pengguna, serta media sosial juga menjadikan penggunanya sebagai kreator dan actor yang memungkinkan dirinya untuk beraktualisasi diri.

b. Dampak Media Sosial

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih pada era globalisasi. Informasi menyebar dengan cepat serta semakin mudah akses informasi bisa ditemukan pada beberapa media sosial, yakni instagram, google, facebook, whatsapp, twitter, youtube, dan lain-lain. Seiring berkembangnya media sosial, pendidikan di Indonesia juga ikut berkembang dengan dampak yang bisa dilihat dari banyaknya aktivitas pendidikan yang menggunakan media sosial (Anik Suryaningsih, 2020).

Media sosial bisa dipergunakan oleh peserta didik apabila dimanfaatkan untuk mencari informasi yang positif dan bermanfaat dalam belajar, karena pada zaman sekarang hampir seluruh peserta didik menggunakan akses media sosial tetapi ada juga peserta didik yang menggunakan media sosial untuk mencari informasi bukan untuk kebutuhan belajarnya. Dampak positif dari menggunakan media sosial untuk kepentingan belajar ialah dengan meningkatnya nilai raport, menjadi peserta didik yang cerdas, dengan nilai yang meningkat dapat mengikuti perlombaan, dan lain – lain.

Namun, tidak hanya dampak positif saja yang kita jumpai, media social juga mempunyai dampak buruk dalam bidang pendidikan yaitu mulai menurunnya tingkat kesadaran peserta didik mengenai belajar dan mempengaruhi prestasi belajarnya. Peserta didik yang tidak menggunakan media sosial dengan benar akan berdampak terhadap bidang pendidikannya seperti turunnya minat peserta didik yang membuat prestasi peserta didik jadi menurun, membuat kecanduan hingga menjadi malas-malasan belajar, menjadi sering mengakses yang bukan untuk materi pembelajaran, dan waktu belajar menjadi berkurang karena sering mengakses media sosial.

c. Manfaat Media Sosial

Pemanfaatan media sosial dalam bidang pendidikan sebagai sumber belajar, media belajar, serta alat komunikasi yang bisa menunjang kemampuan peserta didik. Terdapat beberapa manfaat dari media sosial (Anik Suryaningsih, 2020) sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran, apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar maka mereka bisa mengakses informasi dari media sosial.
- b. Memudahkan berinteraksi dengan orang lain, apabila peserta didik mengalami kesulitan maka dengan mudah mereka bisa menghubungi gurunya.
- c. Bertambahnya wawasan pengetahuan, media sosial dapat digunakan dengan bermanfaat oleh peserta didik serta akan mengembangkan kemampuan mereka dengan mengakses berbagai informasi mengenai pembelajaran.

d. Sosialisasi QRIS sekitar Ulujami.

Kami juga berupaya mensosialisasikan andem QRIS (QR Code Indonesian Standard). Apa itu andem QRIS? QRIS adalah standarisasi pembayaran menggunakan metode QR Code dari Bank Indonesia, di mana satu QR Code dapat dipindai oleh seluruh aplikasi yang menyediakan pembayaran dengan QR Code. Apalagi setelah adanya andemic inilah salah satu cara mencegah penyebaran Virus Corona adalah dengan menghindari transaksi tunai yang menggunakan uang, maka seiring dengan perkembangan teknologi kita semua harus mengupdate diri, mulai menggunakan transaksi non tunai yaitu menggunakan QRIS.



Gambar 2. Sosialisasi QRIS ke UMKM sekitar Ulujami

Berikut data mata pencaharian warga Ulujami. Yang memungkinkan beberapa usaha darinya sudah menggunakan QRIS, belum menggunakan atau bahkan tidak sama sekali menggunakannya.

Tabel 1. data mata pencaharian warga Ulujami

No.	Mata pencaharian	Laki-laki	Perempuan
1	Petani	25	5
2	Buruh tani	10	0
3	Pegawai Negeri Sipil	260	150
4	Pedagang Barang Klontong	89	96
5	Peternak	10	8
6	Pensiunan	65	41
7	Montir	21	16
8	TNI	121	11
9	POLRI	8	3
10	Pedagang Keliling	42	11
11	Pembantu Rumah Tangga	23	235
12	Karyawan Perusahaan Swasta	15.345	10.231
13	Karyawan Perusahaan Pemerintah	9.593	7.251
14	Wiraswasta	409	301
15	Perangkat Desa	90	13
16	Buruh Harian Lepas	335	115

17	Pemilik Usaha Jasa Transportasi	19	11
18	Pemilik Usaha Hotel/Penginapan lainnya	71	16
19	Sopir	104	14
20	Tukang Jahit	36	22
21	Tukang Kue	64	15
22	Karyawan Honoror	69	43

Adapun Data UMKM Ulujami yang kami dapat dan kami sosialisasikan, diantaranya:

Tabel 2. Data UMKM Ulujami

No	Nama Toko / Agen	Keterangan
1	Warung tegal	Sudah ada QRIS
2	Warteg bahari	Tidak buat
3	Jus buah	Tidak buat
4	RM. Padang	Sudah ada QRIS
5	Batagor depan Darunnajah	Sudah ada QRIS
6	Tukang cukur rambut	Tidak buat
7	Fotocopi	Sudah buat
8	Conter Pulsa	Tidak buat
9	Matrial	Tidak buat
10	Warung yono	Dibantu buat
11	Agen makanan	Tidak buat
12	Warung sembako avha	Tidak buat
13	Warkop doa Bu emih	Tidak buat
14	Warung Diana	Tidak buat
15	Toko kaswati	Tidak buat
16	Warung Ketoprak	Sudah ada QRIS
17	Dapur Jawa	Sudah ada QRIS
18	Ayam Bakar Dilun	Sudah ada QRIS
19	Toko sembako dan telur	Tidak buat
20	Toko Sayuran	Sudah ada QRIS
21	Street Boba dilun	Sudah ada QRIS
22	Toko Husnul Berkah	Dibantu buat

Dari sosialisasi ini, telah terlaksana beberapa pembuatan QRIS UMKM yang belum memiliki sekaligus pencetakan scan QR tersebut. Namun, ada beberapa UMKM yang belum berkenan membuat QRIS beberapa sebab, diantaranya: usaha yang dijalankan bukan milik pribadi, usaha yang dijalankan masih kecil, tidak paham penggunaan QRIS, mempunyai perspektif bahwa QRIS kurang efektif, bahkan ada beberapa yang belum memiliki smartphone yang membuatnya sulit untuk melakukan sosialisasi tersebut.

Berikut hasil dari sosialisasi QRIS:

1. Pengertian QRIS

QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) adalah standar nasional QR Code pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk digunakan dalam memfasilitasi transaksi pembayaran di Indonesia (Dyah dan Dian, 2020). Standar kode QR ini juga digunakan untuk memfasilitasi pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik *server-based*, dompet digital, dan mobile banking.

2. Aplikasi Indonesia yang terhubung QRIS

Ada beberapa contoh aplikasi di Indonesia yang terhubung QRIS (Dyah dan Dian, 2020) diantaranya:

- a. LinkAja

LinkAja adalah sebuah layanan uang elektronik yang berbasis aplikasi untuk melakukan berbagai transaksi nontunai dengan mudah dan praktis. Layanan yang satu ini dapat kamu gunakan sebagaimana layaknya layanan keuangan berbasis digital lainnya, yang membuat berbagai transaksi keuangan bisa dilakukan dengan mudah dan cepat.

b. OVO

OVO adalah sebuah aplikasi smart yang memberikan Anda layanan pembayaran dan transaksi secara online (OVO Cash). Anda juga bisa berkesempatan untuk mengumpulkan poin setiap kali Anda melakukan transaksi pembayaran melalui OVO. Secara umum, OVO Cash dapat digunakan untuk berbagai macam pembayaran yang telah bekerja sama dengan OVO menjadi lebih cepat. Sedangkan OVO Points adalah loyalty rewards bagi yang melakukan transaksi dengan menggunakan OVO Cash di merchant-merchant rekanan OVO. Untuk OVO Points sendiri, dapat ditukarkan dengan berbagai penawaran menarik hingga ditukarkan dengan transaksi di merchant rekanan OVO. OVO menawarkan kemudahan transaksi tanpa mengharuskan nasabahnya membawa cash terlalu banyak. Salah satunya cukup dengan menunjukkan aplikasi OVO yang didalamnya terdapat saldo cash maupun point.

c. GO PAY

GoPay adalah layanan e-money yang terdapat dalam aplikasi Gojek Indonesia. GoPay dapat digunakan untuk pembayaran semua layanan Gojek (GoRide, GoCar, GoSend, dan lain-lain.) hingga transaksi non tunai di Rekan usaha offline dan online. Untuk mengisi saldo GoPay cukup mudah dengan transfer melalui mitra Gojek, One Klik, ATM, Internet Banking, Alfamart, dan lainnya. GoPay memiliki teknologi keamanan terkini yang menjamin semua data dan transaksi pengguna selalu aman

DANA

DANA atau Dompot Digital Indonesia merupakan layanan pembayaran digital berbasis aplikasi, yang mana aplikasinya telah tersedia untuk platform Android melalui Google Play Store maupun platform iOS melalui App Store. Dengan menggunakan aplikasi ini, para pengguna melakukan berbagai macam transaksi pembayaran, dari mulai untuk membeli pulsa, membayar tagihan (listrik, telepon, air hingga BPJS), membeli voucher Google Play, membayar cicilan, dan berbelanja secara online. Yang cukup menarik, platform pembayaran yang mendapatkan sokongan dana dari PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK) ini telah bekerja sama dengan banyak platform lain, seperti BBM, Cinema XXI, Bukalapak, Ramayana, dan lain sebagainya. Atau secara sederhana, pengguna dari berbagai macam platform tersebut akan menjumpai sistem pembayaran DANA di dalam platform tersebut, yang secara langsung bisa digunakan (termasuk untuk mendaftar).

d. Yap!

Aplikasi yap! (*Your All Payment*) merupakan solusi pembayaran masa kini yang dilakukan dengan scan QR code melalui smartphone yang diluncurkan PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. atau BNI. Aplikasi smartphone dengan nama yap! sebagai alat pembayaran ini untuk transaksi non-tunai (*cashless*) dan tanpa menunjukkan kartu debit/kredit nya (*cardless*). Tidak seperti aplikasi pembayaran dengan smartphone lainnya, yang hanya mengandalkan uang elektronik sebagai sumber dananya, yap! menjadi yang pertama dengan menggunakan 3 (tiga) sumber dana, yaitu Kartu Debit, Kartu Kredit, dan Uang Elektronik BNI (UnikQu) sesuai pilihan pengguna saat bertransaksi. Dengan demikian, semua pengguna smartphone dapat dengan mudah menggunakan yap! dengan sumber dana uang elektronik UnikQu. Sedangkan pengguna yang sudah menjadi nasabah BNI dapat menambahkan semua kartu kredit dan kartu kreditnya sebagai sumber dananya. Yap! dengan berbagai kemudahannya merupakan pengganti peran mesin Electronic Data Capture (EDC) yang dapat memenuhi kebutuhan pedagang dari berbagai macam segmen, mulai dari pedagang kecil, UMKM, retail, toko jaringan (chain store), toko modern (premium), dan toko online (e-commerce).

e. Tbank

TBank BRI adalah produk uang elektronik berbasis server milik Bank BRI, Tbank hanya cukup menggunakan nomor handphone pengguna yang sekaligus sebagai nomor rekening. Walaupun termasuk uang elektronik, transaksi Tbank menggunakan PIN sebagai pengaman sehingga berbeda dengan Brizzi dan T-Bank juga berbeda dengan nomor rekening bank yang biasa kita miliki. TBank terpisah dengan akun bank, karena tanpa menjadi nasabah bank BRI anda bisa mendaftarkan diri untuk menggunakan layanan Tbank. Dana di dalam akun Tbank tidak mendapatkan bunga serta tidak dikenakan pajak dan biaya administrasi.

f. Mandiri e-cash

Produk uang elektronik yang dikeluarkan PT Bank Mandiri (Persero) Tbk ini diaplikasikan dalam telepon selular dan dapat digunakan tanpa harus menggunakan rekening di bank. Sehingga nomor rekeningnya, adalah nomor telepon selular yang anda gunakan di handphone anda. Meski e-cash dapat diisi nominal saldonya dari rekening bank lain, namun untuk layanan transfer antar bank belum tersedia. Tidak hanya itu, QRIS ini juga diklaim bisa memudahkan pengguna untuk bertransaksi dengan sumber dana yang beragam, mulai dari kartu debit, e-money hingga wallet, jadi tidak perlu repot top up dan transfer dana.

3. Cara penggunaan QRIS

Untuk penggunaan QRIS sangat mudah, hal ini bisa diterapkan untuk langkah-langkahnya (Dyah dan Dian, 2020) sebagai berikut:

- a. Membuka aplikasi pembayaran
- b. Memilih fitur layanan QR Code Scanner.
- c. Memeriksa kebenaran merchant yang digunakan.
- d. Memasukkan jumlah nominal yang dibutuhkan.
- e. Memindai (scan) QRIS dari ponsel
- f. Menerima notifikasi transaksi

4. Kelebihan dan Kelemahan QRIS

Ada beberapa kelebihan QRIS yang sangat berdampak positif (Dyah dan Dian, 2020), diantaranya:

- a. Pembayaran non tunai lebih efisien. Sesuai dengan anjuran pemerintah untuk meningkatkan Gerakan Non Tunai ini bisa menjadi salah satu dukungannya, yaitu meningkatkan penggunaan uang elektronik. Dimana untuk memenuhi suatu kebutuhan kita tidak perlu bertransaksi secara tunai, harus membawa uang kas yang memerlukan tempat dan perhitungan dalam bertransaksi.
- b. Antisipasi tindakan criminal. Penggunaan uang elektronik meminimalisir terjadinya tindakan kejahatan, maraknya pencurian dan perampokan di perjalanan juga menjadi risiko tersendiri bagi kita yang sering membawa uang tunai secara berlebihan. Dan juga untuk menghindari scamming oleh para hacker.
- c. Persaingan bisnis meningkat. Maraknya penggunaan uang elektronik menjadikan masyarakat semakin mudah dalam bertransaksi, dengan ini diharapkan juga diikuti perkembangan dunia bisnis di Indonesia. Bahkan sekarang juga mulai diterapkan di pusat pertokoan, perbelanjaan dan pasar modern.
- d. Semua kalangan bisa menggunakan QRIS. QRIS bisa dimanfaatkan untuk semua kalangan, baik muda maupun tua, dan kalangan atas sekaligus kalangan menengah ke bawah. Karena dengan menjamurnya kemudahan IPTEK memicu masyarakat untuk mencoba mengikuti perkembangan jaman ini.
- e. QRIS untuk UMKM. QRIS merupakan konversi dari QR code yang biasa digunakan untuk seluruh pembayaran, dengan tujuan untuk memberikan kemudahan, keamanan dan keefisienan nasabah atau masyarakat dalam melakukan transaksi dengan system pembayaran secara non tunai dengan aman dan lancar serta diharapkan mampu mendorong efisiensi transaksi dan mempercepat inklusi keuangan untuk memajukan UMKM.

Salah satu sasaran QRIS adalah pelaku usaha pada UMKM dengan tujuan agar dapat membantu mengembangkan bisnis usaha UMKM. Tujuan pemberdayaan UMKM berdasarkan UU no.2 Tahun 2008 adalah tentang UMKM, pada Bab II Pasal 5 bahwa tujuan pemberdayaan UMKM adalah mewujudkan struktur perekonomian nasional yang seimbang, berkembang dan berkeadilan. Menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan UMKM menjadi usaha yang Tangguh dan Mandiri.

QRIS merupakan Code standard yang pertama kali dikenalkan oleh Bank Indonesia (BI) untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik server based, dompet elektronik atau mobile banking yang disebut dengan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). QRIS merupakan satu-satunya standar QR code pembayaran untuk sistem pembayaran di Indonesia yang dikembangkan oleh BI bekerjasama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dengan menggunakan standar internasional EMV Co.1. Sebelum siap diluncurkan, spesifikasi teknis standar QR code dan interkoneksinya telah melewati uji coba (piloting) pada tahap pertama pada bulan September hingga November 2018 dan tahap kedua pada bulan April hingga Mei 2019. Pada tahap awal, QRIS fokus pada penerapan QR code payment model Merchant Presented Mode (MPM) di mana penjual (merchant) yang akan menampilkan QR code pembayaran untuk dipindai oleh pembeli (customer) ketika melakukan transaksi pembayaran. Sejatinya QRIS diperlukan untuk mengantisipasi inovasi teknologi dan perkembangan kanal pembayaran menggunakan QR code yang berpotensi menimbulkan

fragmentasi baru di industri pembayaran. Selain itu, untuk memperluas akseptansi pembayaran nontunai nasional secara lebih efisien dengan satu QR code penyedia barang sehingga tidak perlu memiliki berbagai jenis QR code dari berbagai Penyedia Jasa Sistem Pembayaran (PJSP).

Hingga akhir Januari 2020, jumlah PJSP yang menggunakan QRIS telah mencapai 29 pihak dan akan terus meningkat. Namun dari sisi pengguna, penetrasi di kalangan pelaku usaha khususnya pelaku usaha mikro atau micro merchant masih sangat minim. Departemen Kebijakan dan Pengawasan Sistem Pembayaran Bank Indonesia menerangkan bahwa micro merchant memang menjadi sasaran utama penggunaan QRIS karena jumlahnya besar. Implementasi QRIS saat ini menghadapi kendala, terutama terkait dengan kurangnya sosialisasi kepada masyarakat. Salah satu daerah yang memiliki UMKM besar di lingkungan Pesanggrahan, Jakarta Selatan adalah Ulujami. Kemampuan bermedia sosial yang positif dan penggunaan QRIS dalam UMKM menjadi salah satu kompetensi yang perlu ditingkatkan dalam era 5.0.

SIMPULAN

Penggunaan media sosial kini semakin beragam. Di Indonesia, tidak hanya untuk mencari teman, berkenan dan lain sebagainya, media sosial juga digunakan untuk mempromosikan produk tertentu atau melakukan bisnis tertentu. Dengan demikian, pedagang dapat dengan mudah melakukan kegiatan distribusi dengan biaya produksi yang lebih rendah. Meskipun media sosial memberikan kemudahan dalam komunikasi, interaksi dan lain-lain, bukan berarti media sosial memberikan dampak positif sepenuhnya bagi masyarakat kita. Padahal, akibat negatifnya cukup serius dan jika tidak ditangani dengan baik, masyarakat kita akan berkembang ke arah yang negatif dan tidak sesuai dengan harapan kita sebagai orang Indonesia.

Selain media sosial, ada juga QRIS sebagai system transaksi non-tunai yang kini banyak digunakan oleh beberapa orang khususnya baginya yang sudah mempunyai usaha/ toko-toko sebagai tempat pencahariannya. QRIS bisa dimanfaatkan untuk semua kalangan, baik muda maupun tua, dan kalangan atas sekaligus kalangan menengah ke bawah. Karena dengan adanya kemajuan IPTEK memicu masyarakat untuk mencoba mengikuti perkembangan zaman ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP3M) STAI Darunnajah, Jakarta yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam melaksanakan kegiatan PKM melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) 2023. Terima kasih juga kepada Kelurahan Ulujami, Bapak RW.07, dan jajarannya yang telah memberikan akses untuk bisa bersilaturahmi sekaligus mengadakan kegiatan di masyarakat di RPTRA dan Masjid Al-Istiqomah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, Dyah dan Dian Kusumaningtias. (2020). QRIS. Penerbit : Fakultas Ekonomi Universitas Nusantara. Kediri
- Erwin Jusuf Thaib. (2021). Problematika Dakwah Di Media Sosial. Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri
- Philip Kottler dan Kevin Lane Keller. (2016). Handbook Of Research Of Effective Advertising Strategies In The Social Media Age. Cambridge: IGI Global
- Siti Makhmudah. (2019). Medsos Dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja, Nganjuk: Guepedia
- Suryaningsih, Anik. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Vol. 7 No.1
- Varinder Taprial dan Priya Kanwar. (2012). Understanding Social Media, London: Ventus Publishing ApS