

## ***THE USE OF QRIS PAYMENTS FOR ULOS WEAVERS IN SIGAOL VILLAGE, ULUANDISTRICT, REGENCY. TOBA***

**Pasaman Silaban <sup>1</sup>, Frederick Saroha Silaban <sup>2</sup>, Sabriana Simanjuntak <sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Ekonomi, Universitas HKBP Nommensen Medan

<sup>1</sup> Pasamanlaban@gmail.com, <sup>2</sup> frederick.silaban@uhn.co.id, <sup>3</sup> sabriana.simanjuntak@student.uhn.ac.id

### ***Abstract***

*Digitalization has penetrated into various aspects of life, including in financial transactions. This community service aims to help ulos weavers in Sigaol Village, Uluan District, Toba Regency, in adapting to the use of digital payments through QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard). This program uses a socialization and hands-on training approach. The socialization was carried out to provide a basic understanding of QRIS and its benefits, while the direct training was focused on how to use the QRIS application in daily transactions. In addition, technical assistance is also provided to ensure that weavers can use this technology smoothly. Results With the implementation of QRIS payments, ulos weavers in Sigaol Village can make transactions digitally more easily and quickly. This not only makes the payment process more practical, efficient, and effective, but also increases financial inclusion and strengthens the local economy. Through this activity, weavers are expected to be able to increase their competitiveness in a wider market, while authors get the opportunity to contribute directly to community empowerment.*

***Keywords:*** Transaction digitalization, Market access, Technology adaptation

## **PENGUNAAN PEMBAYARAN QRIS BAGI PARA PENENUN ULOS DI DESA SIGAOL, KEC. ULUAN, KAB.TOBA**

**Pasaman Silaban<sup>1</sup>, Frederick Saroha Silaban<sup>2</sup>, Sabriana Simanjuntak<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Ekonomi, Universitas HKBP Nommensen Medan

<sup>1</sup> Pasamanlaban@gmail.com, <sup>2</sup> frederick.silaban@uhn.co.id, <sup>3</sup> sabriana.simanjuntak@student.uhn.ac.id

### **Abstrak**

Digitalisasi telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam transaksi keuangan. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membantu para penenun ulos di Desa Sigaol, Kecamatan Uluan, Kabupaten Toba, dalam beradaptasi dengan penggunaan pembayaran digital melalui QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard). Program ini menggunakan pendekatan sosialisasi dan pelatihan langsung. Sosialisasi dilakukan untuk memberikan pemahaman dasar tentang QRIS dan manfaatnya, sementara pelatihan langsung difokuskan pada cara penggunaan aplikasi QRIS dalam transaksi sehari-hari. Selain itu, pendampingan teknis juga disediakan untuk memastikan para penenun dapat menggunakan teknologi ini dengan lancar. Hasil Dengan diimplementasikannya pembayaran QRIS, para penenun ulos di Desa Sigaol dapat melakukan transaksi secara digital dengan lebih mudah dan cepat. Hal ini tidak hanya membuat proses pembayaran menjadi lebih praktis, efisien, dan efektif, tetapi juga meningkatkan inklusi keuangan dan memperkuat ekonomi lokal. Melalui kegiatan ini, para penenun diharapkan mampu meningkatkan daya saing mereka di pasar yang lebih luas, sementara penulis mendapatkan kesempatan untuk berkontribusi langsung dalam pemberdayaan masyarakat.

**Kata kunci:** Digitalisasi transaksi, Akses pasar, Adaptasi teknologi

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bergerak dengan sangat cepat, dunia telah melihat bagaimana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mampu mengubah manusia dan tatanan ekonomi dunia. Berbagai inovasi yang berkembang dengan sangat cepat dan dinamis menghasilkan suatu produk baru dan mampu menggeser produk yang minim inovasi. Salah satu perkembangan teknologi saat ini adalah pada sistem pembayaran. Kegiatan bertransaksi keuangan dalam kehidupan sehari-hari sudah banyak dilakukan menggunakan gadget agar lebih mudah dan cepat untuk dijangkau. Hal ini menimbulkan inovasi baru dalam pengembangan fintech (financial technology) yang dapat dengan mudah masuk dan menyesuaikan kebutuhan penggunaannya. Salah satu hasil dari perkembangan FinTech yang bisa dirasakan saat ini oleh masyarakat yaitu adanya perubahan bentuk uang yang sangat pesat, baik uang kertas maupun uang logam yang mulai digantikan oleh electronic money atau biasa disebut dengan e-money (Manurung & Malau, 2021).

Fenomena meningkatnya penggunaan dompet digital di masa pandemi covid- 19 mengindikasikan bahwa masyarakat, dalam hal ini pengguna telah menerima aplikasi pembayaran dompet digital untuk menunjang kegiatan bertransaksi sehari-hari. Fenomena ini dianggap hal yang penting karena mengarah pada perubahan perilaku dan budaya masyarakat dalam bertransaksi secara nontunai (Less Cash Society). Selain itu, fenomena tersebut menarik perhatian peneliti untuk melihat berbagai faktor yang menyebabkan peningkatan minat penggunaan dompet digital melalui pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) sebagai model pendekatan yang sering digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan individu akan suatu teknologi tertentu (Ika Febrilia et al., 2020). Pada umumnya pelaku UMKM di CV Leo Ulos masih menggunakan uang tunai dalam bertransaksi, sehingga tidak

memberikan pilihan pembayaran bagi para pengunjung atau wisatawan, maka dari itu seiring dengan perkembangan pembayaran digital para pelaku UMKM harus dapat memiliki pilihan pembayaran melalui channel pembayaran digital.

#### Tujuan Pengabdian Masyarakat

Adapun tujuan pengabdian masyarakat ini membantu masyarakat ataupun Penggunaan Pembayaran QRIS bagi Penenun Ulos di Desa Sigaol, Kec. Uluan, Kab. Toba harus bisa beradaptasi dalam era digitalisasi yang transaksi menggunakan transaksi digital.

#### Manfaat Pengabdian Masyarakat

Adapun manfaat pengabdian masyarakat ini adalah :

- a) Bagi pelaku UMKM adalah mempercepat sistim pembayaran menjadi praktis, efisien dan efektif.
- b) Bagi penulis adalah ikut serta dalam membantu masyarakat ataupun pelaku UMKM dengan cara memberi informasi yang dimiliki guna menyebarkan pengetahuan yang berdampak bagi masyarakat.

### METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi sosialisasi, pelatihan langsung, dan pendampingan teknis. Sosialisasi memberikan pemahaman dasar tentang QRIS dan manfaatnya. Pelatihan langsung berfokus pada cara penggunaan aplikasi QRIS dalam transaksi sehari-hari, sedangkan pendampingan teknis memastikan para penenun dapat menggunakan teknologi ini dengan lancar.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Uang Elektronik ( Electronic Money )

Di Indonesia, popularitas pembayaran digital dengan uang elektronik semakin meningkat tajam seiring dengan berkembangnya bisnis financial technology (fintech), yang juga ikut mempengaruhi munculnya perusahaan startup yang bergerak di sektor keuangan digital. Dalam peraturan Bank Indonesia, (2016) nomor 18 / 40 / PBI / 2016 Pasal 1 Ayat 7 tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran menjelaskan bahwa dompet elektronik (Electronic Wallet) yang selanjutnya disebut dompet elektronik adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrument pembayaran antara lain: alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran. Saat ini, ada lima penerbit uang elektronik (electronic money) yang populer di Indonesia sebagai alat pembayaran nontunai yang dapat dimanfaatkan di berbagai sektor usaha, antara lain Gopay, OVO, Dana, LinkAja, dan ShopeePay. TAM merupakan model yang dianggap paling tepat dalam menjelaskan bagaimana pengguna menerima sebuah sistem (Rokhim et al., 2018) dalam (Manurung & Malau, 2021). Faktor TAM yang digunakan dalam penelitian ini yaitu persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan sesuai dengan teori dari Davis yang menyatakan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan merupakan penentu dasar dari penerimaan pengguna.

#### 1. Jenis jenis Dompet Digital

##### a. Ovo

OVO adalah sebuah aplikasi Smart yang memberikan layanan pembayaran dan transaksi secara online (OVO Cash). Pengguna juga bisa untuk mengumpulkan poin setiap kali melakukan transaksi pembayaran melalui OVO. Secara umum, OVO Cash dapat digunakan untuk berbagai macam pembayaran yang telah bekerja sama dengan OVO menjadi lebih cepat. Aplikasi OVO merupakan salah satu platform yang digunakan sebagai media transaksi dalam melakukan pembayaran dengan metode

pembayaran elektronik atau secara digital yang didalamnya terdapat saldo OVO Cash, dimana pengguna dapat mengoperasikan sepenuhnya aplikasi tersebut melalui mobile phone.(Rizka Safitri & Miftah Andriansyah, 2020).

b. Gopay

GO-PAY adalah sebuah metode pembayaran yang ditawarkan gojek melalui aplikasinya, pengguna tidak perlu lagi membayar uang tunai kepada driver. GO-PAY bias digunakan untuk semua jenis layanan Go-Jek mulai dari jasa ojek online atau Go-Ride, Go- Food, hingga Go-Mart. Layanan utama GOJEK sangat penting bagi kota dengan tingkat lalu lintas yang padat seperti Jakarta dan kota lainnya di mana mereka beroperasi. GOJEK menawarkan manfaat besar baik untuk para pelanggan dan penyedia jasa (Junior, 2018).

c. Dana

Aplikasi DANA adalah platform dompet digital yang didesain untuk menjadikan setiap transaksi dapat dilakukan secara non tunai, baik online maupun offline. Transaksi lewat aplikasi ini tentunya lebih praktis, cepat, dan tetap keamanannya tetap terjamin. DANA digunakan mulai dari generasi Z sampai generasi milenial sebab dianggap aman, mudah digunakan, dan bisa diterima di beragam tempat atau toko fisik (online). DANA merupakan salah satu dompet digital Indonesia yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia untuk melakukan transaksi pembayaran. Aplikasi DANA sudah dirilis secara resmi sejak November 2018 dan dikembangkan oleh PT Espay Debit Indonesia Koe. Hingga akhir 2019 lalu, DANA telah memiliki kurang lebih 20 juta pengguna dan mendapatkan 1,5 juta per hari. Selain berperan sebagai dompet digital, DANA juga menyediakan berbagai transaksi secara daring, mulai dari pembelian pulsa, pembayaran tagihan internet, dan masih banyak lagi.(www.idxchannel.com, 2022)

d. Link Aja

Link Aja merupakan penyedia jasa pembayaran berbasis server yang merupakan produk andalan dari PT. Fintek Karya Nusantara (Finarya) dan telah terdaftar di Bank Indonesia. Sejak 21 Februari 2019, Finarya secara resmi telah mendapat lisensi/izin dari Bank Indonesia sebagai Perusahaan Penerbit Uang Elektronik dan Penyelenggara Layanan Keuangan Digital Badan Hukum. Finarya merupakan anak usaha dari 10 Badan Usaha Milik Negara (BUMN). Sebagai anak usaha BUMN, Finarya juga terbuka untuk bersinergi dengan pihak swasta yang memiliki visi dan misi serupa. Di bulan Oktober 2020, Grab Pte.Ltd. resmi menjadi pemegang saham baru Finarya. (www.linkaja.id, 2019)

e. ShopeePay

ShopeePay merupakan alat pembayaran yang diluncurkan oleh aplikasi Shopee. Semua transaksi di dalam aplikasi tersebut bisa dibayar menggunakan Shopee Pay. ShopeePay adalah fungsi layanan dompet dan mata uang elektronik yang dapat digunakan sebagai metode pembayaran dan menyimpan pengembalian uang dari e-Commerce Shopee. Saat ini ShopeePay tidak hanya dapat melakukan pembayaran di Shopee, tetapi juga dapat digunakan oleh banyak merchant yang bekerjasama dengan ShopeePay (Azka Fikri, 2021). Kelebihan dari pembayaran menggunakan dompet digital ini terletak pada kepraktisan, kenyamanan serta keamanannya. Mekanisme pembayaran hanya dilakukan dengan beberapa tahapan sederhana hingga akhirnya transaksi dinyatakan berhasil, dan bukti transaksinya pun secara otomatis terkirim ke dalam riwayat transaksi konsumen. UMKM dipaksa untuk bisa segera berinovasi dan beradaptasi, antara lain dengan mengadopsi model bisnis digital. Cara pembayaran digital tersebut, pihak penjual/merchant cukup menyediakan Quick Response (QR) Code atau kode QR dan konsumen hanya perlu melakukan scan/pengunduhan kode QR. Perlu beberapa saat saja sampai dengan transaksi pembayaran pun akan berhasil dengan segera, dengan kondisi dana yang tersedia di dalam aplikasi dompet digital konsumen mencukupi dan koneksi jaringan internet pun harus memadai. Dengan adanya beberapa macam aplikasi dompet digital, menyebabkan penjual perlu menyediakan beberapa layanan kode QR sebanyak jumlah aplikasi dompet digital yang tersedia untuk dapat dipindai

oleh masing-masing aplikasi tersebut. Sedangkan, dengan adanya berbagai macam kode QR yang disediakan oleh penjual menyebabkan konsumen memiliki kerepotan sendiri untuk melakukan pemindaian kode QR, karena syarat dan ketentuan masing-masing kode QR yang berbeda-beda.

## 2. QRIS ( Quick Response Code Indonesian Standard )

Transaksi keuangan digital di Indonesia terus menunjukkan trend peningkatan dari tahun ke tahun, dengan peningkatan tajam di tiga tahun terakhir. Kode QR dalam ketentuan (Bank Indonesia, 2019) adalah kode dua dimensi yang terdiri atas penanda tiga pola persegi pada sudut kiri bawah, sudut kiri atas, dan sudut kanan atas memiliki modul hitam berupa persegi titik atau piksel, dan memiliki kemampuan menyimpan data alfanumerik, karakter dan simbol, yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran nirsentuh. QRIS adalah standar QR Code yang dibuat Bank Indonesia untuk memfasilitasi pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, maupun mobile banking. Standardisasi dilakukan agar transaksi dengan QR Code yang dilakukan menjadi lebih mudah, cepat dan aman karena transaksi digital dapat diawasi oleh regulator melalui satu pintu. BI juga menetapkan biaya transaksi atau merchant discount rate (MDR) untuk QRIS sebesar 0,7%. Biaya ini akan ditanggung oleh mitra atau merchant. Angka ini terbilang kecil jika dibandingkan dengan biaya switching di Gerbang Pembayaran Nasional (GPN) yang besarnya mencapai 1%. Kode QR (Ani et al., 2011) adalah image berupa matriks dua dimensi yang memiliki kemampuan dalam melakukan penyimpanan data didalamnya. Kode QR adalah evolusi dari barcode atau kode dua batang yang merupakan sebuah simbol yang berisi informasi dengan bentuk sebuah pola berwarna hitam putih agar mudah dipindai. Hal ini menyebabkan kode QR dapat menyimpan banyak informasi dalam satu matriks.

### **Sistem Aplikasi Paylater**

Metode perdagangan saat ini tidak hanya bersifat konvensional yaitu antara pembeli dan penjual bertemu langsung dalam proses jual-beli tetapi sudah menuju perdagangan secara digital yang sekarang di kenal dengan istilah e-commerce. Munculnya e-commerce menjadikan masyarakat saat ini lebih mudah dalam melakukan transaksi jual-beli. Selain itu kehadiran e-commerce yang memberikan kemudahan dalam transaksi jual-beli juga sangat dirasakan oleh penduduk di berbagai penjuru dunia. Sistem pembayaran elektronik yang di pakai kebanyakan e-commerce di Indonesia terbilang cukup mudah untuk digunakan. Banyak faktor mempengaruhi minat menggunakan PayLater, baik sebelum dan selama masa pandemi Covid-19. Metode atau jenis yang digunakan untuk uang elektronik, akun simpanan, atau akun yang dapat menampung fasilitas kredit. Seluruh metode tersebut sudah banyak diminati oleh masyarakat. Perdagangan digital di Indonesia terus mengalami perkembangan dan inovasi dari segi penyedia pelayanan pada sektor jasa keuangan. Terutama dalam sektor sistem pembayaran elektronik yang digunakan dalam bertransaksi di e-commerce. Dengan metode sistem pembayaran elektronik di harapkan dapat membantu bagi perekonomian bagi masyarakat Indonesia. Walaupun sistem perdagangan digital ini terbilang baru memasuki tahap penajakan dan pengenalan, pertumbuhan bagi penyelenggara sistem pembayaran secara digital mengalami peningkatan setiap tahunnya. Sistem pembayaran elektronik yang di pakai kebanyakan e-commerce di Indonesia terbilang cukup mudah untuk digunakan. Metode atau jenis yang digunakan untuk uang elektronik, akun simpanan, atau akun yang dapat menampung fasilitas kredit. Seluruh metode tersebut sudah banyak diminati oleh masyarakat. Sehingga masyarakat jauh lebih memilih pembayaran menggunakan sistem pembayaran elektronik. Fasilitas kredit yang ditawarkan sistem pembayaran elektronik saat ini sudah di resmi di sahkan sebagai uang sah untuk bertransaksi kebutuhan ekonomi masyarakat. Fasilitas kredit ini juga termasuk ke dalam jenis Fintech atau Financial Technology dengan istilah Fintech Lending atau disebut juga Fintech Peer-to-Peer Lending yaitu metode pembayaran dengan sistem peminjaman secara online tanpa harus memiliki rekening bank. Peer to peer lending saat ini diatur dalam (Otoritas Jasa Keuangan,

2016) tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi. Seperti halnya e-commerce, peer to peer lending adalah suatu wadah pinjam meminjam yang juga dilakukan secara online, yang tidak membutuhkan adanya tatap muka secara langsung antara penerima pinjaman dengan pemberi pinjaman. Kelebihan dari Fintech Lending masyarakat jadi lebih mudah dan cepat dalam melakukan pembayaran saat pembelian produk di marketplace. Pada tahun 2019, banyak startup bersaing untuk menawarkan fitur baru yaitu sistem pembayaran paylater yang lebih dikenal dengan pasca-bayar yang lebih dulu di perkenalkan oleh perusahaan telekomunikasi.

Ada beberapa aplikasi PayLater yang populer di kalangan masyarakat Indonesia, yaitu ;

a) ShopeePay Later

Salah satu marketplace yang paling digemari masyarakat sebagai penyelenggara Fintech lending di Indonesia adalah Shopee. Salah satu perusahaan yang menangani penyedia pelayanan sistem pembayaran Pay Later adalah PT. Commerce Finance. Kerja sama ini bertujuan untuk pengguna layanan Shopee yang tidak memiliki saldo Shopee pay atau belum bisa mempunyai dana agar dapat berbelanja di Aplikasi Shopee dengan cepat dan mudah. Pengguna Shopee bisa melakukan transaksi pembayaran dan berbelanja di Shopee dengan mengaktifkan SPayLater dengan cara mengunggah KTP agar pengguna dapat di verifikasi oleh PT. Shopee Internasional Indonesia. Shopee menerbitkan fitur ShopeePaylater pada tahun 2019 yang merupakan solusi pinjaman instan hingga Rp 750.000,00 dengan tujuan memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melakukan pembayaran dalam waktu 1, 2 hingga 3 bulan tanpa memerlukan kartu kredit yang dikenakan bunga sebesar 2,95% (Monica, 2020).

b)GoPaylater

GoPaylater dari Findaya adalah metode pembayaran yang merupakan bagian dari GoTo Financial. GopayLater merupakan alternatif metode pembayaran pascabayar postpaid berfungsi untuk membayar pesanan pada layanan yang tersedia di aplikasi Gojek. Fitur GoPayLater pertama kali hadir pada tahun 2019 dengan ketentuan saldo limit pinjaman yang berbeda setiap penggunanya. Namun, tidak semua pengguna aplikasi Gojek mendapatkan fitur pinjaman GoPayLater karena fitur diberikan khusus kepada customer yang terpilih oleh pihak GoPayLater untuk menikmati fitur pinjaman tersebut dengan cara meningkatkan transaksi menggunakan gopay saat memesan atau bertransaksi di merchant gopay dan customer tersebut tidak perlu mengisi formulir atau persyaratan apapun untuk mendapatkan GoPayLater. Customer yang memesan layanan di aplikasi gojek dengan metode pembayaran GoPayLater setiap bulannya dikenakan biaya admin mulai dari Rp. 7.500, Rp. 10.000, Rp. 15.000 hingga Rp. 49.000 tergantung limit yang dimiliki oleh customer. Biaya admin tersebut akan dibayarkan beserta dengan rincian pemakaian pemesanan yang menggunakan metode pembayaran (payment) GoPayLater sebelum tanggal 1 bulan depan. Untuk pinjaman pada bulan pertama, customer yang meminjam GoPayLater ini tidak dikenakan biaya admin, namun pada bulan kedua dan selanjutnya customer yang menggunakan GoPayLater dikenakan biaya admin dengan jumlah yang telah ditentukan sesuai limit pinjaman tersebut (Agustinah et al., 2022).

c) Kredivo

Diantara banyaknya aplikasi kredit dan pinjaman online ataupun pinjaman uang tunai yang ada di Indonesia, salah satu yang menjadi buah bibir dari masyarakat adalah aplikasi Kredivo. Kredivo termasuk pelopor aplikasi kredit dan pinjaman online di Indonesia dimana Kredivo mendeklarasikan diri sebagai aplikasi dengan solusi kredit yang memberikan kemudahan untuk melakukan pembayaran bahkan dapat melakukan cicilan dalam 30 hari tanpa bunga atau dengan cicilan 3 bulan, 6 bulan, atau 12 bulan dengan bunga 2.95% per bulan (Panginan & Irwansyah, 2020).

d) Akulaku

Akulaku merupakan salah satu media e-commerce yang menawarkan pinjaman kredit pembelian barang (perjanjian pembiayaan konsumen) dengan pembayaran bertahap baik melalui ATM, Bank, Indomart,



dan Alfamart tanpa survey rumah. Akulaku merupakan aplikasi kredit virtual terbesar di pasar Asia Tenggara yaitu Indonesia, Malaysia, Vietnam, dan Filipina (Retha Kurnia Wiyono, 2019)

#### e) Traveloka Paylater

Salah satu perusahaan digital yang menyediakan layanan paylater adalah Traveloka. Traveloka adalah perusahaan teknologi yang menyediakan layanan e-commerce kepada masyarakat untuk memesan layanan berupa transportasi, akomodasi, aktivitas, gaya hidup, dan keuangan. Traveloka bergerak di bidang jasa yang terkenal dengan layanan transportasi seperti tiket pesawat, kereta api, dan bus, serta layanan akomodasi seperti hotel. Dan yang terbaru, Traveloka meluncurkan layanan paylater mereka yaitu Traveloka PayLater yang bisa digunakan untuk berbagai hal. Traveloka PayLater bisa digunakan untuk produk transportasi (seperti pesawat, kereta api, dan bus), akomodasi (seperti hotel), hiburan (seperti tur, bioskop, dan taman bermain), gaya hidup (seperti olahraga dan kecantikan), asuransi, dan tagihan lainnya. Cara mendaftar dan persyaratan yang diperlukan untuk mendapatkan layanan ini tergolong mudah dan cepat sehingga pengguna dapat memanfaatkan layanan paylater mereka sesegera mungkin (Ronaldo Siahaan, 2022).

#### **Manfaat Pembayaran Digital dengan menggunakan QRIS**

Adapun manfaat pembayaran digital seperti disampaikan Aini et al., (2018), bagi UMKM antara lain :

- a) Mempercepat sistem pembayaran menjadi praktis, efektif, dan efisien.
- b) Mencegah penipuan uang palsu
- c) Penjualan berpotensi meningkat karena dapat menerima pembayaran berbasis QR apapun
- d) Praktis dipantau dan dianalisis, riwayat transaksi mudah dibaca secara real time, dan pengatur keuangan lebih mudah
- e) Meningkatkan Branding
- f) Tidak perlu menyediakan uang kembalian
- g) Memudahkan rekonsiliasi dan berpotensi mencegah tindak kecurangan dari pembukuan transaksi tunai.

#### **Hambatan Pembayaran Digital dengan menggunakan QRIS**

Seperti disampaikan (Rahmi & Riyanto, 2022), yaitu :

- a) Kurangnya e-literasi. Masyarakat kurang mengetahui dan memahami pembayaran secara digital terutama dari segi keuntungan impementasi keuntungan dari penggunaan sistem pembayaran non tunai. Hal ini juga dapat disebabkan oleh rendahnya Pendidikan dan pengalaman transaksi dari sumber daya manusia yang terkait, serta kurangnya sosialisasi mengenai transaksi. Kondisi kurangnya literasi menyebabkan rasa takut menggunakan, dan gagap teknologi (Sutarmin & Susanto, 2017)
- b) Gagap teknologi.
- c) Kebiasaan dalam menggunakan uang tunai dalam transaksi.
- d) Tidak memiliki akun rekening bank
- e) Tidak tersedianya kanal pembayaran non tunai di merchant.
- f) Tingkat kepercayaan.

Pembayaran digital di Indonesia, khususnya melalui uang elektronik dan dompet digital, telah mengalami peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini sejalan dengan perkembangan fintech yang mendorong adopsi teknologi keuangan baru. Dompet digital seperti OVO, GoPay, Dana, LinkAja, dan ShopeePay menjadi populer sebagai alat pembayaran nontunai yang digunakan di berbagai sektor usaha.

#### **SIMPULAN DAN IMPLIKASI**

Para Penenun Ulos di Desa Sigaol, Kec. Uluan, Kab. Toba sebagian besar masih bertransaksi manual atau menggunakan uang cash. Para pelaku UMKM harus mampu beradaptasi di era revolusi digital 4.0 agar usaha tetap bertahan, salah satu upaya, yaitu menggunakan setiap transaksi dengan pembayaran digital dan mengubah ataupun mengajak konsumen melakukan pembayaran dengan pembayaran digital. Dengan demikian transaksi pembayaran dapat dilakukan lebih efisien atau terjangkau, inklusi keuangan di Indonesia dapat dipercepat, dan UMKM dapat menjadi lebih canggih, yang semuanya berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi. Pembinaan dan pengarahan untuk menjadi sumber daya manusia yang berpikir inovatif dan berjiwa kreativitas sangat diperlukan untuk menjadi modal penting dalam menghadapi persaingan. Pemasaran digital dapat memudahkan para pelaku bisnis khususnya UMKM dalam memonitoring, memberikan informasi dan menyediakan kebutuhan produk yang sesuai dengan keinginan pelanggan (Mustika, 2019). Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, yaitu kegiatan presentasi untuk mendorong para pelaku UMKM agar bertransaksi menggunakan pembayaran digital dan dapat bersaing di era revolusi digital sekarang. Uang elektronik (electronic money/e-money) dan uang virtual (virtual money) merupakan salah satu instrument pembayaran yang lahir berkat perkembangan teknologi, jenis uang ini merupakan jawaban atas kebutuhan alat pembayaran mikro yang mampu memproses transaksi dengan cepat dan biaya rendah karena nilai uang yang disimpan, alat ini dapat disimpan pada media tertentu yang dapat diambil dengan aman, murah dan cepat. Penulis menyimpulkan bahwa pemberian motivasi dan pengarahan seperti ini harus terus dijalankan, agar setiap pelaku UMKM dapat bersaing di era digital saat ini. Bentuk kegiatan pengabdian seperti ini sangat diharapkan menjadi pelajaran dan motivasi para Penenun Ulos di Desa Sigaol, Kec. Uluan, Kab. Toba agar para pelaku UMKM menjadi sumber daya manusia yang produktif dan berkualitas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Para Penenun Ulos Bintang Maratur Di Desa Sigaol, Kec. Uluan, Kab. Toba atas kesediaannya dalam mengikuti kegiatan ini.

## DAFTAR REFERENSI

- Agustinah, R. K., Saripudin, U., & Yusup, A. (2022). Analisis Fikih Muamalah tentang Hutang Piutang dan Implementasinya pada Penerapan GoPayLater pada Aplikasi Gojek. *Bandung Conference Series: Sharia Economic Law*, 2(1), 289–295. <https://doi.org/10.29313/bcssel.v2i1.549>
- Ani, N., Deby, R., Nugraha, M. P., & Munir, R. (2011). Pengembangan Aplikasi QR Code Generator dan QR Code Reader dari Data Berbentuk Image. *Konferensi Nasional Informatika – KNIF 2011*, 148–155.
- Azka Fikri. (2021). Pengaruh Penggunaan ShopeePay Sebagai Dompot Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Feb Usu. *Komunika*, 17(2), 1–11. <https://doi.org/10.32734/komunika.v17i2.7556>
- Bank Indonesia. (2016). PBI 18/40/PBI/2016 Processing of Payment Transactions. Bank Indonesia, 51. [https://www.bi.go.id/id/peraturan/sistem-pembayaran/Pages/pbi\\_184016.aspx](https://www.bi.go.id/id/peraturan/sistem-pembayaran/Pages/pbi_184016.aspx)
- Bank Indonesia, D. G. B. (2019). Peraturan Anggota Dewan Gubernur. Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/ 18 /Padg/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code Untuk Pembayaran, 1–30.
- Ika Febrilia, Shela Puspita Pratiwi, & Irianto Djatikusumo. (2020). Minat Penggunaan Cashless Payment System – Dompot Digital Pada Mahasiswa Di Fe Unj. *JRMSI - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 11(1), 1–19. <https://doi.org/10.21009/jrmsi.011.1.01>



- Junior, M. S. (2018). Fungsionalitas Konflik Gojek: Studi Fenomenologi Terhadap Konflik Pengemudi Gojek Di Kota Kediri. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 6(1). <https://doi.org/10.20961/jas.v6i1.18176>
- Manurung, D. G., & Malau, A. R. (2021). OMISS Operations Management and Information System Studies The use of technology acceptance model on student behavior using e-money. 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.24036/jkmb.xxxxxxx>
- Monica, M. A. (2020). Analisis Hukum Islam terhadap Pinjaman Uang Elektronik Shopee Pay Later pada E-Commerce. *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel*, 1–68.
- Mustika, M. (2019). Penerapan Teknologi Digital Marketing Untuk Meningkatkan Strategi Pemasaran Snack Tiwul. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 2(2), 165–171. <https://doi.org/10.36085/jsai.v2i2.352>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2016). Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor: 77/POJK.01/2016 TENTANG LAYANAN PINJAM MEMINJAM UANG BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. Otoritas Jasa Keuangan, 1–29. <https://www.ojk.go.id/id/regulasi/otoritas-jasa-keuangan/peraturan-ojk/Documents/Pages/POJK-Nomor-77-POJK.01-2016/SAL-POJK-Fintech.pdf>
- Panginan, E. K., & Irwansyah. (2020). Fenomena Aplikasi Kredit dan Pinjaman Online Kredivo di Indonesia. *Komunikasi Dan Kajian Media Karya*, 4, 15.
- Rahmi, J., & Riyanto, R. (2022). Dampak Upah Minimum Terhadap Produktivitas Tenaga Kerja: Studi Kasus Industri Manufaktur Indonesia. *Jurnal Ekonomi Dan Kebijakan Publik*, 13(1), 1–12. <https://doi.org/10.22212/jekp.v13i1.2095>
- Retha Kurnia Wiyono, U. H. (2019). Tanggung Jawab Akulaku Atas Kerugian Konsumen Dalam Perjanjian Pembiayaan Konsumen Online. *Simposium Hukum Indonesia*, 1(1), 574–586. <http://journal.trunojoyo.ac.id/shi>
- Rizka Safitri, & Miftah Andriansyah. (2020). Analisis Penerimaan Teknologi Keuangan (Fintech) Terhadap Penggunaan Aplikasi Fintech Ovo. *Jurnal Mitra Manajemen*, 4(4), 538–549. <https://doi.org/10.52160/ejnm.v4i4.369>
- Rokhim, R., Wulandari, P., & Mayasari, I. (2018). Small medium enterprises technology acceptance model: A conceptual review. *International Journal of Business and Society*, 19, 689–699.
- Ronaldo Siahaan, C. (2022). Makna di Balik Iklan Traveloka PayLater “Baru Dari Traveloka PayLater!” *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 3(2), 127–138. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v3i2.4635>
- Sutarmin, & Susanto, A. (2017). Potensi Pengembangan Transaksi Non Tunai Di Indonesia. *Sustainable Competitive Advantage-7 (SCA-7) Feb UNSOED*, 7(September), 292–302. [http://jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/sca-1/article/viewFile/1025/pdf\\_198](http://jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/sca-1/article/viewFile/1025/pdf_198)
- www.idxchannel.com. (2022). Apa itu Aplikasi Dana Dompot Digital? <https://www.idxchannel.com/banking/apaitu-aplikasi-dana-dompot-digital>
- www.linkaja.id. (2019). Tentang Linkaja. 2019. <https://www.linkaja.id/tentang>

## LAMPIRAN FOTO-FOTO KEGIATAN

### 1. Pembukaan Sosialisasi di CV Leo Ulos



### 2. Pemaparan Materi

