

SOSIALISASI QRIS PADA GENERASI MILENIAL DAN GEN-Z DALAM UPAYA MELEK DIGITALISASI PEMBAYARAN NON-TUNAI

Claudia Yuniar Hutabarat^{1*}, Hemallia Kakiay², Lenora Selestina Olivia Lakburlawal³

^{1,2,3}Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pattimura

* Email korespondensi : claudiahutabarat2806@gmail.com

Abstrak:

QRIS (QR Code Indonesia Standard) adalah sistem pembayaran yang berbasis shared delivery channel yang digunakan untuk menstandarisasi transaksi pembayaran yang menggunakan QR Code. Sistem tersebut diperintisi oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Standar Internasional EMV Co (Europe MasterCard Visa) digunakan sebagai standar dasar dalam penyusunan QRIS. Melalui kegiatan Pengabdian Masyarakat dilakukanlah Sosialisasi terkait Digitalisasi Pembayaran Non-Tunai melalui QRIS dalam Upaya memberikan pemahaman serta membuat generasi milenial dan Gen-Z mengetahui proses pembayaran yang mudah dan efektif melalui QRIS tersebut. Diikuti oleh 251 Pemuda AMGPM Cabang Imanuel OSM di Gedung Gereja OSM pada 30 Mei 2024 dan mendapat respons yang positif dengan antusiasme yang tinggi dengan menginstall aplikasi yang menunjang pembayaran melalui QRIS dan membuat QR Code untuk UKM yang sedang dijalankan.

Kata Kunci: digitalisasi, gen-z, milenial, qris

Abstract:

QRIS (QR Code Indonesia Standard) is a payment system based on shared delivery channels that is used to standardize payment transactions using QR Codes. The system was pioneered by Bank Indonesia and the Indonesian Payment System Association (ASPI). The International Standard EMV Co (Europe MasterCard Visa) is used as the basic standard in the preparation of QRIS. Through Community Service activities, socialization related to the Digitization of Non-Cash Payments through QRIS was carried out as an effort to provide understanding and make the millennial and Gen-Z generations aware of the easy and effective payment process through QRIS. Attended by 251 AMGPM Cabang Imanuel OSM at Church Building on May 30, 2024 and received a positive response with high enthusiasm by installing an application that supports payments through QRIS and making the QR code for their business.

Keywords: digitalization, gen-z, millennial, qris

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sistem pembayaran digital di Indonesia mengalami pertumbuhan yang pesat. Generasi milenial, yang mencakup individu yang lahir antara awal 1980-an hingga pertengahan 1990-an dan awal 2000-an, menjadi salah satu penggerak utama dalam adopsi teknologi ini. Mereka sangat akrab dengan internet, *smartphone*, dan berbagai aplikasi yang memudahkan aktivitas sehari-hari, termasuk dalam hal transaksi keuangan. Kebutuhan akan kecepatan, kemudahan, dan kenyamanan mendorong mereka untuk lebih memilih *e-wallet*, *mobile banking*, dan aplikasi pembayaran berbasis *QR code* dibandingkan dengan metode pembayaran tradisional.

Namun, sebelum diperkenalkannya QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*), penggunaan berbagai aplikasi pembayaran berbasis QR code di kalangan milenial menghadapi beberapa kendala signifikan. Fragmentasi dalam sistem pembayaran digital terjadi karena setiap penyedia layanan menggunakan standar QR code yang berbeda. Akibatnya, pengguna harus mengunduh dan mengelola banyak aplikasi pembayaran untuk bertransaksi di berbagai merchant, yang tidak hanya memakan ruang penyimpanan di *smartphone* mereka tetapi juga menyebabkan kebingungan dan ketidaknyamanan.

Fragmentasi ini juga berdampak pada merchant atau pedagang, yang harus menyediakan berbagai QR code dari masing-masing penyedia layanan. Hal ini menyebabkan inefisiensi operasional dan peningkatan biaya, terutama bagi usaha kecil dan menengah (UKM) yang menjadi

tulang punggung perekonomian Indonesia. Kesulitan ini juga menghambat inklusi keuangan, di mana masyarakat di daerah terpencil atau dengan akses teknologi terbatas mungkin kesulitan untuk mengadopsi berbagai layanan pembayaran digital.

Menyadari berbagai tantangan ini, Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) mengambil inisiatif untuk menciptakan satu standar nasional untuk QR code melalui peluncuran QRIS. QRIS bertujuan untuk menyatukan berbagai standar QR code yang ada, sehingga memungkinkan semua aplikasi pembayaran yang terdaftar dapat memindai dan memproses transaksi menggunakan satu QR code. Dr. Destry Damayanti, Deputi Gubernur Senior Bank Indonesia menekankan pentingnya QRIS sebagai langkah strategis dalam mencapai inklusi keuangan di Indonesia. Menurutnya, QRIS tidak hanya menyederhanakan proses transaksi bagi pengguna dan pedagang, tetapi juga berperan penting dalam mengintegrasikan berbagai layanan pembayaran digital yang ada. Hal ini, katanya, membantu mempercepat transisi ke ekonomi digital yang lebih inklusif dan efisien.

QRIS (*QR Code Indonesia Standard*) adalah sistem pembayaran yang berbasis *shared delivery channel* yang digunakan untuk menstandarisasi transaksi pembayaran yang menggunakan *QR Code*. Sistem tersebut diperintiskan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Standar Internasional EMV Co (*Europe MasterCard Visa*) digunakan sebagai standar dasar dalam penyusunan QRIS. Standar ini digunakan untuk mendukung interkoneksi dan interoperabilitas antar penyelenggara, antar instrumen, antar negara sehingga dapat bersifat terbuka / *open source* (Adibah,dkk 2019).

Menurut Haryono, A. (2020) "QRIS bertujuan untuk memudahkan, mempercepat, dan mengamankan transaksi pembayaran dengan mengintegrasikan berbagai jenis layanan pembayaran berbasis QR code di Indonesia." Sari, R. dan Putra, D. (2021) menyatakan "Dengan QRIS, seluruh kode QR dari berbagai penyedia layanan pembayaran dapat diakses melalui satu standar yang sama, sehingga memudahkan konsumen dan pedagang dalam melakukan transaksi." Dan menurut Wardana, I. (2021) "Penerapan QRIS merupakan langkah strategis dalam mendukung inklusi keuangan di Indonesia dengan menyediakan akses pembayaran digital yang lebih luas dan inklusif."

Peluncuran QRIS pada Agustus 2019 merupakan tonggak penting dalam upaya integrasi sistem pembayaran digital di Indonesia. QRIS tidak hanya mengatasi masalah fragmentasi, tetapi juga membawa berbagai manfaat bagi generasi milenial dan gen-z, yang merupakan pengguna utama teknologi pembayaran digital. Adopsi QRIS di kalangan milenial dan gen-z juga berdampak pada gaya hidup dan ekonomi.

Generasi Langgas (Millennials), juga dikenal sebagai generasi Y adalah generasi yang berkembang yang menghasilkan banyak kemajuan dalam bidang TI. Horovitz (2012) menyatakan bahwa generasi Y, juga dikenal sebagai "generasi millennial", adalah sekelompok remaja yang lahir antara tahun 1980 dan 2000. Selain itu, keberagaman, teknologi, dan kemampuan untuk berkomunikasi secara online membuat generasi ini nyaman untuk tetap terhubung dengan teman-temannya. Sedangkan menurut Don Tapscott dalam bukunya "Grown Up Digital" menggambarkan Generasi Z sebagai "Net Generation" yang sangat mahir dalam menggunakan teknologi digital. Mereka cenderung lebih mandiri dalam belajar dan lebih suka metode pembelajaran yang interaktif.

Generasi ini cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di kafe, restoran, dan pusat perbelanjaan yang mendukung pembayaran digital. Dengan QRIS, mereka dapat melakukan transaksi dengan lebih mudah dan cepat, sehingga mendorong pertumbuhan ekonomi di sektor-sektor tersebut.

Meskipun QRIS telah menunjukkan kemajuan yang signifikan, masih terdapat beberapa tantangan dalam pelaksanaannya. Edukasi kepada pedagang dan pengguna masih perlu ditingkatkan untuk memastikan bahwa mereka memahami manfaat dan cara penggunaan QRIS. Selain itu, peningkatan infrastruktur teknologi di daerah terpencil juga menjadi tantangan yang

perlu diatasi agar seluruh masyarakat Indonesia dapat menikmati manfaat dari QRIS. Oleh karena itu banyak jalan yang ditempuh salah satunya melalui sosialisasi.

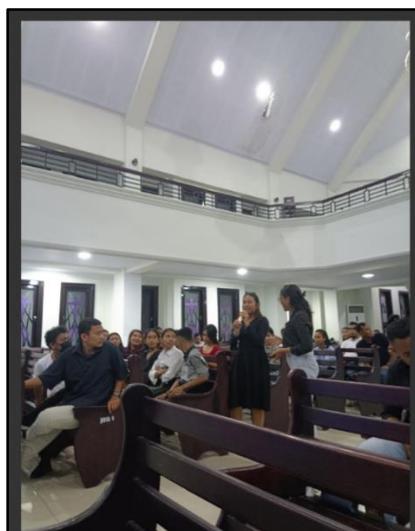
2. METODE

Metode yang dilakukan saat sosialisasi antara lain:

- a. Tahap Persiapan ; Tahap persiapan pada 25 Mei 2024 diawali dengan observasi di lapangan yakni menemui pengurus Ranting dan Pengurus Cabang Imanuel OSM untuk menyampaikan maksud baik yaitu melakukan sosialisasi kepada pemuda-pemudi yang mana target kami yaitu kaum milenial Gen Y dan Z terkait Digitalisasi Pembayaran melalui QRIS.
- b. Tahap Pelaksanaan : Pada tanggal 30 Mei 2024 bertempat di Gedung gereja Imanuel OSM dilakukan sosialisasi yang dihadiri oleh 251 Pemuda dan Pemudi dari beberapa Ranting yang ada pada Cabang Imanuel OSM. Kegiatan diawali dengan ibadah Angkatan Muda kemudian Sosialisasi dijalankan setelahnya. Setelah itu diberikan kesempatan tanya jawab
- c. Evaluasi : Kegiatan sosialisasi diikuti dengan antusias yang luar biasa baik. Partisipan juga sangat aktif saat mengikuti jalannya kegiatan sosialisasi dengan mengajukan pertanyaan pada sesi tanya jawab. Dan pertanyaan yang kritis mendapatkan hadiah yang telah disediakan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dalam rangka KKN tematik dilakukan dengan berkolaborasi dengan Bank Indonesia untuk menjangkau generasi milenial gen Y dan Z agar dapat mengetahui dan menyadari betapa mudahnya transaksi pada zaman sekarang karena pesatnya teknologi. Pesatnya teknologi dirasakan juga pada sisi ekonomi yakni proses pembayaran yang telah melalui digitalisasi. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan dan mendapat respon yang baik, sosialisasi ini dipaparkanlah materi terkait digitalisasi pembayaran melalui QRIS. Materinya antara lain Pengertian QRIS, Jenis-jenis QRIS, ciri-cirinya, Pengembangan Fitur QRIS, Aplikasi Pembayaran QRIS, tahapan dan manfaat QRIS, dan pendaftaran Merchant QRIS yang dilakukan selama kurang lebih 30 menit melalui PowerPoint termasuk sesi tanya jawab. Selama pemberian materi, pemateri memberikan materi dengan interaktif sehingga para audiens atau pemuda pemudi tidak merasa bosan. Materi-materi yang ringan diberikan agar para milenial dan gen-z mampu memahami dan akan mengaplikasikannya dalam transaksi berbayar berbasis digital sehari-hari. Entah untuk keperluan individu maupun kepentingan berbisnis masing-masing. Materi diberikan dengan sangat baik sehingga banyak peserta yang dapat memahami dan akhirnya menyadari betapa mudahnya melakukan pembayaran non-tunai di zaman ini.



Gambar 1. Pemaparan materi oleh pemateri

Diakhir sosialisasi diberikan sesi tanya jawab oleh para pemuda pemudi yang antusias untuk mengetahui lebih mengenai pembayaran melalui QRIS tersebut. Antusiasme para pemuda dan pemudi sangat besar dilihat dari banyaknya peserta yang memberikan pertanyaan. Setelah bertanya diberikanlah hadiah bagi para penanya yang memberikan pertanyaan yang kritis dan menarik.



Gambar 2. Sesi tanya jawab

4. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi ini berhasil dilakukan pada generasi milenial dan Gen-Z pada AMGPM Imanuel Cabang OSM sehingga mereka memahami dan melek bahwa seiring berkembangnya teknologi maka proses pembayaran dapat dipermudah dengan digitalisasi yakni melalui QRIS. Hal ini juga terbukti dengan banyaknya pemuda pemudi yang ingin menggunakan atau menginstall aplikasi berbasis digital QRIS dan menerapkan QR code pada UKM mereka.

UCAPAN TERIMAKASIH

Keberhasilan sosialisasi QRIS ini ditunjang oleh beberapa pihak terkait. yaitu Bank Indonesia dan AMGPM Cabang Imanuel OSM yang telah menerima kami untuk mengsosialisasikan QRIS ini, kami mengucapkan terima kasih yang tak terhingga. Begitu pula dengan Dr. Kevin Tupamahu, S.E., M.Sc selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang memberikan arahan dan bimbingan kepada kami.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, D. (2020). *QRIS: Mewujudkan Inklusi Keuangan dan Transformasi Digital*. Jakarta: Bank Indonesia
- Haryono, A. (2020). "Pengaruh Implementasi QRIS Terhadap Transaksi Digital di Indonesia". *Jurnal Ekonomi Digital*.
- Horovitz, Bruce (2012). *After gen x, millennials, what should generation be? USA today*.
- Sari, R. & Putra, D. (2021). "*QRIS dan Transformasi Pembayaran Digital di Indonesia*". *Jurnal Manajemen dan Bisnis*.

Tapscott, D. (2009). *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*. McGraw-Hill.

Wardana, I. (2021). "Analisis Efektivitas QRIS dalam Meningkatkan Inklusi Keuangan di Indonesia". *Jurnal Ekonomi Keuangan*.