

SKRIPSI
PENGARUH PENGGUNAAN SISTEM PEMBAYARAN *QUICK*
***RESPONSE INDONESIA STANDARD (QRIS)* TERHADAP**
PENGEMBANGAN UMKM DI KABUPATEN
POLEWALI MANDAR



SITTI AMINAH
C02 18 501

PROGRAM STUDI AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT
MAJENE
2023

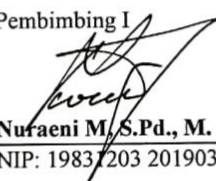
**PENGARUH PENGGUNAAN SISTEM PEMBAYARAN *QUICK
RESPONSE INDONESIA STANDARD (QRIS)* TERHADAP
PENGEMBANGAN UMKM DI KABUPATEN
POLEWALI MANDAR**



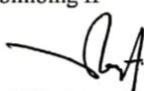
**SITTI AMINAH
C02 18 501**

Skripsi Sarjana Lengkap Untuk Memenuhi Salah Satu
Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Ekonomi
Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi
Telah Disetujui Oleh

Pembimbing I


Nuraeni M., S.Pd., M. Ak
NIP: 19831203 201903 2 006

Pembimbing II


Nurul Listiawati SE., M.Acc., Ak
NIP: 19900218 201803 2 003

Menyetujui,
Koordinator Program Studi Akuntansi


Nuraeni M., S.Pd., M. Ak
NIP: 19831203 201903 2 006



**PENGARUH PENGGUNAAN SISTEM PEMBAYARAN *QUICK RESPONSE INDONESIA STANDARD* (QRIS) TERHADAP
PENGEMBANGAN UMKM DI KABUPATEN
POLEWALI MANDAR**

Dipersiapkan dan disetujui oleh:


**SITTI AMINAH
C02 18 501**

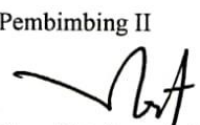
Telah diuji dan diterima panitia ujian
Pada tanggal 15 Mei 2023 dan dinyatakan Lulus

TIM PENGUJI

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1. Nuraeni M, S.Pd., M. Ak	Ketua	1. 
2. Nurul Listiawati, SE., M.Acc., Ak	Sekretaris	2. 
3. Indayani B, SE., M. Ak	Anggota	3. 
4. Eni Novitasari, SE., M. Si	Anggota	4. 
5. Ahmad Mansur, SE., M.S.A	Anggota	5. 

Telah Disetujui Oleh

Pembimbing I

Nuraeni M, S.Pd., M. Ak
NIP: 19861203 201903 2 006

Pembimbing II

Nurul Listiawati, SE., M.Acc., Ak
NIP: 19900218 201803 2 003

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ekonomi

Dr. Dra. Enny Radjab, M. AB
NIP: 196703251994032001

ABSTRAK

SITTI AMINAH, 2023. Judul Skripsi **PENGARUH PENGGUNAAN SISTEM PEMBAYARAN *QUICK RESPONSE INDONESIA STANDARD (QRIS)* TERHADAP PENGEMBANGAN UMKM DI KABUPATEN POLEWALI MANDAR.** (Dibimbing oleh **Nuraeni M** selaku pembimbing I dan **Nurul Listiawati** selaku pembimbing II).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)* terhadap pengembangan UMKM di Kabupaten Polewali Mandar. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan sumber data dalam penelitian ini adalah data primer. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Data penelitian diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh para pelaku UMKM di Kabupaten Polewali Mandar. Teknik sampling yang digunakan adalah sampel jenuh dengan 32 responden. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana menggunakan SPSS versi 25.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Indonesia Standard (QRIS)* memberikan pengaruh positif sebesar sebesar 23,9% terhadap pengembangan UMKM di Kabupaten Polewali Mandar, sedangkan sisanya sebesar 76,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti sumber daya manusia, finansial atau modal usaha dan pemasaran yang baik melalui media *online* maupun *offline*. Dan dibuktikan dengan hasil uji t (Parsial) yaitu nilai t hitung sebesar 3,071 lebih besar dari nilai t tabel 1.69726 dengan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata Kunci: *Quick Response Indonesia Standard*, Sistem Pembayaran, Pengembangan UMKM

ABSTRACT

SITTI AMINAH, 2023. *Title of Thesis* **THE EFFECT OF THE USE OF THE INDONESIAN QUICK RESPONSE STANDARD PAYMENT SYSTEM (QRIS) ON THE DEVELOPMENT OF MSMEs IN POLEWALI MANDAR REGENCY.** (Nuraeni M served as supervisor I, and Nurul Listiawati served as supervisor II).

The purpose of this study was to examine the effect of using the Quick Response Indonesian Standard (QRIS) payment system on the development UMKM in Polewali Mandar Regency. The type of data used is quantitative data and the data source in this study is primary data. This research is a research with a quantitative approach. The research data was obtained from a questionnaire filled out by UMKM actors in Polewali Mandar Regency. The sampling technique used is a saturated sample with 32 respondents. The data analysis technique used is simple linear regression analysis using SPSS version 25.

The results of this study indicate that the use of the Indonesian Standard Quick Response payment system (QRIS) has a positive effect of 23.9% on the development of MSMEs in Polewali Mandar Regency, while the remaining 76.1% is influenced by other factors such as human resources financial or business capital and good marketing through online and offline media. And evidenced by the results of the t test (Partial), namely the calculated t value of 3.071 is greater than the t table value of 1.69726 with a significance value of 0.004 <0.05 so that H₀ is rejected and H₁ is accepted.

Keywords: *Quick Response Indonesia Standard, Payment System, MSMEs Development.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Inovasi manusia terus berkembang sejalan dengan perkembangan zaman dan teknologi yang lebih maju dari sebelumnya. Banyak perkembangan teknologi dan sistem, termasuk metode pembayaran, telah diciptakan oleh manusia. Pada awalnya metode pembayaran dikenal dengan sistem perdagangan atau disebut dengan sistem barter yang menggunakan media untuk menukarkan barang-barang berharga seperti koin emas dan perak. Sejak saat itu, sistem barter ini berkembang dengan menggunakan kertas sebagai alat tukar.

Seiring berjalannya waktu, metode pembayaran telah berkembang dari pembayaran tunai menjadi pembayaran tanpa uang tunai (Sistem Pembayaran Indonesia – Bank Sentral Republik Indonesia). Metode pembayaran *cashless* telah berkembang dan semakin banyak digunakan oleh masyarakat umum. Saat ini, penggunaan metode pembayaran dengan menggunakan kartu (APMK) dan penggunaan uang elektronik (*e-commerce*) merupakan metode pembayaran yang legal di banyak negara, termasuk Indonesia.

Alat pembayaran terus berkembang sehingga penggunaan uang elektronik (*e-money*) telah banyak dikenal serta digunakan oleh masyarakat. Uang elektronik (*e-money*) semakin berkembang sehingga hampir diseluruh perbankan di Indonesia telah menggunakan layanan uang elektronik karena Bank Indonesia telah mengeluarkan izin melalui Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik (*Peraturan Bank Indonesia*

No.11/12/2009 – Uang Elektronik (Elektronic Money) – Bank Sentral Republik Indonesia).

Menurut Bank Indonesia (2020), secara sederhana uang elektronik didefinisikan sebagai alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu. Penggunaanya harus menyetorkan uangnya terlebih dahulu kepada penerbit dan disimpan dalam media elektronik sebelum menggunakannya untuk keperluan bertransaksi.

Proses transaksi dengan menggunakan uang elektronik di proses sangat cepat dengan waktu 2-4 detik. Saat ini nilai yang dapat disimpan dalam bentuk uang elektronik dibatasi tidak lebih dari Rp 2 juta untuk kartu yang *unregistered* (pengguna yang tidak tercatat data dan identitasnya), sementara batas maksimum untuk saldo uang elektronik yang *registered* (pengguna yang tercatat data dan identitasnya) sebesar Rp 10 juta. Hal ini telah diatur dalam Peraturan Bank Indonesia (PBI) Nomor 20/6/PBI/2018 tentang uang elektronik (*Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik*)

Kemajuan teknologi dalam pembayaran elektronik telah menyebabkan berkembangnya layanan baru berupa dompet digital atau elektronik untuk keberhasilan *e-commerce*. Dompet digital ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan sebagian uangnya dalam aplikasi yang dapat diakses melalui gadget. Ada beberapa aplikasi *e-wallet* yang umum digunakan di Indonesia seperti DANA, OVO, *Go Pay*, *Shopee Pay* dan *Link Aja*.

Aplikasi pembayaran yang berbeda ini mengharuskan penjual untuk memberikan beberapa kode QR, tergantung pada jumlah aplikasi pembayaran

yang tersedia sehingga konsumen sering bingung dengan banyaknya kode QR yang tersedia di toko ritel. Menghadapi fenomena tersebut, Bank Indonesia sebagai regulator berinisiatif melakukan standarisasi kode QR untuk mempermudah pembayaran digital bagi konsumen.

Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) meluncurkan QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*) pada 17 Agustus 2019, dan berlaku efektif pada 1 Januari 2020. QRIS adalah standar yang ditujukan untuk memfasilitasi pembayaran melalui kode QR di Indonesia. Salah satu upaya Bank Indonesia untuk mendorong penggunaan sistem pembayaran nontunai berbasis kode ini adalah dengan mendorong partisipasi usaha kecil dan menengah (UMKM). Dengan QRIS, konsumen dapat membayar kode QR dari berbagai penyedia layanan sistem pembayaran menggunakan kode QR standar, sehingga UMKM tidak perlu memiliki banyak kode QR di toko serta tidak diperlukan akun dompet elektronik lainnya untuk melakukan transaksi. QRIS juga menggunakan kode QR standar internasional EMV Co. Standar ini telah digunakan di berbagai Negara kawasan Asia. Karenanya, UMKM yang menggunakan QRIS di tokonya juga dapat menerima pembayaran langsung dari aplikasi pembayaran dari negara asal konsumen. Selain mempermudah pembayaran, biaya transaksi seluruh penyelenggara jasa sistem pembayaran menggunakan QRIS juga dibebankan secara seragam sesuai dengan ketentuan Deputi Gubernur Bank Indonesia Nomor 21/1 KEP.DG/2019.

QRIS banyak digunakan oleh usaha kecil terutama di kota-kota besar seperti Kabupaten Polewali Mandar. Di sisi lain, banyak pelaku usaha yang tidak mau

menggunakan sistem pembayaran berbasis kode QR untuk biaya yang dibebankan kepada pelaku usaha yang terhubung dengan QRIS. Mulai tahun 2020, biaya 0,7% akan dikenakan untuk semua transaksi yang dilakukan di QRIS. Biaya tersebut ditanggung oleh pelaku ekonomi, dalam hal ini UMKM. Pelaku usaha masih menganggap QRIS MDR (*Merchant Discount Rate*) mahal, sehingga jika volume transaksi rendah, pelaku usaha mungkin tidak mau menggunakan QRIS untuk pembayaran.

Tahun ini, Bank Indonesia menargetkan peningkatan jumlah merchant yang menggunakan QRIS sebanyak 15 juta merchant untuk mendigitalkan sistem pembayaran menggunakan QRIS. Dengan demikian, biaya MDR tersebut di atas adalah 0% sampai dengan Desember 2022 dari QRIS *Merchant Discount Rate* (MDR) kategori Usaha Mikro (UMI). Kebijakan ini dikeluarkan untuk melanjutkan upaya perluasan ekosistem digital dan mendorong pertumbuhan transaksi khususnya UMKM. Dengan bantuan QRIS, ini dapat mempercepat digitalisasi UMKM, mendukung inklusi ekonomi dan keuangan negara, serta mempercepat pemulihan ekonomi.

Dengan gambaran latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Sistem Pembayaran *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) Terhadap Pengembangan UMKM di Kabupaten Polewali Mandar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan, rumusan masalah yang dirancang untuk penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan sistem

pembayaran *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) terhadap pengembangan UMKM di Kabupaten Polewali Mandar.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang hendak dicapai oleh penulis yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) terhadap pengembangan UMKM di Kabupaten Polewali Mandar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori-teori yang sudah ada serta dapat mengembangkannya menjadi ilmu yang lebih bermanfaat.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi penulis dan pembaca

Diharapkan dapat menjadi penambah wawasan, sumber informasi serta memberikan informasi yang relevan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih bahan pemikiran sebagai bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.

3. Pemilik UMKM

Diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung untuk mempergunakan pengetahuan yang diperolehnya dalam mengembangkan UMKMinya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Sistem Pembayaran

Menurut Bank Indonesia, sistem pembayaran adalah sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang dipakai untuk melaksanakan pemindahan dana, guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Sistem Pembayaran lahir bersamaan dengan lahirnya konsep 'uang' sebagai media pertukaran (*medium of change*) atau intermediary dalam transaksi barang, jasa dan keuangan. Pada prinsipnya, sistem pembayaran memiliki 3 tahap pemrosesan yaitu otorisasi, kliring, dan penyelesaian akhir (*settlement*).

A. Sistem Pembayaran Tunai (*Cash*)

Secara garis besar sistem pembayaran dibagi menjadi dua yaitu sistem pembayaran tunai dan sistem pembayaran non-tunai. Perbedaan mendasar terletak pada instrumen yang digunakan. Sistem pembayaran tunai menggunakan uang kartal (uang kertas dan logam) sebagai alat pembayaran.

B. Sistem Pembayaran Nontunai (*Cashless*)

Pada sistem pembayaran non-tunai, instrumen yang digunakan berupa Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK), cek, bilyet giro, nota debit, maupun uang elektronik (*card based* dan *server based*). Cakupan sistem pembayaran non tunai dikelompokkan menjadi 2 jenis transaksi yaitu transaksi nilai besar (*wholesale*) dan transaksi ritel.

Transaksi nilai besar memiliki karakteristik transaksi yang bersifat penting dan segera (*urgent*), meliputi transaksi antar bank, transaksi di pasar keuangan atau transaksi dengan nilai *ticket size* \geq Rp1 Miliar. Infrastruktur yang digunakan untuk memroses aktivitas transaksi ini adalah *Bank Indonesia Real Time Gross Settlement* (BI-RTGS) dan *Bank Indonesia Scripless Securities Settlement System* (BI-SSSS). Sedangkan transaksi ritel meliputi transaksi antar individu dengan nilai *ticket size* $<$ Rp1 Miliar dengan karakteristik bernilai kecil dan relatif tinggi frekuensinya. Infrastruktur yang digunakan untuk memroses aktivitas transaksi ini adalah Sistem Kliring Nasional Bank Indonesia (SKNBI).

2.1.2 *Quick Response Code*

Quick Response Code (QR Code) adalah suatu barcode dua dimensi yang didalamnya berisi berbagai jenis informasi secara langsung. Untuk membuka QR Code ini, diperlukan scan ataupun pemindaian dengan menggunakan smartphone. Umumnya, QR Code mampu menyimpan 2089 digit atau 4289 karakter, termasuk tanda baca ataupun karakter spesial di dalamnya.



Gambar 2.1 Contoh QR Code

Dengan keunggulan tersebut, maka QR Code mampu menampilkan berbagai teks, membuka URL, menyimpan kontak pada buku telepon, dll. QR Code terdiri dari berbagai titik-titik dan suatu spasi yang sudah disusun kedalam

bentuk kotak, dan setiap elemen di dalamnya juga memiliki arti masing-masing. Karena adanya elemen tersebut, maka membuat *QR Code* lebih mudah untuk di scan oleh *smartphone* dan mampu menampilkan berbagai data ataupun informasi yang dimuat di dalamnya.

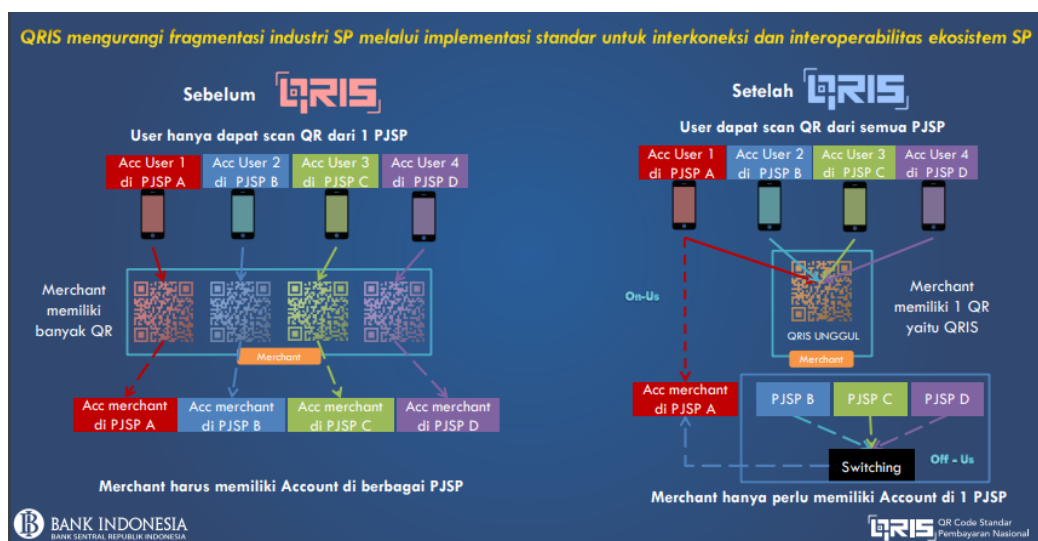
2.1.3 QR Code Payment

QR Payment adalah sistem pembayaran elektronik dengan memindai *QR Code*. Ini bisa digunakan untuk transaksi di *outlet* (gerai) langsung maupun *e-commerce* (perdagangan online). Sesuai dengan namanya, *Quick Response Code*, maka pembayaran dilakukan secara cepat dan mudah, tak butuh lagi kartu yang harus digesekkan ke mesin EDC. Karena dalam kode tersebut berisi informasi yang secara cepat direspons oleh aplikasi pemindai di *smartphone* (Ponsel pintar). Dalam sistem pembayaran, *QR Code* merupakan suatu perkembangan teknologi yang membantu perangkat mengirimkan data dalam jumlah besar sehingga aktivitas dapat dilakukan dengan cepat, efisien dan sederhana terutama dalam transaksi pembayaran (Bank Indonesia, 2019).

2.1.4 Quick Response Indonesia Standard (QRIS)

Quick Response Code Indonesian Standard atau biasa disingkat QRIS (dibaca KRIS) adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan *QR Code*. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan *QR Code* dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang akan menggunakan *QR Code* Pembayaran wajib menerapkan QRIS. Dengan QRIS,

seluruh aplikasi pembayaran dari Penyelenggara manapun baik bank dan nonbank yang digunakan masyarakat, dapat digunakan di seluruh toko, pedagang, warung, parkir, tiket wisata, donasi (*merchant*) berlogo QRIS, meskipun penyedia QRIS di merchant berbeda dengan penyedia aplikasi yang digunakan masyarakat. *Merchant* juga diuntungkan karena dapat menerima pembayaran hanya dengan satu QR Code QRIS seperti yang terlihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Metode sebelum dan sesudah QRIS

Sumber : <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Documents/Bahan-Sosialisasi-QRIS.pdf>

Untuk memberikan kenyamanan kepada masyarakat dalam bertransaksi, Bank Indonesia terus berupaya melakukan inovasi terhadap pemenuhan sisi supply dan pengembangan fitur QRIS antara lain :

1. QRIS *on Delivery* (QoD) adalah fitur pembayaran menggunakan QRIS MPM pada saat serah terima barang oleh pelanggan.
2. QRIS *Customer Presented Mode* (CPM) adalah QRIS yang di-generate oleh pengguna yang kemudian dipindai oleh merchant.

3. QRIS *Cross Border* yang bertujuan untuk memfasilitasi pembayaran *cross border inbound dan outbound*, sehingga nantinya akan memudahkan konsumen dan pedagang di luar negeri untuk dapat melakukan dan menerima pembayaran barang dan jasa melalui QR-Code.
4. QRIS *Ecosystem* yaitu implementasi QRIS di sektor kuliner melalui penerapan QRIS MPM/TTM yang tersedia di aplikasi/website *merchant* dan QRIS tagihan yaitu penggunaan QRIS untuk pembayaran tagihan rutin bulanan seperti asuransi, tv kabel, wifi dan lainnya.
5. QRIS TTS (Transfer, Tarik dan Setor) yang saat ini sedang dalam uji coba *sandbox*.

2.1.5 Pengembangan

Dalam bukunya J. Winardi (2016), menjelaskan bahwa pengembangan dalam teori manajemen organisasi didefinisikan sebagai pengembangan keorganisasian yang meliputi serangkaian tindakan manajemen puncak suatu organisasi, dengan partisipasi para anggota keorganisasian, guna melaksanakan proses perubahan dan pengembangan dalam organisasi yang bersangkutan, hingga dari kondisi yang sedang berlaku sekarang, melalui proses yang berlangsung dalam waktu, dapat dilaksanakan aneka macam perubahan, hingga pada akhirnya dicapai kondisi yang lebih memuaskan dan lebih sesuai dengan tuntutan lingkungan.

Perkembangan usaha dalam jurnal Kartika Putri, Ari Pradhanawarti dan Bulan Prabawani (2014) merupakan sekumpulan aktifitas yang dilakukan untuk menciptakan sesuatu dengan cara mengembangkan dan mentransformasi berbagai

sumber daya menjadi barang/jasa yang diinginkan konsumen. Perkembangan usaha adalah suatu bentuk usaha kepada usaha itu sendiri agar dapat berkembang menjadi lebih baik lagi dan agar mencapai pada suatu titik atau puncak menuju kesuksesan. Jika hal ini dapat dilakukan oleh setiap wirausaha, maka besarlah harapan untuk dapat menjadikan usaha yang semula kecil menjadi skala menengah bahkan menjadi sebuah usaha besar. Maka dari itu, dibutuhkan suatu pengembangan dalam memperluas dan mempertahankan bisnis tersebut agar dapat berjalan dengan baik. Untuk melaksanakan pengembangan bisnis dibutuhkan dukungan dari berbagai aspek seperti bidang produksi dan pengolahan, pemasaran, SDM, teknologi dan lain-lain. Pada penelitian ini aspek pengembangan yang diteliti adalah aspek teknologi dengan sejumlah proses yang pada umumnya bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan peluang UMKM di Kabupaten Polewali Mandar dari sistem pembayaran QRIS.

2.1.6 Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)

Menurut Tambunan (2012), Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah UMKM adalah unit usaha produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau Badan Usaha disemua sektor ekonomi. Pada prinsipnya, pembedaan antara Usaha Mikro (UMi), Usaha Kecil (UK), dan Usaha Menengah (UM) umumnya didasarkan pada nilai asset awal (tidak termasuk tanah dan bangunan), omset rata-rata pertahun atau jumlah pekerja tetap. Di Indonesia, definisi UMKM diatur berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah. Definisi menurut UU No. 20 Tahun 2008 tersebut adalah sebagai berikut :

1. Usaha Mikro

Usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang-undang ini. Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari usaha menengah atau usaha besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil sebagaimana dimaksud dalam Undang-undang. Usaha mikro adalah unit usaha yang memiliki aset paling banyak Rp. 50.000.000 tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha dengan hasil penjualan tahunan paling besar Rp. 300.000.000.

2. Usaha Kecil

Usaha kecil diharapkan mampu memberikan lapangan kerja baru. Jika pertumbuhan penyerapan tenaga kerja oleh sektor usaha besar dan menengah konsisten, maka sasaran pengangguran bahkan jika pengembangan kewirausahaan dan penumbuhan unit usaha baru dilaksanakan secara optimal, pengangguran terbuka akan dapat ditekan, adanya lapangan kerja dan meningkatnya pendapatan diharapkan akan membantu mewujudkan masyarakat Indonesia yang sejahtera. Sulit mewujudkannya apabila masyarakat hidup dalam kemiskinan dan tingkat pengangguran yang tinggi, akibat ketimpangan penguasaan sumber daya produktif masih sangat nyata. Usaha kecil dengan nilai aset lebih dari Rp. 50.000.000 sampai dengan paling

banyak aset Rp. 500.000.000 tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha memiliki hasil penjualan tahunan dari Rp. 300.000.000 hingga maksimum Rp. 2.500.000.000.

3. Usaha Menengah

Usaha Menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perseorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan Usaha Kecil atau usaha besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan sebagaimana diatur dalam Undang-undang. Usaha menengah adalah perusahaan dengan nilai kekayaan bersih lebih dari Rp. 500.000.000 hingga paling banyak Rp. 100.000.000.000 hasil penjualan tahunan di atas Rp. 2.500.000.000.000 milyar sampai paling tinggi Rp. 50.000.000.000

4. Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah (UMKM)

Pengertian usaha kecil di Indonesia masih sangat beragam. Menurut Departemen Perindustrian dan Bank Indonesia (1990) mendefinisikan usaha kecil berdasarkan nilai asetnya, yaitu suatu usaha yang asetnya (tidak termasuk tanah dan bangunan) bernilai kurang dari Rp. 600.000.000. Sedangkan departemen Perdagangan mendefinisikan usaha kecil sebagai usaha yang modal kerjanya kurang dari Rp. 25.000.000 Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), industri kecil adalah usaha industri yang melibatkan tenaga kerja antara 5 sampai dengan 19 orang. Sedangkan industri rumah tangga adalah usaha industri yang memperkerjakan kurang dari 5 orang.

Secara umum pengertian usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) adalah usaha yang memproduksi barang dan jasa yang menggunakan bahan baku utama berbasis pada pendayagunaan sumber daya alam, bakat dan karya seni tradisional dari daerah setempat. Adapun ciri-ciri UMKM adalah bahan baku mudah diperolehnya, menggunakan teknologi sederhana sehingga mudah dilakukan alih teknologi, keterampilan dasar umumnya sudah dimiliki secara turun temurun, bersifat padat karya atau menyerap tenaga kerja yang cukup banyak, peluang pasar cukup luas, sebagian besar produknya terserap di pasar lokal atau domestik dan tidak tertutup sebagian lainnya berpotensi untuk diekspor, beberapa komoditi tertentu memiliki ciri khas terkait dengan karya seni budaya daerah setempat serta melibatkan masyarakat ekonomi lemah setempat secara ekonomis dan menguntungkan.

2.2 Penelitian Terdahulu

Berikut penelitian-penelitian sebelumnya terkait penelitian ini :

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Pitriani Ritonga (2018) - Skripsi.	Pengaruh Pembayaran Non Tunai Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kartu debit, kartu kredit, dan <i>E-money</i> berpengaruh positif signifikan terhadap jumlah uang beredar, kartu debit	Sama-sama menggunakan dua variabel yaitu variabel dependen dan variabel independen.	Pada penelitian terdahulu metode analisis yang digunakan adalah analisis jalur (<i>analysis path</i>). Sedangkan pada penelitian

			<p>berpengaruh positif signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi, kartu kredit berpengaruh negatif tidak signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi, <i>E-money</i> berpengaruh positif tidak signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi, jumlah uang beredar berpengaruh positif tidak signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi.</p>		<p>sekarang metode analisis yang digunakan adalah analisis linear sederhana.</p>
2	Abdi Alamsyah (2019) - Skripsi.	<p>Pengaruh Penerimaan Sistem Pembayaran <i>Gopay</i> Menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i> Terhadap Pendapatan <i>Driver</i> Gojek Di Kota Medan.</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara parsial variabel Kemudahan dan Pengalaman berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penerimaan Sistem Pembayaran <i>Gopay</i>, variabel Kemudahan berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap</p>	<p>Sama-sama meneliti sistem pembayaran berbasis online.</p>	<p>Pada penelitian terdahulu peneliti mengkaji bagaimana pengaruh penerimaan sistem pembayaran <i>Gopay</i> menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i> terhadap pendapatan <i>driver</i> Gojek</p>

			<p>Penerimaan Sistem Pembayaran <i>Gopay</i>, variabel Penerimaan Sistem Pembayaran <i>Gopay</i> berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap pendapatan <i>driver</i> Gojek dan Kemudahan, Kemudahan, Pengalaman berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap Pendapatan <i>driver</i> Gojek melalui Penerimaan Sistem Pembayaran <i>Gopay</i> sebagai variasi variabel intervening.</p>		<p>di Kota Medan. Sedangkan penelitian sekarang peneliti mengkaji bagaimana pengaruh penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap pengembangan UMKM Kabupaten Polewali Mandar.</p>
3	Josef Evan Sihaloho, dkk (2020) - Jurnal.	Implementasi Sistem Pembayaran <i>Quick Response Indonesia Standard</i> Bagi Perkembangan UMKM di Medan.	Penelitian ini mengindikasikan bahwa QRIS mempunyai manfaat bagi para pedagang UMKM.	Sama-sama meneliti QRIS yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran	Pada penelitian terdahulu peneliti mengkaji bagaimana penerapan QRIS pada UMKM di Medan, dan memaparkan peranan, kendala, dan pendapatan UMKM

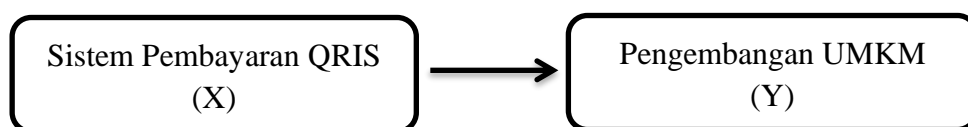
					dengan adanya QRIS. Sedangkan pada penelitian sekarang peneliti mengkaji bagaimana pengaruh penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap pengembangan UMKM Kabupaten Polewali Mandar.
4	I Wayan Arta Setiawan. (2020) - Jurnal.	QRIS Di Mata Umkm: Eksplorasi Persepsi Dan Intensi UMKM Menggunakan QRIS.	Penelitian ini mengindikasikan bahwa UMKM memiliki persepsi positif terhadap QRIS, sebagai alternatif cara pembayaran yang mudah dan dapat mengurangi kontak fisik. Penelitian ini juga menemukan bahwa intensi UMKM menggunakan QRIS dipengaruhi oleh : 1. Persepsi kegunaan.	Sama-sama meneliti UMKM yang menggunakan QRIS untuk melakukan transaksi pembayaran	Pada penelitian terdahulu <i>Technology acceptance model dan theory of planned behavior</i> digunakan sebagai panduan dalam proses penyusunan pertanyaan wawancara dan analisis data. Sedangkan penelitian sekarang menggunakan aplikasi SPSS versi 21 yang

			2. Persepsi kemudahan. 3. Pemahaman akan QRIS. 4. Pengaruh pihak luar. 5. Persepsi hambatan.	digunakan oleh peneliti untuk menganalisis data yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner.
--	--	--	---	--

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah tentang Pengaruh Penggunaan Sistem Pembayaran *Quick Response Indonesia Standard (QRIS)* Terhadap Pengembangan UMKM di Kabupaten Polewali Mandar. Variabel independen (X) yang digunakan dalam penelitian ini adalah sistem pembayaran QRIS dan adapun variabel dependen (Y) dalam penelitian ini adalah pengembangan UMKM. Sistem pembayaran QRIS diharapkan dapat mengembangkan UMKM dalam penerapannya.

Kerangka konseptual ini dibuat untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai permasalahan yang akan dibahas lebih lanjut dengan harapan dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya. Berdasarkan uraian tersebut kerangka konseptual dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.3 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Untuk mengetahui apakah ada atau tidak pengaruh antara variabel independen (X) yaitu Sistem Pembayaran QRIS dengan variabel dependen (Y) yaitu

Pengembangan UMKM. Maka peneliti akan melakukan pengujian lebih lanjut dengan melakukan uji hipotesis.

Dengan demikian dapat dirumuskan hipotesis terhadap permasalahan tersebut sebagai berikut :

- H_0 : Sistem pembayaran QRIS tidak berpengaruh terhadap pengembangan UMKM di Kabupaten Polewali Mandar.
- H_1 : Sistem pembayaran QRIS berpengaruh terhadap pengembangan UMKM di Kabupaten Polewali Mandar.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan sistem pembayaran *quick response indonesia standard* (QRIS) terhadap pengembangan UMKM di Kabupaten Polewali Mandar dengan menggunakan SPSS versi 25 disimpulkan bahwa :

1. Dengan menggunakan uji validitas, maka hasil uji validitas diketahui bahwa seluruh variable dinyatakan valid yang ditunjukkan dengan nilai *r* hitung atau *pearson correlation* lebih besar nilainya dari *r* tabel (0,3).
2. Dalam uji reliabilitas dapat diketahui bahwa hasil *Cronbach Alpha* hitung variable sistem pembayaran QRIS (X1) sebesar 0,871 yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian pada penelitian ini telah memenuhi unsur reliabilitas yang baik. Dengan kata lain instrumen penelitian ini adalah reliabel atau terpercaya dan tingkat instrumen penelitian sudah memadai karena nilai koefisiennya diatas 0,6.
3. Pada uji koefisien regresi bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh sistem pembayaran QRIS (variabel independen) terhadap pengembangan UMKM (variabel dependen) adalah positif, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi yang diperoleh dari tabel diatas sebesar $0,004 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel independen yaitu sistem pembayaran QRIS berpengaruh terhadap variabel dependen yaitu pengembangan UMKM.

4. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan sistem pembayaran *quick response indonesia standard* (QRIS) memberikan pengaruh positif sebesar sebesar 23,9% terhadap pengembangan UMKM di Kabupaten Polewali Mandar, sedangkan sisanya sebesar 76,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan atau di luar dari model regresi yang dianalisis dalam penelitian ini seperti sumber daya manusia, finansial atau modal usaha dan pemasaran yang baik melalui media *online* maupun *offline*.
5. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 3,071 lebih besar dari nilai t tabel 1.69726 dengan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$ dengan nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa sistem pembayaran QRIS memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pengembangan UMKM di Kabupaten Polewali Mandar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan maka saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Bagi Perguruan Tinggi, dapat memberikan acuan dan referensi tambahan untuk meningkatkan pengembangan sumber daya dan skil mahasiswa khususnya dipengembangan usaha.
2. Bagi Pelaku UMKM, diharapkan terus memahami dan menggunakan sistem pembayaran QRIS karena perkembangan dari teknologi dapat membantu dan berdampak positif terhadap usaha yang dijalankan sehingga penghasilan akan meningkat karena adanya alternatif pembayaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, Mustofa. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Alamsyah, A. 2019. *Pengaruh Penerimaan Sistem Pembayaran Gopay Menggunakan Technology Acceptance-Model Terhadap Pendapatan Driver Gojek Di Kota Medan*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara, Medan.
- Bank Indonesia. 2020. *Apa itu Uang Elektronik*. Retrieved from <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/Apa-itu-Uang-Elektronik.aspx>
- Bank Indonesia. *QR Code Indonesian Standard (QRIS)*. Retrieved from <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx#QRIS>
<https://www.bi.go.id/id/edukasi/Documents/Bahan-Sosialisasi-QRIS.pdf>
<https://www.bi.go.id/id/publikasi/laporan/lpp/default.aspx?Kategori=sulawesi%20barat&Periode=triwulan>
- Bank Indonesia. *Sistem Pembayaran Dan Pengelolaan Uang Rupiah : Sekilas Sistem Pembayaran Di Indonesia*. Retrieved from <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx>
- Cermati.com. 2017. *QR Payment, Cara Bayar Kekinian 'Newbie' di Indonesia*. Retrieved from <https://www.cermati.com/artikel/qr-payment-cara-bayar-kekinian-newbie-di-indonesia>
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang
- Halim, A. 2020. E-Jurnal Ilmiah Ekonomi Pembangunan. *Pengaruh Pertumbuhan Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Mamuju*. STIE Muhammadiyah Mamuju.
- Herlambang, R. 2021. *Pengaruh Penggunaan Sistem Pembayaran Quick Response Standard Indonesia (QRIS) Terhadap Pengembangan UMKM Kota Medan*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara, Medan.
- I Wayan Arta Setiawan, Luh Putu Mahyuni. 2020. E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana. *QRIS Di Mata UMKM: Eksplorasi Persepsi Dan Intensi Umkm Menggunakan QRIS*.
- Ibnu. 2021. *QR Code adalah : Pengertian dan Fungsinya sebagai Metode Pembayaran yang Mudah dan Cepat*. Retrived from <https://accurate.id/ekonomi-keuangan/qr-code-adalah/>
- Putri, Kartika, Ari Pradhanawarti, dan Bulan Prabawani. 2014. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis Universitas Diponegoro. Pengaruh Karakteristik Kewirausahaan, Modal Usaha dan Peran Business Development Service*

Terhadap Pengembangan Usaha (Studi Pada Sentra Industri Kerupuk Desa Kedungrejo Sidoarjo Jawa Timur). Semarang.

Riduwan. 2012. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Ritonga, P. 2018. *Pengaruh Pembayaran Non Tunai Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara, Medan.

Sihaloho, J. F., Atifah Ramadani, Suci Rahmayanti. 2020. *Jurnal Manajemen Bisnis UNDIKNAS. Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM di Medan*. 17(2). Hal 287 – 297.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung.

Syafii, Ahmad. 2012. *Modal dan Usaha Mandiri*. Yogyakarta: PT. Ghalia Indonesia

Tambunan, T. (2012). *Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Indonesia : isu-isu penting*. Jakarta.

Wibowo, S. F., Rosmauli, D., & Suhud, U. 2015. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-Money Card*.