

**ANALISIS IMPLEMENTASI *FINTECH* DOMPET DIGITAL
SEBAGAI SISTEM PEMBAYARAN QRIS BAGI PEMILIK
RESTORAN DI TANJUNGPINANG**

SKRIPSI

**LARAS DAIRONA
18622116**



**SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI PEMBANGUNAN
TANJUNGPINANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN / PENGESAHAN SKRIPSI
ANALISIS IMPLEMENTASI *FINTECH* DOMPET DIGITAL
SEBAGAI SISTEM PEMBAYARAN QRIS BAGI PEMILIK
RESTORAN DI TANJUNGPINANG

Diajukan Kepada:

Panitia Komisi Ujian
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan
Tanjungpinang

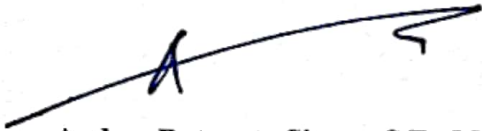
Oleh:

NAMA : LARAS DAIRONA
NIM : 18622116

Menyetujui,

Pembimbing Pertama,

Pembimbing Kedua,



Andres Putranta Sitepu, S.E., M.Ak
NIDN. 8854290019 / Asisten Ahli



Afrivadi, S.T., M.E
NIDN. 1003057101 / Asisten Ahli

Menyetujui,

Ketua Program Studi



Hendy Satria, S.E., M.Ak
NIDN. 1015069101 / Lektor

Skripsi Berjudul

**ANALISIS IMPLEMENTASI *FINTECH* DOMPET DIGITAL
SEBAGAI SISTEM PEMBAYARAN QRIS BAGI PEMILIK
RESTORAN DI TANJUNGPINANG**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh:
NAMA : LARAS DAIRONA
NIM : 18622116

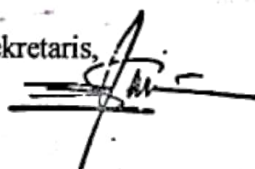
Telah dipertahankan di depan Panitia Komisi Ujian Pada Tanggal
20 Agustus 2022 dan
Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat untuk Diterima

Panitia Komisi Ujian


Ketua,


Andres Putranta Sitepu, S.E., M.Ak
NIDN. 8854290019/ Asisten Ahli

Sekretaris,


Sri kurnia, S.E., Ak., M.Si., CA
NIDN. 1020037101 / Lektor

Anggota


Budi Zulfachri, S.Si., M.Si
NIDN. 1028067301/ Asisten Ahli

Tanjungpinang, 20 Agustus 2022
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan
Tanjungpinang,
Ketua,



Charly Marlinda, S. E., M. Ak. Ak. CA
NIDN. 1029127801 / Lektor

PERNYATAAN

Nama : Laras Dairona
NIM : 18622116
Tahun Angkatan : 2018
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,33
Program Studi : Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Implementasi *Fintech* Dompot Digital
Sebagai Sistem Pembayaran QRIS Bagi Pemilik
Restoran Di Tanjungpinang

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa seluruh isi dan materi dari skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan rekayasa maupun karya orang lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan apabila ternyata di kemudian hari saya membuat pernyataan palsu, maka saya siap di proses sesuai peraturan yang berlaku.

Tanjungpinang, 15 Agustus 2022

Penyusun,

A handwritten signature in black ink is written over a 3000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '3000', 'METRAI TEMPEL', and 'C6A1X043870606'.

LARAS DAIRONA

NIM: 18622116

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur kuucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunianya-Nya serta kesempatan dan kemudahan yang telah diberikan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya.

Shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi besar kita Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat yang selalu memberi semangat dan doa, sehingga skripsi saya ini dapat diselesaikan dengan baik.

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk orang-orang yang sangat kusayangi

“Ibunda dan Ayahanda”

Siti Umiyah dan Indra Riyadi

Ibunda dan ayahanda yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta tak lupa selalu mendoakan sehingga dapat menyelesaikan studi ini.

“Adik, saudaraku dan sahabatku”

Terima kasih telah banyak memberikan saran, masukan, dan semangat hingga dapat terselesaikan skripsi ini.

HALAMAN MOTTO

“Jika kamu menolong agama Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu”

(QS. Muhammad: 7)

“Ilmu bukanlah dengan banyaknya riwayat. Ilmu tidak lain adalah sebuah cahaya yang Allah tempatkan di dalam hati”

(Imam Malik)

“Kamu tidak perlu menjadi luar biasa untuk memulai, tapi kamu harus memulai untuk menjadi luar biasa”

(Zig Ziglar)

“Berlomba-lombalah dalam kebaikan dan kamu tidak akan pernah gagal sampai kamu berhenti mencoba”

(Penulis)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT yang memberikan kesehatan dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul “**Analisis Implementasi *Fintech* Dompot Digital Sebagai Sistem Pembayaran (QRIS) Bagi Pemilik Restoran Di Tanjungpinang**”. yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata 1 (S1) Program studi Akuntansi pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pembangunan Tanjungpinang.

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan kritikan-kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini, banyak pihak-pihak yang turut serta membangun mulai dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Charly Marlinda, S.E., M.Ak., Ak.,CA. selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
2. Ibu Ranti Utami, S.E., M.Si. Ak.CA. selaku Wakil Ketua I Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
3. Ibu Sri Kurnia, S.E., M.Si.Ak.CA. selaku Wakil Ketua II Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
4. Bapak Ir. Imran Ilyas, M.M selaku Wakil Ketua III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
5. Bapak Hendy Satria, S.E., M.Ak. selaku Ketua Program Studi S1 Akuntansi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.

6. Bapak Andres Putranta Sitepu, S.E., M.Ak selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberi arahan, saran, dan perbaikan terhadap penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Bapak Afriyadi, ST.,ME. selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tak pernah lelah dalam memberikan arahan dan bimbingan.
8. Seluruh dosen pengajar dan staf sekretariat Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
9. Ayahanda Indra Riyadi dan Ibunda Siti Umiyah yang selalu support dalam situasi dan kondisi apapun, dan terimakasih karena telah mendidik dan memberikan motivasi yang sangat membangun bagi kelangsungan penelitian ini, serta terimakasih untuk doa yang dipanjatkan untuk anakmu sehingga penelitian ini bisa diselesaikan dengan baik.
10. Kepada yang terkasih Sarto Hidayat terima kasih atas *supportnya* dan selalu menemani di kala membutuhkan bantuan apapun.
11. Sahabatku terkhusus Siti Wulandari, Navarillah, Hera, Marshella, Rima, Wahyuni, Alhafis, dan Ajeng yang selalu memberikan semangat dan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
12. Terimakasih untuk partner kerja Ibu Linda, Siti Khumairah, dan Reni Anggraeni yang telah memberikan semangat dan selalu memberikan keyakinan untuk maju dan selalu menemani di kala membutuhkan bantuan apapun.

13. Terimakasih juga kepada keluarga besar SDN 002 Bintang Timur, yang telah memberikan semangat dan memberikan izin didalam jam kerja untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman-teman seperjuangan Akuntansi Sore angkatan 2018 yang telah berjuang bersama-sama selama duduk dalam bangku perkuliahan.
15. Semua pihak yang terkait dalam penyusunan skripsi, yang tak dapat dituliskan satu-persatu, terimakasih semuanya.

Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pembaca, khususnya Mahasiswa-mahasiswi Jurusan Akuntansi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.

Tanjungpinang, 22 Juli 2022

Peneliti

Laras Dairona

NIM. 18622116

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN / PENGESAHAN SKRIPSI	
PERNYATAAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN MOTO	
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Kegunaan Penelitian	8
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Tinjauan Teori	11
2.1.1 Implementasi.....	11
2.1.2 <i>Financial Technology</i>	12
2.1.3 Dompot Digital	17
2.1.4 Sistem Pembayaran.....	19
2.1.5 <i>Quick Respond Indonesia Standard (QRIS)</i>	22

2.1.6 UMKM	27
2.2 Kerangka Pemikiran	33
2.3 Penelitian Terdahulu.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Jenis Penelitian	41
3.2 Jenis Data.....	42
3.2.1 Data Primer	42
3.2.2 Data sekunder	42
3.3 Teknik Pengumpulan Data	42
3.3.1 Studi Pustaka	42
3.3.2 Observasi.....	43
3.3.3 Wawancara.....	43
3.3.4 Dokumentasi.....	44
3.4 Informan Kunci	44
3.5 Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Deskripsi dan Sejarah Peluncuran QRIS oleh Bank Indonesia	51
4.1.1 Visi Sistem Pembayaran Indonesia	52
4.2 Implementasi <i>Fintech</i> Dompot Digital sebagai sistem pembayaran QRIS.....	55
4.3 QRIS pilihan bagi para pemilik Restoran.....	68
4.4 Dampak penjualan setelah menggunakan <i>Fintech</i> Dompot Digital dengan sistem pembayaran QRIS.....	73
BAB V PENUTUP.....	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran	80

DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
<i>CURRICULUM VITAE</i>	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penggunaan Dompot Digital	18
Gambar 2.2 QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard).....	24
Gambar 2.3 Jenis-jenis Penggunaan QRIS	25
Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran.....	33
Gambar 3 1 Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Transaksi Sebelum dan Sesudah QRIS	23
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	34
Tabel 3.1 Kriteria Informan.....	44
Tabel 3.2 Daftar Informan Restoran Penelitian	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Data Wawancara

Lampiran 2: Foto dokumentasi

Lampiran 3: Hasil Scan Uji Plagiat

ABSTRAK

Analisis Implementasi *Fintech* Dompot Digital Sebagai Sistem Pembayaran (QRIS) Bagi Pemilik Restoran Di Tanjungpinang

Laras Dairona. 18622116. S1 Akuntansi. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang larasdairona05@gmail.com

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi *Fintech* Dompot Digital sebagai sistem pembayaran menggunakan QRIS bagi para pemilik Restoran.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*). Jenis data yang digunakan ialah data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dengan studi pustaka, observasi, wawancara kepada pemilik restoran yang ada di Tanjungpinang serta dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik pemilihan informan kunci secara purposive sampling yaitu peneliti memilih 10 informan kunci untuk diwawancarai berdasarkan kriteria tertentu. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan.

Implementasi *Fintech* Dompot Digital sebagai sistem pembayaran menggunakan QRIS pada Restoran sangat membantu dan mempermudah transaksi non tunai yang mengikuti perkembangan teknologi dan informasi. Hal ini dikarenakan penerapannya yang sangat mudah dengan cara scan, klik, masukkan nominal dan bayar. Kini Restoran tidak perlu mempersiapkan banyak produk QR Code di restorannya, cukup hanya menyediakan satu QRIS dapat menerima semua transaksi dari berbagai instrument pembayaran berbasis server.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa sistem pembayaran menggunakan QRIS pada Restoran sangat membantu dan mempermudah transaksi non tunai yang mengikuti perkembangan teknologi dan informasi. Hal ini dikarenakan penerapannya yang sangat mudah dengan cara scan, klik, masukkan nominal dan bayar.

Kata Kunci : *Implementasi Fintech, Dompot Digital, QRIS, Transaksi Nontunai*

Referensi : 7 buku dan 29 jurnal

Dosen Pembimbing I: Andres P. Sitepu, S.E., M.Ak

Dosen Pembimbing II: Afriyadi, ST.,ME

ABSTRACT

Analysis of Fintech Implementation of Digital Wallets as a Payment System (QRIS) for Restaurant Owners in Tanjungpinang

Laras Dairona. 18622116. S1 Accounting. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang larasdairona05@gmail.com

The purpose of this research is to find out the implementation of Digital Wallet Fintech as a payment system using QRIS for restaurant owners. This research is a field research (field research). The type of data used is primary data and secondary data. Data collection techniques with literature study, observation, interviews with restaurant owners in Tanjung Pinang and documentation. This study uses a key informant selection technique by purposive sampling, namely the researcher selects 10 key informants to be interviewed based on certain criteria. The data analysis technique uses data reduction, data presentation and conclusion drawing.

The implementation of Digital Wallet Fintech as a payment system using QRIS in restaurants is very helpful and facilitates non-cash transactions that follow technological and information developments. This is because the application is very easy by scanning, clicking, entering the nominal and paying. Now restaurants do not need to prepare many QR Code products in their restaurants, it is enough to only provide one QRIS that can accept all transactions from various server-based payment instruments.

Based on the results of research and discussion in this study, it can be concluded that. the payment system using QRIS at restaurants is very helpful and facilitates non-cash transactions that follow technological and information developments. This is because the application is very easy by scanning, clicking, entering the nominal and paying.

Keywords: *Implementasi Fintech, Dompot Digital, QRIS, Transaksi Nontunai*

Reference: 7 books and 29 journals

Dosen Pembimbing I: Andres P. Sitepu, S.E., M.Ak

Dosen Pembimbing II: Afriyadi, ST.,ME

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini mempengaruhi sektor keuangan di Indonesia. Banyak bermunculan industri jasa layanan keuangan yang menjadi trend baru ditengah masyarakat. Hal ini menjadi wujud perkembangan dunia bisnis dengan menggunakan teknologi, salah satunya yaitu hadirnya (*Fintech*) *Financial Technology*. Bank Indonesia (2017) mendefinisikan *Financial Technology* adalah penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, dan efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran. *Financial Technology* atau teknologi keuangan baru yang dikembangkan melalui inovasi teknologi informasi pada bidang layanan keuangan (Granita 2020). *Fintech* memiliki berbagai bentuk layanan seperti *payment fintech*, *information fintech*, *financial SaaS fintech*, *capital market fintech*, *crowdfunding fintech*, *Peer to Peer Lending*. Teknologi atau layanan ini adalah sebuah bentuk yang dapat menjadi alternatif bagi institusi keuangan serta penggunanya dalam memberikan dan mendapatkan layanan. *Fintech* dapat berperan sebagai pengantar layanan kepada pengguna yang sebelumnya tidak tercapai oleh institusi atau layanan tradisional yang sudah ada. Beberapa bentuk dari *fintech* menjadi terobosan karena dapat mengubah produk-produk keuangan tradisional menjadi banyak variasinya.

Peran *fintech* pada bidang jasa adalah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dengan melakukan pelayanan terhadap sistem pembayaran elektronik. Masyarakat dapat mengakses *fintech* hanya melalui *smartphone* maupun media PC. *Fintech* memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam banyak hal, salah satunya adalah kemudahan dalam bertransaksi baik online yang dapat diakses melalui satu layanan yaitu dengan aplikasi *e-wallet*. *Fintech* juga dapat mempermudah proses transaksi antara penjual dan pembeli dengan mengurangi celah kecurangan dalam proses transaksi tersebut.

Teknologi *Fintech* terus mengalami perkembangan yang signifikan. Perkembangan ini juga didukung oleh pemerintah yang menginginkan para pelaku UMKM di seluruh Indonesia agar tidak ketinggalan dalam menggunakan teknologi dan sistem pembayaran digital. Pemanfaatan teknologi menjadi tantangan baru bagi pelaku UMKM untuk dapat bertahan pada era 4.0 ini. Fungsi utama dari pemanfaatan teknologi adalah untuk dapat memudahkan setiap transaksi yang dilakukan. Sayangnya di Indonesia, kemudahan ini kurang dimanfaatkan oleh pelaku bisnis serta pelanggannya. Sebuah penelitian tentang permasalahan UMKM menyebutkan bahwa permasalahan penggunaan serta pemanfaatan teknologi masih menjadi masalah utama bagi UMKM (Handika, M & Musmini 2021).

Disampaikan oleh *The Jakarta Post* pada tahun 2018, kondisi demografi Indonesia kondusif bagi ekonomi digital dan diprediksi akan menjadi salah satu yang terkuat di Asia Tenggara pada tahun 2025. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pertumbuhan transaksi *online*, yang juga telah mendorong digitalisasi untuk

sistem pembayaran. Jenis pembayaran digital kini telah berkembang dan mulai menggantikan bentuk pembayaran tradisional atau tunai. Berdasarkan laporan *JakPat Reserch* 2020, 9 dari 10 pengguna internet di Indonesia telah menggunakan pembayaran elektronik dalam aktivitas transaksinya. Sistem pembayaran elektronik seperti uang tunai digital, kartu debit atau kredit, dan dompet elektronik (*e-wallet*) telah menguntungkan konsumen dalam melakukan transaksi nontunai di pasar. Perubahan ekonomi perilaku masyarakat dari konvensional ke digital, dalam jangka panjang berpotensi membentuk konsep baru tentang masyarakat yang disebut *cashless society* (Rahman, Ismail, and Bahri 2020). Penggunaan uang elektronik secara tidak langsung mempengaruhi pola transisi konsumsi tersebut, kehadiran uang elektronik (*e-money*) menjadi salah satu pendorong masyarakat menjadi konsumtif, dimana seseorang konsumen mengalami daya beli yang meningkat. Peningkatan konsumsi yang diikuti dengan perkembangan teknologi memberikan pengaruh besar terhadap terbentuknya gaya konsumsi baru yang lebih mementingkan aspek eksternalitas barang untuk mendapatkan representasi sebagai bagian masyarakat modern (raharjo jati 2015). Dalam hal ini perilaku konsumen dalam menggunakan *e-money* atau uang digital dalam membeli atau mengkonsumsi barang yang cenderung lebih konsumtif.

Menurut (Febriansyah 2021) Pembayaran digital merupakan suatu kegiatan transaksi yang menggunakan media elektronik untuk alat pembayarannya. Uang digital merupakan pembayaran elektronik dan virtual yang memanfaatkan server, aplikasi jaringan dan akun virtual. Pada tahun 2018, Bank Indonesia mencatat transaksi dengan menggunakan *E-wallet* di Indonesia mencapai Rp 21,3

triliun. Nilai ini diperkirakan akan terus tumbuh dengan berkembangnya tren *cash-less society* menjadi Rp 355,7 triliun pada tahun 2023.

Berdasarkan data Bank Indonesia pada bulan Maret 2020, ada sebanyak 40 perusahaan telah menerbitkan uang elektronik *server*. Hal ini menjadi beberapa alasan juga bahwa penggunaan aplikasi *e-wallet* oleh pelanggan lebih dominan dan para pedagang telah menyediakan banyak QR Code yang dapat digunakan untuk sistem pembayaran berbasis server, seperti *e-wallet*. Hal ini membuat Bank Indonesia sebagai pengatur sistem pembayaran di Indonesia, pada Agustus 2019 telah meluncurkan kanal pembayaran yang berbasis *shared delivery channel* untuk instrumen pembayaran yang berbasis server yaitu *Quick Response Indonesia Standard* (QRIS). Kanal pembayaran ini digunakan untuk menstandarisasi seluruh pembayaran nontunai yang menggunakan QR Code. Salah satu alasan peluncuran kanal pembayaran ini diadakan karena para pedagang di pasar ketika dalam bertransaksi nontunai harus menyediakan banyak QR Code dari berbagai penerbit. Penggunaan QRIS ini dapat digunakan pada aplikasi-aplikasi pembayaran yang telah terinstall di *smartphone* yang telah terhubung dengan koneksi internet. Aplikasi-aplikasi yang dimaksud *e-wallet* dari penerbit perbankan maupun non perbankan yang digunakan sebagai instrumen pembayaran berbasis server dan telah mendapatkan izin dari Bank Indonesia. Sementara waktu, Bank Indonesia masih mengeluarkan QRIS yang bermode *Merchant Payment Mode*. QRIS tersebut dapat di-*scan* oleh pelanggan dengan berbagai jenis aplikasi pembayaran dan pedagang hanya perlu menyediakan satu QR Code di usahanya sehingga semua aplikasi pembayaran dapat men-*scan* QR

Code tersebut ketika bertransaksi. Dengan adanya sistem pembayaran QRIS yang telah dikeluarkan Bank Indonesia, maka dapat diberikan penelitian untuk menilai keefisienan dari QRIS terhadap perkembangan UMKM (Boston n.d.).

Jumlah merchant yang menggunakan QRIS di Provinsi Kepulauan Riau tercatat sebanyak 137.272 *merchant* sampai dengan Triwulan I 2022, Jumlah ini meningkat 10,28 persen dari akhir tahun 2021 lalu yang sebanyak 124.472 merchant. Kenaikan jumlah merchant ini, membuktikan bahwa QRIS semakin mudah diakses oleh masyarakat untuk berbelanja. Mengingat manfaatnya dalam membantu proses transaksi non-tunai secara lebih efisien, penggunaan QRIS oleh UMKM akan dapat membantu meningkatkan kinerja usahanya (Batam 2022).

Sebagai Ibukota Provinsi Kepulauan Riau, Kota Tanjungpinang memiliki jumlah penduduk pada tahun 2020 sekitar 227.663 jiwa (BPS, 2020). Dan hampir dimana keseluruhan kota Tanjungpinang dikelilingi oleh pusat kuliner dan berbagai Restoran ternama yang membuat adanya peningkatan ekonomi yang cukup tinggi di kota Tanjungpinang. Hal ini membuat semakin banyaknya perusahaan dan konsumen yang menggunakan dompet digital dalam melakukan transaksi pembayaran, apalagi masyarakat hidup di perkotaan yang didorong secara digital atau mobile dalam melakukan kegiatan atau kebutuhannya sehari-hari. Contohnya Melayu *Square* Tepi Laut Tanjungpinang kini menjadi konsep kawasan kuliner bermetode pembayaran tanpa uang tunai (*cashless*). Wali Kota Tanjungpinang, Rahma bersama Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Kepri, Musni Hardi K Atmaja meresmikan kawasan tersebut. Program ini, dilatarbelakangi mandat dari keputusan presiden dalam rangka percepatan dan

perluasan digitalisasi daerah (P2DD). Tujuannya untuk mempercepat dan memperluas digitalisasi di daerah, dan mendukung Tanjungpinang sebagai *smart city*. Hal ini juga mendorong Tanjungpinang menjadi kawasan kuliner non tunai sehingga menjadi percontohan bagi usaha kuliner lainnya apalagi, saat pandemi ini, digital menjadi trend kekinian yang semakin berkembang (Sistem and Non 2021). Pengunjung yang datang dapat melakukan transaksi pembayaran dengan menggunakan sistem QRIS (*Quick Response Code Indonesia Sistem*). “Sekarang satu UMKM, cukup pakai satu QR code yaitu QRIS bisa mengakses semua aplikasi pembayaran digital misalnya, OVO, Link, GO-PAY dan sebagainya,” ujar kepala BI Kepri di Tanjungpinang.

Transformasi sistem pembayaran secara tunai beralih ke pembayaran digital telah merubah cara transaksi jual beli barang maupun jasa, hal ini membuat transaksi menjadi efektif dan efisien dari pihak penjual maupun konsumen. Dengan mempelajari *fintech* dompet digital sebagai sistem pembayaran QRIS dapat mengetahui mengenai strategi yang tepat dan menjadikan acuan untuk mengembangkan strategi pemasaran yang tepat khususnya bagi Restoran di Tanjungpinang.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Sihaloho, Ramadani, and Rahmayanti 2020) dengan judul “Implementasi Sistem Pembayaran *Quick Response Indonesia Standard* Bagi Perkembangan UMKM di Medan” Hasil penelitian ini menunjukkan dengan adanya *Quick Response Indonesia Standard* dapat membantu para pedagang UMKM di Medan untuk mengalami perkembangan. Kebanyakan informan mengatakan bahwa QRIS

memiliki pengaruh terhadap perkembangan UMKM. Para pedagang UMKM tersebut memilih pembayaran nontunai menggunakan aplikasi *e-wallet* di tokonya dengan menyediakan QR Code. Alasan utamanya karena banyak pelanggan menggunakan aplikasi *e-wallet* di smartphonenya. Beberapa produk *e-wallet* yang menggunakan sistem QR Code telah disediakan oleh pedagang tersebut, antara lain QR Code OVO, QR Code GO-PAY, QR Code Link Aja.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Analisis Implementasi *Fintech* Dompot Digital Sebagai Sistem Pembayaran (QRIS) Bagi Pemilik Restoran Di Tanjungpinang”**

1.2 Rumusan Masalah

Dengan demikian untuk mempermudah penelitian ini nantinya, dan agar penelitian ini memiliki arah yang jelas, maka terlebih dahulu dirumuskan permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi *Fintech* Dompot Digital sebagai sistem pembayaran menggunakan QRIS bagi para pemilik Restoran?
2. Mengapa QRIS dapat menjadi pilihan bagi para pemilik Restoran untuk sistem pembayaran bagi Restorannya?
3. Bagaimana dampak penjualan setelah menggunakan *Fintech* Dompot Digital dengan sistem pembayaran QRIS pada Restorannya?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan dimaksudkan, maka terdapat batasan masalah dalam penelitian ini hanya menganalisis restoran yang sudah menggunakan *Fintech* Dompot Digital dengan sistem pembayaran QRIS dalam transaksi penjualannya dan hanya pada restoran yang memiliki kekayaan bersih \geq Rp50.000.000,00-Rp500.000.000,00 dan memiliki hasil penjualan tahunan \geq Rp300.000.000,00- Rp2.500.000.000,00.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dipaparkan di atas maka tujuan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi *Fintech* Dompot Digital sebagai sistem pembayaran menggunakan QRIS bagi para pemilik Restoran.
2. Untuk mengetahui alasan pemilihan QRIS sebagai salah satu sistem pembayaran para pemilik Restoran.
3. Untuk mengetahui dampak penjualan setelah menggunakan *Fintech* Dompot Digital dengan sistem pembayaran QRIS pada Restoran.

1.5 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu:

1.5.1 Kegunaan Ilmiah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam hal penambahan wawasan atau pengetahuan sehingga dapat dijadikan referensi terkait dengan yang diteliti yaitu Implementasi *Fintech* Dompot Digital Sebagai Sistem Pembayaran Restoran serta berguna dalam membuat penelitian dimasa yang akan datang.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi para pemilik UMKM, sebagai bahan pertimbangan untuk bisa memajukan usahanya lewat metode pembayaran yang mengikuti era digital.
2. Bagi pemerintah, yaitu sebagai acuan untuk membantu, mendukung, serta mengedukasi para pemilik UMKM agar bisa terus berkembang.
3. Bagi ilmu pengetahuan, yaitu sebagai tambahan pengetahuan mengenai penelitian yang berkaitan dengan tema serupa.

1.6 Sistematika Penulisan

Adanya sistematika penulisan adalah untuk mempermudah pembahasan dalam penulisan. Sistematika penelitian penulisan ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini membahas tentang landasan teori yang digunakan, teori-teori yang memiliki relevansi atau paling tidak dipakai sebagai acuan berbagai masalah yang telah ditengahkan dan juga kerangka pikiran.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini terdiri dari metode penelitian, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, batasan oprasional variable serta metode analisis data.

BAB IV: PEMBAHASAN

Membahas tentang gambaran umum objek penelitian, penyajian data, analisis hasil penelitian dan pembahasannya.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini atau bab terakhir berisi kesimpulan dari penelitian serta saran peneliti untuk objek yang diteliti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Implementasi

2.1.1.1 Definisi Implementasi

Menurut Mulyadi (2015:12), implementasi adalah tindakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan. Tindakan ini berusaha untuk mengubah keputusan-keputusan tersebut menjadi pola-pola operasional serta berusaha mencapai perubahan besar atau kecil sebagaimana yang telah diputuskan sebelumnya. Implementasi pada hakikatnya juga merupakan upaya pemahaman apa yang seharusnya terjadi setelah program dilaksanakan.

Menurut Horn (Tahir, 2014:55), implementasi adalah tindakan-tindakan yang dilakukan oleh individu, pejabat atau kelompok pemerintah atau swasta yang diarahkan pada pencapaian tujuan-tujuan yang telah digariskan dalam kebijakan. Sedangkan menurut Widodo (Syahida, 2014:10), implementasi berarti menyediakan sarana untuk melaksanakan suatu kebijakan dan dapat menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu.

Maka menurut penulis implementasi adalah sebuah tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan atau kebijakan.

2.1.2 *Financial Technology*

2.1.2.1 Definisi *Financial Technology*

Financial Technology menurut *National Digital Research Centre* (NDRC) adalah istilah yang digunakan untuk menyebut suatu inovasi dibidang jasa finansial yang mengacu pada inovasi finansial dengan sentuhan teknologi modern. Finansial teknologi merupakan salah satu bentuk penerapan teknologi informasi dibidang keuangan dengan muncul berbagai model keuangan baru dimulai pertama kali pada tahun 2004 oleh Zopa, yaitu institusi keuangan yang berada di Inggris yang menjalankan jasa peminjaman uang.

Menurut (Granita 2020) *Financial Technology* atau teknologi keuangan atau yang biasa disebut dengan *fintech*, didefinisikan sebagai inovasi teknologi dalam layanan keuangan yang dapat menghasilkan model-model bisnis, aplikasi, proses atau produk-produk dengan efek material yang terkait dengan penyediaan layanan keuangan.

Peraturan Bank Indonesia nomor 19/12/PBI/2017 menerangkan *Fintech* adalah penggunaan teknologi sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, efisiensi, kelancaran, keamanan dan keandalan sistem pembayaran.

Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK 2016) *fintech* adalah sebuah inovasi pada industri jasa keuangan yang memanfaatkan penggunaan teknologi. Produk *fintech* biasanya berupa suatu sistem yang dibangun guna menjalankan mekanisme transaksi keuangan yang spesifik. Menurut (Rahma 2020) *Fintech*

bukan layanan yang diberikan oleh perbankan melainkan model bisnis baru yang sangat membantu masyarakat. *Fintech* memberikan jasa berupa transaksi keuangan tanpa harus memiliki rekening seperti diperbankan pada umumnya.

Maka menurut penulis, *Financial Technology* adalah penerapan teknologi informasi dengan teknologi modern yang menggabungkan teknologi dan fitur keuangan dan menghasilkan layanan keuangan yang dapat menghasilkan model-model bisnis, aplikasi, proses atau produk – produk dengan efek material yang terkait dengan penyediaan layanan keuangan.

2.1.2.2 Fungsi *Financial Technology*

Menurut (Rahma 2020) fungsi *Fintech* dapat dibagi menjadi:

- a) Sistem Pembayaran, Sistem pembayaran mencakup otorisasi, kliring, penyelesaian akhir dan pelaksanaan pembayaran. Contoh penyelenggaraan teknologi finansial pada kategori sistem pembayaran antara lain penggunaan teknologi *blockchain* atau *distributed ledger* untuk penyelenggaraan transfer dana, uang elektronik, dan *mobile payments*.
- b) Pendukung Pasar, Bahwa teknologi finansial yang menggunakan teknologi informasi dan/atau teknologi elektronik untuk memfasilitasi pemberian informasi yang lebih cepat atau lebih murah terkait dengan produk atau layanan jasa keuangan kepada masyarakat.
- c) Manajemen Investasi dan Manajemen Resiko, Kategori manajemen investasi dan manajemen resiko antara lain penyediaan produk investasi *online* dan asuransi *online*.

- d) Pinjaman (*lending*), Pembiayaan (*financing* atau *funding*), dan Penyediaan modal (*capital raising*), Kategori tersebut antara lain layanan pinjam meminjam uang berbasis teknologi informasi (*peer-to-peer lending*) serta pembiayaan atau penggalangan dana berbasis teknologi informasi (*crowdfunding*).
- e) Jasa Finansial lainnya, Jasa finansial lainnya berupa sistem pembayaran, pendukung pasar, manajemen investasi dan manajemen risiko, serta pinjaman, pembiayaan dan penyediaan modal.

2.1.2.3 Peran *Financial Technology*

Finansial teknologi dengan layanan keuangan seperti *crowdfunding*, *mobile payments*, dan jasa transfer uang menyebabkan revolusi dalam bisnis startup. Dengan *crowdfunding*, bisa memperoleh dana dari seluruh dunia dengan mudah, *Fintech* juga memungkinkan transfer uang secara global atau internasional. Selain itu ada juga dompet digital yang dapat memudahkan segala kegiatan pembayaran secara *offline* dan *online* hanya melalui aplikasi *Fintech* juga memiliki peran penting dalam mengubah perilaku dan ekspektasi konsumen diantaranya :

- a. Dapat mengakses data dan informasi kapan saja dan dimana saja.
- b. Menyamaratakan bisnis besar dan kecil sehingga cenderung untuk memiliki ekspektasi tinggi meski terhadap bisnis kecil yang baru dibangun.

Secara global, industri finansial teknologi terus berkembang dengan pesat. Terbukti dari bermunculannya perusahaan *startup* di bidang ini serta besarnya

investasi global di dalamnya. Khususnya di Indonesia, bisnis ini berkembang sangat pesat hingga menarik perhatian seluruh pebisnis di Indonesia.

2.1.2.4 Tipe-tipe *Financial Technology*

Menurut (Nurcholidah and Harsono 2021), Terdapat tiga tipe *financial technology* yaitu :

1. Sistem pembayaran melalui pihak ketiga (*Third-party payment systems*)
Contoh - contoh sistem pembayaran melalui pihak ketiga yaitu *crossborder EC*, *online-to-offline (O2O)*, sistem pembayaran mobile, dan platform pembayaran yang menyediakan jasa seperti pembayaran bank dan transfer.
2. *Peer-to-Peer (P2P) Lending*. *Peer-to-Peer Lending* merupakan platform yang mempertemukan pemberi pinjaman dan peminjam melalui internet. *Peer-to-Peer Lending* menyediakan mekanisme kredit dan manajemen risiko. Platform ini membantu pemberi pinjaman dan peminjam memenuhi kebutuhan masing-masing dan menghasilkan penggunaan uang secara efisien.
3. *Crowdfunding* merupakan tipe *Fintech* di mana sebuah konsep atau produk seperti desain, program, konten, dan karya kreatif dipublikasikan secara umum dan bagi masyarakat yang tertarik dan ingin mendukung konsep atau produk tersebut dapat memberikan dukungan secara finansial. *Crowdfunding* dapat digunakan untuk mengurangi kebutuhan finansial kewirausahaan, dan memprediksi permintaan pasar.

2.1.2.5 *Financial Technology Payment*

Menurut Sari (2019) *Fintech Payment* dapat didefinisikan sebagai perangkat yang memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi pembayaran

melalui perangkat mobile termasuk Handset Nirkabel, Personal Digital Assistant (PDA), Perangkat Frekuensi Radio, dan Perangkat Berbasis Komunikasi. *Fintech Payment (m-payment)* merupakan suatu proses dimana dua pihak melakukan pertukaran nilai keuangan (*financial value*) menggunakan mobile devices sebagai imbalan untuk barang atau jasa. Salah satu kendala *m-payment* dipasar adalah masih terbatasnya penjelasan dan definisi yang ada serta perbedaan definisi antara *mpayment*, *m-banking*, dan fungsi pembayaran lainnya yang dilakukan melalui *mobile devices*. Terdapat beberapa jenis transaksi yang dapat dilakukan melalui penggunaan telepon seluler sebagai berikut:

1. *Mobile Order*, yaitu transaksi dengan menggunakan ponsel untuk melakukan pemesanan suatu barang atau jasa tetapi tidak melakukan pembayaran.
2. *Fintech Payment*, yaitu transaksi pembayaran dengan menggunakan ponsel untuk melaksanakan dan mengkonfirmasi pembayaran.
3. *Mobile Delivery*, yaitu transaksi dengan menggunakan ponsel yang hanya untuk menerima pengiriman barang atau jasa.
4. *Mobile Authentication*, yaitu autentikasi pengguna dengan menggunakan ponsel, baik sebagai bagian dari transaksi pembayaran maupun untuk memberikan akses ke beberapa informasi atau fungsi.
5. *Mobile Banking*, yaitu akses ke fungsi perbankan (*Query* dan transaksi) melalui ponsel, dimana didalamnya termasuk penyediaan sebagian atau seluruh fungsi perbankan yang telah disediakan oleh bank melalui internet dalam bentuk online banking.

2.1.3 Dompot Digital

2.1.3.1 Pengertian Dompot Digital

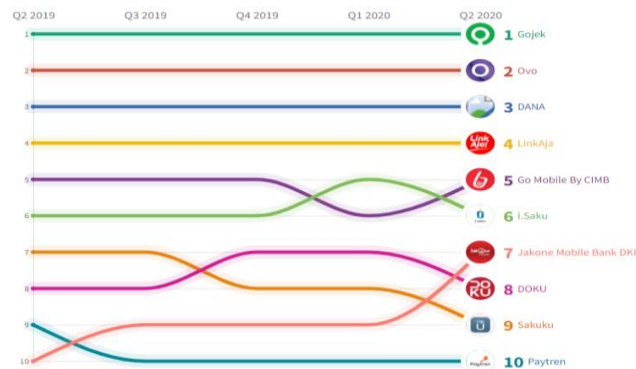
Dompot digital (*Digital Wallet*) merupakan teknologi yang memberikan pandangan baru bagi masyarakat tentang pembayaran non tunai yang jauh lebih praktis dan aman dalam bertransaksi. *Digital payment* atau lebih dikenal dengan sebutan dompet digital memiliki dua bentuk dasar berupa jaringan komputer dan sistem digital (Ratu, Fasa, and Suharto 2022).

(Sagayarani 2017) menyatakan pembayaran digital merupakan cara pembayaran yang dilakukan melalui mode digital. Menurut Megadewandanu, Suyoto, & Pranowo (2016) *E-wallet* didefinisikan sebagai mata uang digital, dimana terdapat kemudahan dalam berbelanja tanpa perlu membawa uang dalam bentuk fisik (*nontunai*) dan dapat disalurkan pada saat melakukan kegiatan lain. Dalam transaksi pembayaran, pembayar dan penerima menggunakan mode digital untuk mengirim dan menerima uang. Semua transaksi pembayaran digital dilakukan dengan *online*. Sebuah perangkat elektronik, layanan jasa, atau bahkan program perangkat lunak (aplikasi) yang memungkinkan para penggunanya untuk melakukan transaksi secara online dengan pengguna lainnya untuk membeli barang dan jasa.

Dalam Peraturan BI Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik, disebutkan bahwa terdapat dua jenis uang elektronik yang dibedakan berdasarkan media penyimpanan yakni *server based* dan *chip based*. Dalam hal ini, layanan dompet digital termasuk ke dalam uang elektronik berbasis *server*. Contoh uang elektronik (*e-money*) berbasis *chip* adalah Flazz BCA, *E-Money* Mandiri, Brizzi

BRI, Tap Cash BNI, Blink BTN, Mega Cash, JakCard Bank DKI, dan lainnya. Sedangkan, contoh dompet digital (*e-wallet*) adalah GOPAY, OVO, LinkAja, DOKU, DANA, dan lainnya (Departemen Komunikasi 2018) .

Gambar 2.1 Penggunaan Dompet Digital



Sumber : iPrice, 12 Agustus 2020

2.1.3.2 Kemudahan dompet digital

Unsur kemudahan dalam melakukan transaksi menggunakan aplikasi Dompet Digital (*digital wallet*) menurut Jogiyanto (2017:114) yaitu sebagai berikut:

1. Sistem mudah dimengerti, sistem transaksi yang mudah dimengerti dapat menarik minat konsumen untuk beralih menggunakan dompet digital saat melakukan transaksi.
2. Praktis dan mudah digunakan, penggunaan layanan aplikasi dompet digital yang ditujukan untuk memudahkan masyarakat tentunya harus memiliki keunggulan di antaranya nilai praktis yang selama ini digunakan sebagai keunggulan dompet digital.
3. Sistem mudah dijangkau, dompet digital dapat digunakan pada merchant yang sudah bekerjasama dengan bank. Selain itu pengisian ulang saldo pada aplikasi

dompet digital sangat mudah dilakukan karena bisa via transfer, ATM, ataupun via minimart.

2.1.3.3 Kemanfaatan dompet digital

Menurut Jogiyanto (2017:114) Beberapa unsur manfaat menggunakan aplikasi dompet digital ini antara lain sebagai berikut:

1. Memberikan keamanan bertransaksi. Karena bertransaksi menggunakan digital payment lebih aman dan terjamin karena dilengkapi dengan pin yang hanya pemilik yang dapat mengaksesnya.
2. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu. Digital banking berkembang mengikuti perkembangan kebutuhan pelanggan dan secara proaktif memberikan teknologi terbaru kepada nasabah untuk meningkatkan efektivitas dan menghemat waktu.
3. Banyaknya diskon dan promo. Adanya promo dan diskon yang disediakan oleh aplikasi dompet digital ini dapat menghemat anggaran belanja.

2.1.4 Sistem Pembayaran

Pembayaran adalah sebuah persetujuan antara dua pihak atau lebih untuk menukarkan sebuah nilai dengan nilai yang lain, seperti pembayaran barang, pembayaran pertukaran nilai mata uang, pembayaran hutang, pembayaran gaji, dan lain-lain. Sebuah pembayaran memiliki kegiatan yang bersifat transaksional, yaitu kedua belah pihak atau lebih saling setuju dengan masing-masing nilai yang ditukarkan. Maka sistem transaksi pembayaran adalah perjanjian atau persetujuan kedua belah pihak atau lebih untuk menukarkan sebuah nilai dengan nilai yang

lain. Sistem transaksi pembayaran ini dapat dicatat pada sebuah administrasi transaksi pembayaran yang menjadi bukti bahwa transaksi pembayaran antara kedua belah pihak atau lebih pernah terjadi. Sebuah transaksi pembayaran biasanya terdiri dari tanggal, pihak yang berkaitan, serta jumlah pembayaran yang disetujui. Sebuah administrasi transaksi pembayaran saat ini biasa disebut sebagai kuitansi atau *invoice*.

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 yakni otorisasi, kliring, dan penyelesaian akhir (*settlement*).

(Bank Indonesia 2020) menyatakan dalam sistem pembayaran terdapat instrumen pembayaran tunai dan non-tunai. Dalam sistem pembayaran tunai terdapat jenis uang kartal yang berbentuk uang kertas dan uang logam yang memiliki nilai dan merupakan alat pembayaran yang sah di dalam suatu negara. Sedangkan instrumen pembayaran non-tunai adalah kartu kredit dan debit yang diterbitkan perbankan serta uang elektronik.

2.1.4.1 Jenis Sistem Pembayaran

2.1.4.1.1 Pembayaran Tunai

Pembayaran Tunai dilakukan dengan menggunakan uang logam ataupun uang kertas. Dalam peredarannya, uang tersedia dalam berbagai jenis pecahan

agar memudahkan untuk bertransaksi. Contohnya pecahan Rp. 100,00, Rp. 200,00, Rp. 500,00, Rp. 1.000,00, Rp. 2.000,00, Rp. 5.000,00, Rp. 10.000,00, Rp. 20.000,00, Rp. 50.000,00, Rp.100.000,00.

2.1.4.1.2 Pembayaran Nontunai

Pembayaran nontunai dapat digolongkan menjadi dua kelompok, yakni alat pembayaran untuk *credit transfer* dan alat pembayaran untuk *debit transfer*. Perbedaan antara *credit transfer* dan *debit transfer* terletak pada perintah pengiriman uang. Berdasarkan terminologi yang dibuat oleh *Bank for International Settlement (BIS)*, *credit transfer* adalah perintah pembayaran untuk tujuan penempatan dana dari pengirim ke penerima melalui jalur transfer dana dari bank pengirim ke bank penerima dan dimungkinkan melalui bank lain sebagai perantara. Sedangkan *debit transfer* adalah sistem transfer dana dimana perintah transfer dibuat atau diotorisasi oleh pihak yang memiliki dana dan akan melakukan pengiriman dana tersebut kepada pihak lain (Med.com n.d.).

Alat pembayaran yang digunakan saat ini adalah cek, bilyet giro, dan nota debit. Perkembangan sistem pembayaran nontunai diawali dengan instrumen pembayaran yang bersifat paper based seperti cek, bilyet giro, dan warkat lainnya. Sejak perbankan mendorong penggunaan sistem elektronik serta penggunaan alat pembayaran menggunakan kartu dengan segala bentuknya, berangsur-angsur pertumbuhan penggunaan alat pembayaran yang *paper based* semakin menurun. Apalagi sejak sistem elektronik, seperti transfer dan sistem kliring mulai banyak digunakan. Selanjutnya berkembang instrumen pembayaran yang berbasis kartu sejalan dengan perkembangan teknologi. Saat ini, instrumen pembayaran berbasis

kartu yang telah berkembang dengan berbagai variannya. Mulai dari kartu kredit, kartu ATM, kartu debit, dan berbagai macam jenis uang elektronik.

2.1.5 Quick Respond Indonesia Standard (QRIS)

2.1.5.1 Pengertian QRIS

Menurut (Irawan and Adriantantri 2018) kode QR 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. Menurut Dorothy (2017) *QR Code Payment* adalah sebuah mekanisme dalam melakukan transfer pembayaran non tunai dan hanya perlu memindai kode QR dari pedagang dan melakukan transfer pembayaran.

(Sihaloho et al. 2020) menyatakan QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) adalah standar *QR Code* pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Sebelum diberlakukannya QRIS, *merchant* harus menyediakan beberapa aplikasi pembayaran di tokonya. Konsumen yang membayar secara non tunai, harus memastikan bahwa aplikasi pembayaran yang dimilikinya harus tersedia pada *merchant*. Namun, dengan diberlakukannya QRIS *merchant* tidak perlu mempersiapkan banyak aplikasi pembayaran, hanya menyediakan satu *QR Code* di *merchant* dan *QR Code* dapat di-*scan* oleh konsumen dengan berbagai aplikasi pembayaran (Tobing 2021).

Tabel 2.1 Perbedaan Transaksi Sebelum dan Sesudah QRIS

Metode Transaksi Sebelum QRIS	Metode Transaksi Sesudah QRIS
<i>Merchant</i> harus menyediakan beberapa aplikasi pembayaran di Restoran nya. Konsumen yang membayar secara non tunai, harus memastikan bahwa aplikasi pembayaran yang dimilikinya harus tersedia pada merchant	<i>Merchant</i> tidak perlu mempersiapkan banyak aplikasi pembayaran, hanya menyediakan satu QR Code di Restoran dan QR Code dapat di <i>scan</i> oleh konsumen dengan berbagai aplikasi pembayaran di <i>smartphone</i> .

Sumber: www.bi.go.id

Bank Indonesia meluncurkan standard *Quick Response (QR) Code* untuk pembayaran melalui aplikasi uang *elektronik server based*, dompet elektronik, atau *mobile banking* yang disebut *QR Code Indonesian Standard*, bertepatan dengan Hari UlangTahun (HUT) ke-74 Kemerdekaan RI, pada 17 Agustus 2019 di Jakarta. Peluncuran QRIS merupakan salah satu implementasi Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025, yang telah dicanangkan pada Mei 2019. Ketentuan QRIS dapat dilihat pada No.21/16/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran.

Gambar 2.2 QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)



Sumber : qris.id

2.1.5.2 Jenis-jenis Penggunaan QRIS

1. *Merchant Presented Mode* (MPM) Statis

Merchant cukup memajang satu *sticker* atau *print-out* QRIS dan gratis. Pengguna hanya melakukan *scan*, masukkan nominal, masukkan PIN dan klik bayar. Notifikasi transaksi langsung diterima pengguna ataupun *merchant*. QRIS MPM Statis sangat cocok bagi usaha mikro dan kecil.

2. *Merchant Presented Mode* (MPM) Dinamis

QR dikeluarkan melalui suatu *device* seperti mesin EDC atau *smartphone*. *Merchant* harus memasukkan nominal pembayaran terlebih dahulu, kemudian pelanggan melakukan *scan* QRIS yang tampil atau tercetak. QRIS MPM Dinamis sangat cocok untuk *merchant* skala usaha menengah dan besar atau dengan volume transaksi tinggi.

3. *Customer Presented Mode* (CPM)

Pelanggan cukup menunjukkan QRIS yang ditampilkan dari aplikasi pembayaran pelanggan untuk di *scan* oleh *merchant*. QRIS CPM lebih ditujukan

untuk *merchant* yang membutuhkan kecepatan transaksi tinggi seperti penyedia transportasi, parkir dan ritel modern.

Gambar 2.3 Jenis-jenis Penggunaan QRIS



Sumber: www.bi.go.id

2.1.5.3 Manfaat Penggunaan QRIS

Dalam laman bank Indonesia, terdapat beberapa manfaat dari standarisasi QR Code dengan QRIS, diantaranya (Zhaki 2022):

1. Bagi pengguna aplikasi pembayaran

- Cepat dan kekinian
- Tidak perlu repot lagi membawa uang tunai
- Tidak perlu pusing memikirkan QR siapa yang terpasang
- Terlindungi karena semua PJSP penyelenggara QRIS sudah pasti memiliki izin dan diawasi oleh bank Indonesia.

2. Bagi Merchant/Restoran

- Penjualan berpotensi meningkat karena dapat menerima pembayaran berbasis QR apapun.
- Meningkatkan branding.

- Kekinian.
- Lebih praktis karena cukup menggunakan satu QRIS.
- Mengurangi biaya pengelolaan kas.
- Tidak perlu menyediakan uang kembalian.
- Transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat setiap saat.
- Terpisahny uang untuk usaha dan personal.
- Memudahkan rekonsiliasi dan berpotensi mencegah tindak kecurangan daripembukuan transaksi tunai.
- Membangun informasi *credit profile* untuk memudahkan memperoleh kredit kedepan.

2.1.5.4 Cara menjadi Pengguna dan Merchant QRIS

Mengutip dari laman Bank Indonesia, terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan bagi merchant/toko yang hendak menggunakan QRIS pada tokonya serta bagi pengguna/pembeli, yaitu:

1. Sebagai Merchant

- Apabila belum memiliki account, buka terlebih dahulu dengan datang kekantor cabang atau mendaftar online pada salah satu PJSP penyelenggara QRIS.
- Lengkapi data usaha dan dokumen yang diminta oleh PJSP tersebut.
- Tunggu proses verifikasi, pembuatan Merchant ID dan pencetakan kode QRIS oleh PJSP.
- PJSP akan mengirimkan sticker QRIS
- Install aplikasi sbg merchant QRIS

- PJSP melakukan edukasi kepada merchant mengenai tata cara menerimapembayaran

2. Sebagai Pengguna

- Apabila belum memiliki akun, maka anda harus registrasi terlebih dahulu mengunduh aplikasi salah satu PJSP berijin QRIS yang terdaftar (Contoh: Shopeepay, LinkAja, OVO atau Gopay)
- Lakukan registrasi sesuai prosedur PJSP tersebut
- Isi saldo pada akun anda.
- Gunakan untuk melakukan pembayaran pada merchant QRIS sesuai petunjuk di aplikasi anda.
- Buka aplikasi, cari icon scan/gambar QR/pay, scan QRIS yang ada pada merchant, masukan nominal, masukan PIN, klik bayar, cek notifikasi.

2.1.6 UMKM

Menurut UUD 1945 kemudian dikuatkan melalui TAP MPR NO.XVI/MPR-RI/1998 tentang Politik Ekonomi dalam rangka Demokrasi Ekonomi, Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah perlu diberdayakan sebagai bagian integral ekonomi rakyat yang mempunyai kedudukan, peran, dan potensi strategis untuk mewujudkan struktur perekonomian nasional yang makin seimbang, berkembang, dan berkeadilan. Selanjutnya dibuatlah pengertian UMKM melalui UU No.9 Tahun 1999 dan karena keadaan perkembangan yang semakin dinamis dirubah ke Undang-Undang No.20 Pasal

1 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil dan Menengah maka pengertian UMKM adalah sebagai berikut:

1. Usaha Mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.
2. 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 ini.
3. Usaha Menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan 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 ini.

2.1.6.1 Kriteria UMKM

Menurut Pasal 6 UU No.20 Tahun 2008 tentang kreteria UMKM dalam bentuk permodalan adalah sebagai berikut:

1. Kriteria Usaha Mikro adalah sebagai berikut:
 - memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau

- memiliki hasil penjualan tahunan paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).
- memiliki kriteria jumlah karyawan kurang dari 30 orang.

2. Kriteria Usaha Kecil adalah sebagai berikut:

- memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau
- memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp2.500.000.000,00 (dua milyar lima ratus juta rupiah).
- memiliki jumlah karyawan usaha kecil kurang dari 100 orang

3. Kriteria Usaha Menengah adalah sebagai berikut:

- memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh milyar rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau
- memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp2.500.000.000,00 (dua milyar lima ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp50.000.000.000,00 (lima puluh milyar rupiah).
- memiliki jumlah karyawan tak lebih dari 300 orang.

2.1.6.2 Restoran

Pengertian restoran atau rumah makan menurut Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No.KN.73/PVVI05/MPPT-85 tentang Peraturan usaha Rumah Makan, dalam peraturan ini yang dimaksud dengan

pengusaha Jasa Pangan adalah : “Suatu usaha yang menyediakan jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial”. Sedangkan menurut peraturan Menteri Kesehatan RI No. 304/Menkes/Per/89 tentang persyaratan rumah makan maka yang dimaksud rumah makan adalah satu jenis usaha jasa pangan yang bertempat di sebagian atau seluruh bangunan yang permanen dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan dan penjualan makanan dan minuman bagi umum di tempat usahanya.

Menurut (Atmodjo dan W) restoran dapat di klasifikasikan menjadi 2 yaitu:

1. Restoran Formal, adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif. Contohnya adalah *Gourmet, Main Dining Room, Grilled Resto, Executive Restoran* dan sebagainya.
2. Restoran Informal, adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan professional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan, dan percepatan frekuensi pelanggan. Contohnya adalah *Cafe, Cafeteria, Fast Food Restoran, Coffee Shop*, dan bistro.

Menurut (Atmodjo dan W) berdasarkan kegiatan makanan dan minuman yang disajikan restoran dapat dibagi menjadi beberapa jenis, sebagai berikut:

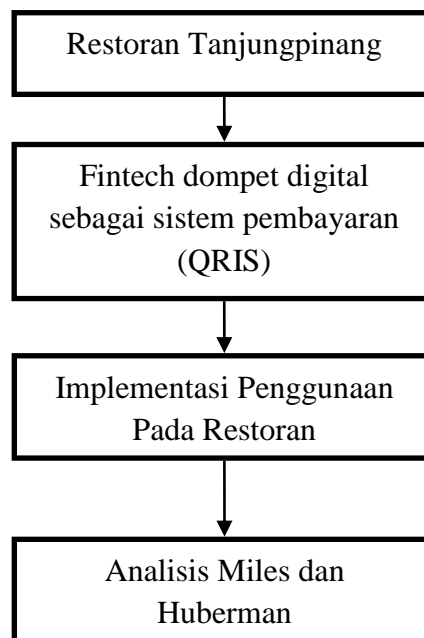
1. *A'la Carte Restaurant*, yaitu Restoran yang menampilkan harga didalam setiap menu yang dipesan. Jenis makanan yang disajikan dalam bentuk yang besar.
2. *Table d'hotel*, yaitu Restoran yang memberikan menu lengkap dengan menyajikan setiap menu berurutan dari menu pembuka sampai dengan menu penutup.
3. *Coffee shop*, yaitu tempat makan dan minum yang dapat menciptakan suasana santai dan menyajikan kopi sebagai menu special.
4. *Cafeteria*, yaitu tempat makan yang menyajikan makan dan minum dengan terbatas.
5. *Canteen*, yaitu tempat makan dan minum yang menyajikan makanan instan dengan harga yang murah.
6. *Continental Restaurant*, yaitu Restoran yang memberikan kebebasan bagi setiap pengunjung dimana pengunjung dapat memilih dan mengiris makanan yang dipesannya.
7. *Carvery*, yaitu Restoran ini biasanya berlokasi di motel. Menyajikan makanan dan minuman.
8. *Discotheque*, yaitu tempat yang menyajikan makanan dan minuman cepat saji dengan memberikan suasana musik kencang.
9. *Fish and chips shops*, yaitu Restoran yang menyajikan menu ikan dan *snack*.
10. *Grill Room*, yaitu Restoran yang menyajikan masakan panggang.
11. *Intavern*, yaitu Restoran kecil yang terletak di pinggiran kota dan menjual makanan cepat saji dan minuman kopi.

12. *Pizzeria*, yaitu Restoran yang menjual menu pizza dan pasta sebagai menu utama.
13. *Creperie*, yaitu Restoran yang menjual makanan manis.
14. *Pub*, yaitu Restoran yang menjual jenis minuman alkohol.
15. *Café*, yaitu Restoran yang memiliki suasana santai dan menjual makanan dan minuman cepat saji.
16. *Specialty restaurant*, yaitu Restoran yang memiliki menu makanan yang khusus atau restoran yang memiliki tema khusus dan memiliki citarasa yang berbeda dengan restoran lainnya.
17. *Terrace restaurant*, yaitu Restoran ini biasa terletak di luar (*outdoor*). Untuk di negara-negara barat jenis restoran ini hanya dibuka pada saat musim panas
18. *Gourmet Restaurant*, yaitu Restoran yang menyediakan makanan lezat dengan harga yang mahal. Dan biasanya restoran ini diminati oleh orang-orang yang mengerti mengenai citarasa.
19. *Family Restaurant*, yaitu Restoran sederhana yang memiliki suasana santai dan nyaman untuk makan dan minum yang dimintai oleh para keluarga dengan harga yang murah.
20. *Main dining room*, yaitu Restoran yang memiliki tempat yang besar biasanya terdapat di hotel. Tipe pelayanan yang diberikan bervariasi seperti *French service*, *Russian service* dan *English service*.

2.2 Kerangka Pemikiran

Menurut Setiadi (2013) kerangka pemikiran penelitian adalah kaitan atau hubungan antara konsep satu dengan konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Kerangka konseptual didapatkan dari konsep ilmu/teori yang dipakai sebagai landasan penelitian.

Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran



Sumber data :Data sekunder yang diolah penulis (2022)

Bagan diatas menunjukkan bahwa alur penelitian ini adalah sebagai berikut: Penelitian ini dilakukan pada Restoran yang ada di Tanjungpinang, mengenai Implementasi penggunaan Fintech dompet digital sebagai sistem pembayaran QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*) bagi pemilik Restoran dan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman dan menghasilkan sebuah kesimpulan.

2.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang relevan dan biasanya digunakan untuk membandingkan antara penelitian yang dibuat dengan penelitian orang lain. Penelitian tentang *fintech* telah banyak mengalami perkembangan.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul	Metode Penelitian	Hasil
1	Josef Evan Sihalofo, Atifah Ramadani dan Suci Rahmayanti (2020)	Implementasi Sistem Pembayaran <i>Quick Response Indonesia Standard</i> Bagi Perkembangan UMKM di Medan	Jenis penelitian kualitatif, dan teknik pengumpulan data dengan wawancara dan studi literatur dari buku, jurnal, dan sumber-sumber bacaan sebagai pendukung.	Hasil penelitian ini menunjukkan dengan adanya <i>Quick Response Indonesia Standard</i> dapat membantu para pedagang UMKM di Medan untuk mengalami perkembangan. Kebanyakan informan mengatakan bahwa QRIS memiliki pengaruh terhadap perkembangan

				UMKM yang dibuktikan dari cara informan menjawab pertanyaan yang diberikan dan dari penyediaan satu QRIS di toko untuk melayani seluruh aplikasi pembayaran yang menggunakan QR Code (Sihaloho et al. 2020).
2	Sisca Aulia (2020)	Pola Perilaku Konsumen Digital Dalam Memanfaatkan Aplikasi Dompet Digital	Penelitian ini menggunakan metode deksriptif kualitatif dengan pendekatan literature. Data penelitian diperoleh	Pandemi Covid-19 memberikan peningkatan penggunaan dompet digital hingga kecenderungan <i>konsumerisme</i> konsumen dengan penggunaan transaksi elektronik yang lebih cocok dan efisien

			<p>melalui studi pustaka dan kajian teoritis dari berbagai sumber ilmiah.</p>	<p>untuk digunakan dalam masa pandemi. Era digital berkembang pesat dalam kehidupan masyarakat yang menjadi <i>adaptive shopper</i> di dalam <i>cashless society</i> yang mengembangkan transaksi pembayaran elektronik melalui dompet digital (Aulia 2020).</p>
3	<p>Katherine Amelia Dyah Sekarsari, Cicilia Dyah Sulistyaningrum Indrawati, dan Anton Subarno (2021)</p>	<p>Optimalisasi Penerapan <i>Quick Response Code Indonesia Standard</i> (QRIS) Pada <i>Merchant</i> Di Wilayah</p>	<p>Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang</p>	<p><i>Merchant</i> yang menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard</i> (QRIS) di Surakarta selama tahun 2020 meningkat 201,3% dalam setahun. Hal ini dipengaruhi oleh</p>

		Surakarta	dilakukan oleh peneliti ialah analisis wawancara, analisis dokumentasi dan observasi.	adanya pandemi Covid-19 yang menjadikan masyarakat mengurangi penggunaan uang tunai . Akan tetapi edukasi para pedagang tentang pemakaian QRIS masih kurang. Masih banyak pedagang yang belum mengerti cara menggunakan QRIS (Subarno 2021).
4	I Wayan Arta Setiawan dan Luh Putu Mahyuni (2020)	QRIS Di Mata UMKM: Eksplorasi Persepsi Dan Intensi Umkm Menggunakan QRIS	Penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara terhadap 16	Hasil wawancara menunjukkan sebagian besar partisipan UMKM yang diwawancarai menyatakan memiliki niat yang cukup kuat untuk menggunakan

			UMKM yang ada di kota Denpasar.	QRIS. Penelitian ini menemukan lima faktor yang menjelaskan intensi atau minat UMKM menggunakan QRIS. Faktor itu adalah faktor persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi kegunaan, pengaruh pihak luar, dan persepsi hambatan untuk menggunakan QRIS (Setiawan and Mahyuni 2020).
5	I Gst. Ag. Gd. Wahyu Widhi Atmika dan Luh Gede Erni Sulindawati (2021)	Analisis Penerapan <i>Quickresponse Indonesian Standard</i> Dalam Meningkatkan	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dengan	BPD Bali mengimplementasikan QRIS pada sistem <i>dana punia</i> di Pura, sebagai sebuah terobosan baru, tetapi banyak masyarakat

		<p>Akuntabilitas Pengelolaan Dana Punia Pada Pura Jagatnatha, Singaraja.</p>	<p>cara wawancara dan observasi langsung terhadap pihak BPD bali dan pengelola <i>Dana punia</i> pada Pura Jagatnatha Singaraja. Dan artikel pendukung.</p>	<p>yang masih belum memahami bagaimana mengoperasikan program ini, dan sistem <i>dana punia</i> khususnya di Pura Jagatnatha tidak memberikan peningkatan yang signifikan terhadap akuntabilitas pengelolaan <i>dana</i> <i>punia</i> di Pura Jagatnatha (Agung et al. 2020).</p>
6	<p>Arum Candra Sari (2021)</p>	<p><i>Implementation of QRIS-Based Payments Towards the Digitalization of Indonesian</i></p>	<p>Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data berasal dari</p>	<p>Hasil dari penelitian ini, QRIS dapat membantu adaptasi pelaku UMKM terkait kondisi keuangan yang ada. Penggunaan QRIS yang mudah memberikan manfaat</p>

			jurnal maupun laporan terkait dengan digitalisasi UMKM.	baik bagi merchant maupun kepada pembeli terutama bagi pengguna aplikasi pembayaran non tunai (Sari and Adinugraha 2022).
--	--	--	---	---

Sumber diolah oleh penulis (2022)

Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini dan penelitian sebelumnya terletak pada objek penelitian dimana yang menjadi objek penelitian dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang ialah Restoran yang berada di Kota Tanjungpinang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian lapangan (*field research*), dimana peneliti melakukan observasi kelapangan guna mendapatkan jawaban dari responden dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Seperti yang dikemukakan oleh Arikunto S (2013:3) penelitian deskriptif adalah penelitian yang menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.

Menurut Sukmadinata (2013:60) penelitian kualitatif merupakan suatu strategi penelitian untuk mendeskripsikan dan meneliti beberapa fenomena yang terjadi. Sedangkan menurut Sugiyono (2018:9) penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara *triangulasi* (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Sehingga penulis akan merencanakan bagian strategi tersebut untuk mendapatkan hasil data yang berupa sikap, kepercayaan, persepsi hingga pemikiran orang secara pribadi atau pun kelompok. Beberapa deskripsi yang digunakan oleh penulis dapat dijadikan prinsip atau penjelasan yang akan mengarahkan pada suatu kesimpulan. Sehingga penelitian kualitatif sendiri akan bersifat induktif, dimana penulis akan membuka masalah pada data yang

didapatkan, sehingga penulis akan membiarkan permasalahan dari data tersebut akan membentuk hasil kesimpulan tersendiri.

3.2 Jenis Data

3.2.1 Data Primer

Menurut Danang Sunyoto (2013:21) data primer adalah data asli yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti guna menjawab permasalahan dalam penelitiannya secara khusus. Adapun data primer dalam penelitian ini ialah observasi, wawancara dan dokumentasi.

3.2.2 Data Sekunder

Menurut Danang Sunyoto (2013:21) data sekunder adalah data yang didapat dari catatan yang ada pada perusahaan dan dari sumber lainnya yaitu dengan mempelajari buku-buku yang ada hubungannya dengan objek penelitian., data sekunder ini digunakan dalam penelitian ini diambil dari studi pustaka berupa literatur yang terkait dengan penelitian ini yaitu buku-buku pendukung teori, jurnal baik Internasional maupun Nasional.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mempelajari teori dan konsep yang berhubungan dengan masalah yang diteliti pada buku, makalah, dan jurnal guna memperoleh landasan teoritis yang memadai untuk melakukan pembahasan.

3.3.2 Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya di Restoran yang sudah terdaftar di Kota Tanjungpinang dan sudah menerapkan sistem pembayaran dompet digital menggunakan QRIS.

3.3.3 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang memberikan keterangan kepada peneliti. Menurut Yusuf (2014:372) Wawancara adalah suatu kejadian atau proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi secara langsung atau bertanya secara langsung mengenai suatu objek yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti mengajukan pertanyaan pada informan dengan menggunakan teknik wawancara terstruktur yaitu wawancara yang menggunakan pedoman wawancara yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan langsung kepada pemilik/kasir Restoran yang berada di Kota Tanjungpinang dan paham akan *fintech* dompet digital sebagai sistem pembayaran QRIS pada Restorannya.

3.3.4 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah informasi yang disimpan atau didokumentasikan seperti dokumen, soft file, data otentik dan arsip lainnya yang diperoleh dalam kegiatan wawancara dan observasi.

3.4 Informan Kunci

Dalam penelitian kualitatif, menurut Sugiyono (2015) sampel penelitian bukan dinamakan responden, tetapi dinamakan narasumber, partisipan, teman, guru, dan informan. Penelitian ini menggunakan teknik pemilihan informan kunci secara purposive sampling yaitu peneliti memilih 10 informan kunci untuk diwawancarai berdasarkan kriteria tertentu (Sugiyono, 2015). Kriteria tertentu tersebut adalah orang yang dianggap tahu tentang apa yang kita harapkan sehingga akan memudahkan peneliti dalam melakukan pengambilan data. Peneliti menentukan subjek/objek penelitian yang sesuai dengan topik penelitian dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Informan

Aset bersih	Omset pertahun	Jabatan	Pengguna fintech
≥Rp50.000.000,00-	≥Rp300.000.000,00-	Pemilik Dan	Fintech dompet

Rp500.000.000,00	Rp2.500.000.000,00	Kasir Restoran	digital sebagai sistem pembayaran QRIS
------------------	--------------------	-------------------	---

Sumber diolah oleh penulis (2022)

Yang akan menjadi informan kunci untuk diwawancarai yaitu:

1. Pemilik Usaha

Peneliti memperoleh informasi tentang penggunaan layanan QRIS sebagai alat pembayaran yang berlaku langsung dari pemilik usaha.

2. Pengelola Transaksi Pembayaran Restoran (kasir)

Peneliti memperoleh informasi tentang penggunaan layanan QRIS sebagai alat pembayaran yang berlaku dari orang yang dipercaya untuk mengelola transaksi pembayaran restoran seperti kasir.

Tabel 3.2 Daftar Informan Restoran Penelitian

NO	Nama Usaha Restoran	Jenis Restoran	Produk	Alamat
1	Red & Blue	<i>Café</i>	Makanan dan Minuman	JL.Kuantan, Kec. Tanjungpinang
2	The Rawit Resto and Cafe	<i>Café</i>	Makanan dan Minuman	Air Raja, Kec. Tanjungpinang

3	TB Bar & Cafe	<i>Café</i>	Makanan dan Minuman	Jalan D.I. Panjaitan, Kec. Tanjungpinang
4	The Oishi Chingu	<i>Grill Room</i>	Makanan dan Minuman	Jl. Arif Rahman Hakim, Tanjungpinang.
5	Restoran Mie Meletup	<i>Specialty restaurant</i>	Makanan dan Minuman	Jl. Ir Sutami, Tanjungpinang
6	Rumah Donuts	<i>Specialty restaurant</i>	Makanan dan Minuman	Jl. Bt Hitam, Tanjungpinang
7	Second Home	<i>Café</i>	Makanan dan Minuman	Ko. D'green city blok. A no. 10
8	Holymeat	<i>Grill Room</i>	Makanan dan Minuman	RH. Fisabillah no 11 setelah STIE, Sei Jang, Tanjung Pinang
9	Minomlok Coffe Meet & Eatery	<i>Coffee shop</i>	Makanan dan Minuman	Jl. Gatot Subroto, Kp. Bulang, Kec. Tanjungpinang
10	89 Degrees Coffee And	<i>Coffee shop</i>	Makanan dan	Jl. Rawasari No.22a, Kp. Bulang, Kec.

	Roastery		Minuman	Tanjungpinang
--	----------	--	---------	---------------

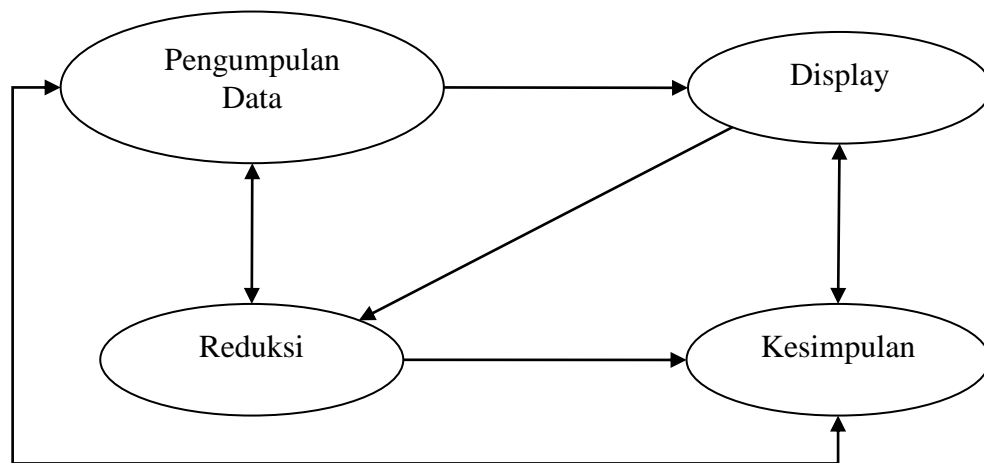
Sumber diolah oleh penulis (2022)

3.5 Teknik Analisis Data

Data penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (*triangulasi*) dan dilakukan secara terus menerus mengakibatkan variasi data yang tinggi. Teknik analisis data yang digunakan oleh penelitian menggunakan model Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman dalam buku (Sugiyono 2018:246) analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain. (Sugiyono,2016:334)

Gambar 3 1 Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman



Sumber : Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman (Sugiyono, 2014:247)

1. Reduksi Data

Menurut Sugiyono (2018:247) Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting yang sesuai dengan topik penelitian, mencari tema dan polanya, pada akhirnya memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Dalam mereduksi data akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai dan telah ditentukan sebelumnya. Reduksi data juga merupakan suatu proses berfikir kritis yang memerlukan kecerdasan dan kedalaman wawasan yang tinggi.

Dalam penelitian ini cukup banyak data yang didapatkan peneliti maka dari itu tahap reduksi sangatlah diperlukan agar data yang telah direduksi lebih singkat dengan cara dirangkum dengan memilah-milah data yang penting dan hasil penelitian memberi gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan, juga mempermudah peneliti untuk mencari kembali data yang diperoleh bila diperlukan. Dalam penelitian ini difokuskan pada implementasi Fintech dompet digital sebagai sistem pembayaran QRIS pada Restorannya.

2. Penyajian Data

Setelah mereduksi data, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk table, grafik, flowchart, pictogram dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data dapat terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami (Sugiyono, 2018:249).

Dalam penelitian ini setelah melakukan reduksi data peneliti melakukan penyajian data hal ini bertujuan agar peneliti lebih mudah dalam mendapatkan gambaran yang lebih rinci dan menyeluruh, sehingga peneliti dapat lebih mudah mendapatkan alur atau jawaban-jawaban pada fokus penelitian. Penyajian data dalam penelitian ini dimulai dengan melakukan proses pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik wawancara, observasi dengan informan atau subjek penelitian sehingga mendapatkan hasil yang akurat.

3. Kesimpulan

Menurut Sugiyono (2018:252) penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan perumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

Dengan adanya proses pengolahan dan analisis data dengan menggunakan tiga rangkaian ini diharapkan dapat menemukan atau menghasilkan informasi atau temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan tersebut dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih samar-samar atau belum jelas, sehingga setelah diteliti menjadi jelas. Kesimpulan dalam penelitian ini berupa pernyataan singkat mengenai “Analisis Implementasi *Fintech* Dompot Digital Sebagai Sistem Pembayaran (QRIS) Bagi Pemilik Restoran Di Tanjungpinang”. Dengan proses pengolahan data yang dimulai dengan pencatatan data di lapangan (data mentah) yang kemudian direduksi, dengan memilah-milah data yang penting dan yang tidak penting.

DAFTAR PUSTAKA

- Adamson, I., & Shine, J. 2013. Extending the New Technology Acceptance Model to Measure the End User Information Systems Satisfaction in a Mandatory Environment: A Bank's Treasury. *Technolgy Analysis & Strategic Management*. Vol. 15 No. 4: pp 441-445
- Agung, I. Gusti, Gede Wahyu, Widhi Atmika, Jurusan Ekonomi, D. A. N. Akuntansi, Fakultas Ekonomi, and Universitas Pendidikan Ganesha. 2020. "Analisis Penerapan Quickresponse Indonesian Standard (Qris) Dalam Meningkatkan Akuntabilitas Pengelolaan Dana Punia Pada Pura Jagatnatha , Singaraja." *JIMAT (Jurnal Ilmiah ...* 425–35.
- Amaliyyah, Rizqi. 2021. "Penggunaan E- Wallet Atau Dompot Digital Sebagai Alat Transaksi Pengganti Uang Tunai Bagi UMKM Di Kecamatan Banjarmasin Tengah." 4(1):6.
- Angelina, Chyntia and Raden Aswin Rahadi. 2020. "A Conceptual Study on The Factors Influencing Usage Intention of E-Wallets in Java." *International Journal of Accounting, Finance and Business (IJAFB)* 5(27):19–29.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, Sisca. 2020. "Pola Perilaku Konsumen Digital Dalam Memanfaatkan Aplikasi Dompot Digital." *Jurnal Komunikasi* 12(2):311.
- Bank Indonesia. 2020. "Sekilas Sistem Pembayaran Di Indonesia." *Www.Bi.Go.Id* 1–5.
- Batam, Tribun. 2022. "Jumlah Merchant QRIS Di Kepri 2022." 1–5.

- Boston, Ames. n.d. "10 + Jenis-Jenis Restoran Di Hotel Dan Menurut Para Ahli [Lengkap]." 1–13.
- Danang, Sunyoto. (2013). *Metodologi Penelitian Akuntansi*. Bandung: PT Refika Aditama Anggota Ikapi.
- Departemen Komunikasi. 2018. "Mengenal Financial Teknologi." *Bank Indonesia* 1–2.
- Febriansyah, Bayu Zaki. 2021. "Implementasi QRIS Dalam Menghadapi Ekonomi Dan Keuangan Digital Menuju Indonesia Maju." *Solopos.Com* 1–10.
- Granita, Ingri. 2020. "Financial Technology Di Indonesia." *Jurnal Teknologi Informasi (JALTI)* 2:1–9.
- Handika, M & Musmini, Sri Lucy. 2021. "SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENJUALAN UMKM BERBASIS FINTECH Jurusan Ekonomi Dan Akuntansi , Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja , Indonesia Sedangkan Menurut Nugroho Widjajanto." 454–62.
- Irawan, Joseph Dedi and Emmalia Adriantantri. 2018. "Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Promosi Toko." *Jurnal MNEMONIC* 1(2):57. Promosi Toko." *Jurnal MNEMONIC* 1(2):57.
- Jayaningrum, Valentina Ayudya. 2019. "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN MOBILE PAYMENT PADA TEKNOLOGI PEMBAYARAN OVO Studi." 3:1–9.
- Med.com. n.d. "5 Visi Blieprint Sistem Pembayaran Indonesia." 1–10.
- Muri Yusuf. 2014. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian

Gabungan”. Jakarta : prenadamedia group.

Nurcholidah, Lilik and Mugi Harsono. 2021. “Kajian Fintech Dalam Konsep Behaviouristik.” *Jurnal Sains Sosio Humaniora* 5(1):66–71.

OJK. 2016. “Fintech.” 13 1(May):31–48.

Raharjo jati, wasisto. 2015. “Less Cash Society: Menakar Mode Konsumerisme Baru Kelas Menengah Indonesia.” *Jurnal Sositologi* 14(2):102–12.

Rahma, Tri Inda Fadhila. 2020. “PERSEPSI MASYARAKAT KOTA MEDAN TERHADAP PENGGUNAAN FINANCIAL TECHNOLOGY (FINTECH) Tri.” 8(1):274–82.

Rahman, Mahfuzur, Izlin Ismail, and Shamshul Bahri. 2020. “Analysing Consumer Adoption of Cashless Payment in Malaysia.” *Digital Business* 1(1):100004.

Ratu, Intan Kesuma, Muhammad Iqbal Fasa, and Suharto. 2022. “Meningkatnya Transaksi Pembayaran Uang Elektronik Berbasis Server Dimasa Pandemi Covid-19 Berdasarkan Perspektif Syariah.” *An-Nisbah: Jurnal Perbankan Syariah* 3(1):63–82.

Sagayarani. 2017. “QR Code Indonesian Standard (QRIS) Info Terkini QRIS Para Pihak Dalam Pemrosesan Transaksi QRIS.” 1–7.

Sari, Arum Candra and Hendri Hermawan Adinugraha. 2022. “Implementation of QRIS-Based Payments Towards the Digitalization of Indonesian MSMEs.” *EKONOMIKA SYARIAH : Journal of Economic Studies* 5(2).

Setiawan, I. Wayan Arta and Luh Putu Mahyuni. 2020. “Qris Di Mata Umkm: Eksplorasi Persepsi Dan Intensi Umkm Menggunakan Qris.” *E-Jurnal*

Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana 10:921.

Sihaloho, Josef Evan, Atifah Ramadani, and Suci Rahmayanti. 2020.

“Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Universitas Sumatera Utara (1)(2)(3).” *Jurnal Manajemen Bisnis* 17(2):287–97.

Sistem, Dengan and Transaksi Non. 2021. “Walikota Resmikan Melayu Square Sebagai Pusat Kuliner.” 1–8.

Subarno, Anton. 2021. “Optimalisasi Penerapan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Pada Merchant Di Wilayah Surakarta.” *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran* 5(2):43–57.

Sugiyono (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : CV Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Tobing, Atia. 2021. “Inilah Alasan Mengapa Bisnis UMKM Harus Pakai QRIS.” 7–13.

Ulfy, Mohammad Arije. 2020. “Factors Influencing the Use of E-Wallet as a Payment Method among Malaysian Young Adults.” *Journal of International Business and Management* 3(2):1–11.

Wikipedia. 2014. “Sistem Pembayaran Elektronik.” 4–7.

Zhaki, Bayu. 2022. “Implementasi QRIS Dalam Menghadapi Ekonomi Dan Keuangan Cek Kemampuan TOEFL Disini.” 1–10.

CURICULUM VITAE



I. DATA PRIBADI

Nama : Laras Dairona
Tempat/ Tanggal Lahir : Kijang/ 05 April 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Kp. Nosari Timur No.9
Agama : Islam
Email : larasdairona05@gmail.com

II. RIWAYAT PENDIDIKAN

Jenjang	Institusi	Tahun (masuk-lulus)
SD	SD NEGERI 005 Bintan Timur	2006 – 2012
SLTP	SMP NEGERI 002 Bintan Timur	2012 – 2015
SLTA	SMA NEGERI 1 BINTAN	2015 – 2018
S1	STIE Pembangunan Tanjungpinang Program Studi Akuntansi	2018 - 2022