

## Sosialisasi dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Digital QRIS Sebagai Alat Pembayaran Sedekah pada Masyarakat Kelurahan Kratonan Kota Surakarta

Yuni Safitri\*, Eva Dewi Murdianingsih, & Muhammad Yusuf Sofyan

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

Alamat : Jl. Sadewa No. 14 Serengan Surakarta

\*Email: safitri@cimbiniaga.co.id

### ABSTRACT

The community service activities carried out by IIM Surakarta as the integrative PKN and PKM program in 2022 used the socialization method regarding the benefits of using QRIS in the Kratonan sub-district, Surakarta city. Many still do not know the information and benefits of QRIS, so it is hoped that this community service will be able to help provide positive energy to the community. The community is transforming toward a cashless society. The results of this activity are immediately put into practice by the people in the Kratonan village to install and use the QRIS application in alms transactions. So the purpose of this community service is to educate the community in the Kratonan sub-district, Surakarta city, to be more advanced in managing alms through mosques so that transformation in the digital era can be achieved.

**Keywords**  
QRIS, Payment



*BERDAYA : Jurnal  
Pendidikan dan Pengabdian  
Kepada Masyarakat  
Vol 4, No.3, Dec 2022, pp.  
119-128  
eISSN 2721-6381*

### Article History

Received 06 Mar 2022 / Accepted 15 Apr 2022 / First Published: 11 Nov 2022

### To cite this article

Safitri, Y., Murdianingsih, E. D., & Sofyan, M. Y. (2022). PKM Sosialisasi dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Digital QRIS Sebagai Alat Pembayaran Sedekah pada Masyarakat Kelurahan Kratonan Kota Surakarta. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 119 - 128. <https://doi.org/10.36407/berdaya.v4i3.598>



© The Author(s)2022

. This open access article is distributed under a Creative Commons  
Attribution (CC-BY) 4.0 license

## ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan IIM Surakarta pada program PKN dan PKM integratif tahun 2022 menggunakan metode sosialisasi mengenai manfaat menggunakan QRIS di kelurahan Kratonan kota Surakarta yang mana masih banyak yang belum mengetahui informasi dan manfaat dari QRIS sehingga diharapkan pengabdian masyarakat ini mampu membantu memberikan energi positif kepada masyarakat dalam transformasi menuju *cashless society* dan hasil kegiatan ini langsung dipraktekkan oleh masyarakat di kelurahan Kratonan untuk melakukan instalasi dan penggunaan aplikasi QRIS dalam transaksi bersedekah. Sehingga tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat di kelurahan Kratonan kota Surakarta untuk lebih maju di dalam mengelola sedekah lewat masjid sehingga dapat bertransformasi di era *digital* bisa tercapai.

## Profil Penulis

Yuni Safitri \*, Eva Dewi  
Murdianingsih, & Muhammad  
Yusuf Sofyan

Pendidikan Agama Islam,  
Fakultas Tarbiyah, Institut Islam  
Mamba'ul 'Ulum Surakarta  
Alamat : Jl. Sadewa No. 14  
Serengan Surakarta

## Korespondensi:

\*Email:  
safitri@cimbiniaga.co.id

**Kata Kunci :** QRIS, Pembayaran, Sedekah

Reviewing Editor  
Hendryadi, STIE Indonesia  
Jakarta

## PENDAHULUAN

Kota Surakarta atau yang lebih dikenal dengan sebutan Solo merupakan salah satu kota di Jawa Tengah. Berdasarkan data Direktorat Jenderal Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Dukcapil) Kementerian Dalam Negeri (Kemendagri), jumlah penduduk Solo tercatat sebanyak 578,49 ribu jiwa pada Juni 2021. Kelurahan Kratonan adalah satu Kelurahan yang berada di kecamatan Serengan Kota Surakarta memiliki luas wilayah 0,324 Km<sup>2</sup> atau 32.40 Ha dan memiliki jumlah penduduk sebanyak 5.478 terdiri dari Pria 2.642 jiwa dan Wanita 2.836 jiwa, adapun profesi penduduknya bervariasi diantaranya pekerja formal, pedagang kecil, buruh dan PNS. Persaingan hidup sejalan dengan tingkat tingginya perkembangan teknologi, semua dimudahkan dengan teknologi.

Teknologi saat ini telah berkembang dengan pesat tidak terkecuali di Indonesia. Pengguna smartphone di Indonesia mulai bergerak dalam transaksi *mobile Payment*, jauh melebihi penggunaan akun bank (Agusta & Hutabarat, 2018). Data ini berbeda dengan pemaparan Lu, Yang, Chau, & Cao bahwa sekitar 73% rata-rata pengguna *mobile Payment* di China khawatir terhadap risiko keamanan dan transaksi penggunaan *mobile Payment* (Y. Lu et al., 2015).

Awalnya kondisi hasil riset Lu, Yang, Chau, & Cao (2015) juga terjadi di Indonesia, terlihat dari analisis big data oleh Agusta & Hutabarat (2018) pada awal 2012. Namun hal ini sudah

teratasi dengan meningkatnya kepercayaan publik atas penggunaan uang elektronik. Gubernur Bank Indonesia (2018) resmi mengeluarkan satu regulasi baru per 4 Mei 2018 terkait penggunaan uang elektronik di Indonesia karena meningkatnya penyediaan media transaksi nontunai yang semakin berkembang. Faktor mendasar perubahan konsumsi masyarakat yang tinggi atas penggunaan *mobile Payment* adalah karena saat ini dunia telah memasuki revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 ini ditandai dengan *interconnection of highly intelligent cyber-physical systems* atau biasa disebut dengan *internet of things* (Setlur, Iyer, & Varadan, 2014). Segala hal dihubungkan dengan internet, seperti memesan alat transportasi, makanan, pakaian, pembayaran listrik, dan lain sebagainya. Kemudahan akses hampir di berbagai sektor industri ini menyebabkan pola bisnis saat ini menjadi lebih dinamis, baik di negara berkembang pun di negara maju (Agusta & Hutabarat, 2018; Setlur et al., 2014)

Di Indonesia penerapan *mobile Payment* sudah banyak digunakan. Namun terdapat beberapa permasalahan yang sering terjadi yaitu Beberapa pengguna kesulitan dalam melakukan top up, Aplikasi *error*, dan yang paling sering adalah Kesulitan menggunakan metode *Pay by QR* ketika sinyal kurang lancar (Suryanto, 2019). Selain itu, ancaman resiko dalam bertransaksi menggunakan *QR Code* pun bermunculan. Pengguna khawatir akan keamanan data pribadi pengguna yang berpotensi untuk disalah gunakan (Gerrard, Cunningham, & Devlin, 2006). Penggunaan sistem pembayaran kode QR merupakan sistem yang populer saat ini. Brand-brand ternama sudah mulai menggunakan kode QR. Bahkan UMKM pun kini menjadi target bagi penyedia layanan *mobile Payment*. Hal ini terbukti dengan maraknya UMKM yang menyediakan layanan pembayaran online terutama berbasis *QR Code*. Tak hanya itu saja bahkan pedagang sayur di Pasar Bintaro dan penjual kain di Pasar Mayestik, Jakarta Selatan telah menggunakan *QR Code* sebagai media pembayaran (Setyowati, 2018).

Dengan berkembangnya penggunaan internet melalui *smartphone*, membuat instrumen pembayaran *non* tunai yang berbasis *server* lebih banyak digunakan di masyarakat. Data Bank Indonesia pada Maret 2020, ada sebanyak 40 perusahaan telah menerbitkan uang elektronik *server*. Hal ini menjadi beberapa alasan juga bahwa penggunaan aplikasi - aplikasi *e - wallet* di 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 *non - tunai* yang menggunakan *QR Code*. Salah satu alasan peluncuran kanal pembayaran ini diadakan karena para pedagang di pasar ketika dalam bertransaksi *non - tunai* 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 menyediakan satu QR Code di tokohnya sehingga semua aplikasi pembayaran dapat men-*scan* QR Code tersebut ketika bertransaksi. Kini pengembangan QRIS mencoba digunakan sebagai media mempermudah orang untuk bersedekah, bagi yang mau bersedekah tidak perlu repot datang ke tempat penyaluran sedekah masjid misalnya, bagi yg mau sedekah cukup menggunakan QRIS.

### **Sasaran Kegiatan**

Lokasi PKM yang akan kami lakukan yaitu di Kecamatan Serengan kelurahan Kratonan RW 03 kota Surakarta. Persoalan yang dialami adalah minimnya kesadaran masyarakat dalam bersedekah terkhusus di musim pandemi covid-19 yang mana aktivitas tidak sebebaskan sebelum ada covid-19. Aktivitas berekrumun dilarang maka salah satu dampaknya angka sedekah pun menurun karena kalo terjadi kontak fisik dikhawatirkan akan terjadi penularan covid-19, maka dari itu kami ingin mengajak masyarakat kelurahan Kratonan untuk bersedekah melalui online dengan media digital QRIS, Kami hadir memberikan sosialisasi dan pendampingan penggunaan media digital QRIS sebagai alat pembayaran sedekah sehingga akan lebih mudah, efektif, praktis tanpa harus keluar rumah untuk menyetorkan sedekah, cukup dengan memiliki aplikasi DANA kemudian di bayarkan lewat QRIS.

### **Masalah yang ingin dipecahkan**

Kegiatan PKM di kelurahan Kratonan khusus dalam hal ini ingin menyelesaikan permasalahan terkait dengan angka sedekah di masjid yang semakin hari semakin menurun karena dampak covid-19, aktivitas masyarakat yang kurang bebas untuk bergerak demi meminimalisir penularan covid-19, maka kami berusaha ikut andil memikirkan solusi yang terbaik agar semangat masyarakat tetap ada untuk bersedekah walau aktivitas gerak terbatas demi pencegahan penularan covid-19. Salah satu solusinya program PKN dan PKM integrative dari IIM Surakarta mengadakan sosialisasi dan pendampingan penggunaan media digital QRIS sebagai alat pembayaran sedekah tanpa harus ribet, biasa bayar lewat smart phone.

## **MATERI DAN METODE**

### **Materi**

Materi yang diberikan pada kegiatan pengabdian masyarakat berupa sosialisasi dan pendampingan penggunaan aplikasi digital QRIS sebagai alat pembayaran sedekah pada masyarakat kelurahan Kratonan kota Surakarta. Implementasi kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan kerjasama antara dosen dan mahasiswa melakukan sosialisasi dan pendampingan dalam penggunaan QRIS pada masyarakat kelurahan Kratonan kota

Surakarta dimana upaya ini diharapkan mampu menggerakkan masyarakat dalam bersedekah. Sebelum melakukan kegiatan pengabdian ini mahasiswa yang akan mengikuti pendampingan diberi bekal mengenai penggunaan QRIS dan bagaimana cara mengimplementasikannya. Penggunaan QRIS ini adalah untuk menekankan peran QRIS sebagai salah satu metode pembayaran *cashless* dalam mengurangi risiko penularan COVID-19 pada masa pandemi. Cukup dengan menggunakan *smartphone* dapat membuat transaksi sedekah menjadi lebih mudah, praktis dan cepat.

### Metode

Pemberian teori dan pemahaman melalui metode ceramah, demonstrasi dan praktek.

1. **Ceramah** : Dalam bagian ini masyarakat diberikan pemahaman pentingnya penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran dari tunai ke uang digital serta manfaat dan efisiensi yang didapat saat penggunaan aplikasi.
2. **Demonstrasi** : pada metode demonstrasi Masyarakat kelurahan Kratonan langsung dibimbing bagaimana cara menginstal aplikasi DANA serta untuk mendaftarkan akun DANA, agar bisa mendapatkan kode QR sebagai kode untuk pembayaran sedekah. QR Code dapat dipindai atau *discan* dari berbagai arah, baik secara horizontal maupun vertikal. QR Code yang digunakan untuk sistem pembayaran, telah banyak diterbitkan oleh lembaga perbankan dan lembaga non perbankan. Penggunaan QR Code ini diterapkan oleh para pedagang untuk memudahkan sistem pembayaran secara *non* tunai yang berbasis *server*. Akan tetapi dalam hal ini QR Code diterapkan di Masjid-masjid yang berada di kelurahan Kratonan diantaranya masjid Nurrohman dan Nur Mirah untuk mempermudah pembayaran sedekah bagi masyarakat Kratonan.
3. **Praktek** : setelah beberapa hari dan *diverifikasi* dari aplikasi DANA dan mendapatkan QR Code langsung diujicobakan untuk melakukan transaksi dengan menscan *barcode* yang sudah diunduh di akun aplikasi DANA.

### Waktu Pelaksanaan

Pelaksanaan pendampingan dilakukan selama 2 hari. 1 hari untuk ceramah dan didemonstrasi serta menunggu 7 hari verifikasi akun DANA bisnis kemudian 1 hari untuk praktek penggunaan QRIS. Untuk proses kerja QRIS, merchant tidak perlu mempersiapkan banyak aplikasi pembayaran, hanya menyediakan satu QR Code dan QR Code dapat di-scan oleh konsumen dengan berbagai aplikasi pembayaran di *smartphone*. Perangkat yang harus disiapkan pada saat bertransaksi menggunakan QRIS adalah : *smartphone* yang dapat meng-scan QR Code yang didapat dari akun DANA, paket data *internet*, aplikasi pembayaran (*Link Aja, Gopay, OVO, DANA, ShopeePay*) dan saldo pada aplikasi pembayaran.

### Lokasi Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Senin dan Selasa, 14-15 Februari 2022

Waktu : 15.30 wib – selesai

Tempat : Masjid Nurrohmah RW 03

Peserta dalam kegiatan ini adalah masyarakat di kelurahan Kratonan kota Surakarta. Adapun jumlah peserta kurang lebih 100 orang dengan antusias masyarakat yang baik, peserta lebih banyak diikuti oleh kaum ibu.

## PELAKSANAAN KEGIATAN

### Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi dan pendampingan penggunaan aplikasi digital QRIS sebagai alat pembayaran sedekah pada masyarakat kelurahan Kratonan kota Surakarta, pada hari Senin dan Selasa, 14-15 Februari 2022 yg diikuti oleh masyarakat Kratonan yang mana lebih banyak ibu-ibu, adapun jumlah peserta 100 orang, para peserta kegiatan hadir dengan mematuhi protokol kesehatan. Kegiatan ini diadakan dengan dua sesi yaitu:

**Sesi pertama** peserta diberikan materi terkait dengan QRIS. QRIS (QR Code Indonesia Standard) adalah sistem pembayaran yang berbasis *shared delivery channel* yang digunakan untuk menstandarisasi transaksi pembayaran yang menggunakan QR Code. Sistem tersebut diperintis oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Standar Internasional EMV Co (Europe MasterCard Visa) digunakan sebagai standard dasar dalam penyusunan QRIS. Kemudian diberi gambaran akan manfaat dan keuntungan yang didapat dari penggunaan QRIS itu sendiri apa saja.



**Gambar 1.**  
*Instalasi aplikasi*

**Sesi kedua**, peserta diberikan bimbingan dalam menggunakan media digital berupa QRIS, dibantu untuk menginstal aplikasi yang terkait dengan QRIS seperti aplikasi DANA. Secara umum, seluruh peserta sosialisasi dan pendampingan masyarakat di kelurahan Kratonan, menyatakan bahwa kegiatan tersebut sangat bermanfaat karena akan lebih memudahkan mereka didalam bersedekah. Semua peserta aktif mengikuti, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dari tim pelaksana serta ikut mempraktikkan seluruh sesi yang telah dilaksanakan. Walaupun masih belum optimal karena kurangnya waktu yang diberikan,



**Gambar 2.**  
*Pelaksanaan  
Kegiatan*

### **Evaluasi Kegiatan**

Sosialisai dan pendampingan penggunaan aplikasi digital QRIS sebagai alat pembayaran sedekah pada masyarakat kelurahan Kratonan kota Surakarta, evaluasi terkait pelaksanaan kegiatan sebagai berikut :

1. Kegiatan pelatihan sebaiknya dilakukan dalam kurun waktu yang lumayan lama karena waktu 2 hari untuk sosialisasi dan pendampingan dirasa sangat singkat.
2. Kegiatan pelatihan melibatkan langsung pihak terkait dalam upaya peningkatan sedekah yang lebih maksimal, seperti: perbankan.
3. Adanya kegiatan pelatihan lanjutan dari kegiatan yang telah dilakukan guna lebih memaksimalkan pemanfaat QRIS sebagai alat bantu mempermudah transaksi dalam bersedekah.

## KESIMPULAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat (PKM) yang telah dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan yaitu :

1. Masyarakat sudah dapat memahami tentang bagaimana pentingnya dan manfaat penggunaan aplikasi DANA alat pembayaran digital menggunakan QRIS.
2. Masyarakat mampu menerapkan dan mengelola akun DANA untuk transaksi dan sebagai alat pembayaran lainnya, termasuk untuk mempermudah sarana bersedekah.
3. Masyarakat sudah dapat menggunakan digital QRIS sebagai media pembayaran online

### Saran Kegiatan Lanjutan

Setelah melakukan sosialisasi dan pendampingan penggunaan aplikasi QRIS dan masyarakat merasakan banyak manfaat maka terdapat permintaan dari mitra PKM ini untuk mengadakan pelatihan lanjutan terkait dengan penggunaan QRIS yang lebih luas, sehingga masyarakat akan merasakan kemudahan penggunaan QRIS yang lebih luas, misal dalam penerapan transaksi jual beli ataupun yang lainnya. Sehingga kedepan bisa bersaing di dunia global dalam persaingan pasar bebas, melihat kondisi hari ini semua sudah serba teknologi, cukup dengan satu smartphone sudah bisa menjalankan segala transaksi.

## REFERENSI

- Agusta, J., & Hutabarat, K. (2018). *Mobile Payment In Indonesia: Race to Big Data Domination*. Jakarta.
- Gerrard, P., Cunningham, J. ., & Devlin, J. . (2006). Why consumers are not using internet banking. *Journal of Services Marketing*, 20(3), 160–168.
- Gubernur bank Indonesia, G. ubernur B. Peraturan Bank Indonesia tentang Uang Elektronik, Pub. L. No. 20/6/PBI/2018, 35 (2018). Indonesia.
- Lu, Y., Yang, S., Chau, P. Y. ., & Cao, Y. (2015). Determinants of behavioral intention to mobile payment : Evidence from. *Information & Management*, 48, 393–403.
- Setlur, B., Iyer, G., & Varadan, S. (2014). *Informed Manufacturing : The Next Industrial Revolution - COGNIZANT*. Chennai, India.
- Setyowati, D. (2018). Tren Baru Pembayaran Kode QR yang Menyimpan Masalah. Retrieved from <https://katadata.co.id/berita/2018/09/11/tren-baru-pembayaran-kode-qr-yang-menyimpan-masalah>.
- Suryanto, V. (2019). Top up bermasalah, begini penjelasan pihak Go-Pay. Retrieved from <https://keuangan.kontan.co.id/news/top-up-bermasalah-begini-penjelasan-pihak-go-pay>

### About the Authors

	<p>Yuni safitri, SE, M.Ak kelahiran Karanganyar 23 Juni 1993, dosen IIM Surakarta dan staff perbankan di CIMB Niaga Syariah Solo sejak tahun 2016</p>
	<p>Eva Dewi Murdianingsih kelahiran Sragen 12 Maret 1999 adalah mahasiswa IIM Surakarta Prodi PAI semester 7 aktif dalam keorganisasian Kampus</p>
	<p>Muhammad Yusuf Sofyan kelahiran Karanganyar 19 Desember 1999 merupakan IIM Surakarta mahasiswa Prodi PAI semester 7, aktif dalam keorganisasian baik di kampus maupun diluar kampus</p>

Accepted author version posted online: 11 November 2022  
Hendryadi (Reviewing editor)

### DECLARATIONS

#### **Funding**

Not Applicable

#### **Competing Interests**

Tidak ada konflik kepentingan untuk diungkapkan.