

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Pada bagian ini akan menjelaskan mengenai dasar teori yang menjadi landasan dari penelitian ini. Menurut Sugiyono (2010:54), landasan teori merupakan urutan penalaran yang terdiri dari sejumlah konsep, definisi, dan statement yang disusun secara sistematis. Landasan teori ini digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam menyelesaikan permasalahan dalam penelitian.

2.1.1 Sistem Pembayaran

2.1.1.1 Definisi Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran merupakan serangkaian aturan, institusi, dan prosedur yang digunakan untuk melakukan transfer dana, dengan tujuan memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari aktivitas ekonomi (Bank Indonesia, 2020). Sistem pembayaran dilakukan dengan cara memindahkan dana dari satu entitas ke entitas lain yang meliputi berbagai elemen sistem pembayaran seperti jenis alat pembayaran, proses kliring, dan settlement. Dalam praktiknya, tidak hanya lembaga pendukung layanan sistem pembayaran seperti bank dan lembaga keuangan yang terlibat, melainkan juga individu atau orang perseorangan dapat terlibat dalam sistem pembayaran (Shaid, 2023). Apabila terjadi gangguan pada sistem pembayaran, maka akan mengakibatkan ketidakstabilan dalam sistem keuangan dan perbankan. Hal ini dapat

mengakibatkan kegagalan dalam sistem pembayaran yang akan mengurangi tingkat kepercayaan masyarakat (Bank Rakyat Indonesia, 2023).

2.1.1.2 Jenis-Jenis Sistem Pembayaran

Secara umum, sistem pembayaran dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu sistem pembayaran secara tunai dan sistem pembayaran secara *non*-tunai. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing jenis sistem pembayaran:

A. Sistem Pembayaran Tunai

Sistem pembayaran tunai merupakan salah satu jenis transaksi keuangan yang dilakukan secara langsung. Pembayaran ini dilakukan dengan menggunakan uang fisik seperti kertas ataupun logam (Putri, 2023). Sedangkan menurut Astri Dwi Andriani, *et al* (2022), sistem pembayaran tunai merupakan pembayaran yang menggunakan mata uang yang dikeluarkan oleh pemerintah, yang dilakukan oleh penerima barang atau jasa kepada penjual dalam bentuk uang kertas atau koin (Andriani, *et al.*, 2022).

B. Sistem Pembayaran *non*-Tunai

Sistem pembayaran *non*-tunai merupakan sistem pembayaran yang memanfaatkan instrument bantu seperti kartu kredit, kartu debit, cek, bilyet giro, atau uang elektronik. Dalam pelaksanaannya, sistem pembayaran secara *non*-tunai mengandalkan layanan dari lembaga perbankan (Putri, 2023). Kategori transaksi dalam sistem pembayaran *non*-tunai dibagi menjadi dua, yaitu transaksi besar (*wholesale*) dan transaksi eceran (*ritel*). Transaksi besar memiliki sifat yang penting dan mendesak, termasuk seperti transaksi

antar bank, transaksi di pasar keuangan, atau transaksi dengan nilai di atas Rp 1 miliar. Infrastruktur yang digunakan untuk memproses transaksi ini meliputi Bank Indonesia *Real Time Gross Settlement* (BI-RTGS) dan Bank Indonesia *Scriptless Securities Settlement System* (BI-SSSS). Sementara itu, transaksi *ritel* melibatkan transaksi antar individu dengan nilai di bawah Rp 1 miliar, seringkali dengan nilai kecil dan frekuensi yang tinggi. Infrastruktur yang digunakan untuk memproses transaksi ini adalah Sistem Kliring Nasional Bank Indonesia (SKNBI) (Bank Indonesia, 2020).

2.1.2 Pembayaran Digital

Pembayaran digital merupakan metode pembayaran yang memanfaatkan teknologi elektronik, seperti layanan SMS banking, internet banking, mobile banking, dan dompet elektronik. Semua aktivitas tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat elektronik, khususnya ponsel pintar (Saputra, 2019). Pembayaran digital adalah sebuah model pembayaran yang menyediakan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna saat melakukan transaksi. Pembayaran digital mewakili semua pembayaran *non-tunai*, dimana pembeli dan penjual melakukan transaksi elektronik melalui akun Tabungan mereka, yang terhubung melalui internet atau jaringan elektronik (Kartika, 2023). Sistem pembayaran digital semakin populer karena banyak manfaat yang dapat diperoleh, baik bagi konsumen maupun produsen (Tarantang, Awwaliyah, Astuti, & Munawaroh, 2019).

2.1.3 Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)

2.1.3.1 Pengertian QRIS

Berdasarkan situs Bank Indonesia, *Quick Response Code Indonesia Standard* atau biasa dikenal dengan QRIS dapat diartikan sebagai penggabungan berbagai jenis QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR Code. QRIS dibuat oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia untuk memudahkan, mempercepat, dan memastikan keamanan proses transaksi dengan QR Code. Menurut Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), QRIS adalah metode pembayaran digital yang menggunakan pemindaian kode QR dan dapat dikenali oleh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Untuk melakukan pembayaran melalui QR code QRIS, besar minimal transaksi pembayaran berkisar antara Rp 1 hingga Rp 1.000, sedangkan maksimalnya dibatasi paling banyak sebesar Rp 2.000.000 per transaksi.

2.1.3.2 Jenis-jenis QRIS

Berdasarkan situs Bank Indonesia terdapat tiga jenis tampilan (display) dalam pembayaran menggunakan QR Code, yaitu sebagai berikut:

A. Merchant Presented Mode (MPM) Statis

MPM Statis merupakan jenis QRIS yang paling sederhana, *merchant* hanya perlu menempelkan satu stiker atau print-out QRIS tanpa biaya. Pengguna hanya perlu melakukan pemindaian, memasukkan jumlah pembayaran, memasukan PIN, dan menekan

tombol bayar. Pemberitahuan tentang transaksi akan langsung diterima oleh pengguna atau pedagang. QRIS MPM Statis sangat sesuai untuk usaha mikro dan kecil.

B. Merchant Presented Mode (MPM) Dinamis

Pada QRIS jenis MPM Dinamis, QR diterbitkan melalui perangkat seperti mesin EDC atau smartphone dan tanpa biaya. *Merchant* harus memasukkan jumlah pembayaran terlebih dahulu, setelah itu pelanggan melakukan pemindaian QRIS yang ditampilkan atau dicetak. Qris MPM Dinamis sangat sesuai untuk pedagang dengan skala usaha menengah dan besar atau dengan volume transaksi yang tinggi.

C. Customer Presented Mode (CPM)

Pada QRIS jenis CPM, pelanggan hanya perlu menampilkan QRIS dari aplikasi pembayaran mereka untuk dipindai oleh *merchant*. QRIS CPM lebih cocok digunakan oleh pedagang yang memerlukan transaksi yang cepat, seperti penyedia transportasi, tempat parkir, dan *ritel modern*.

2.1.3.3 Manfaat QRIS

Menurut Bank Indonesia, penerapan standar QR Code dengan QRIS memberikan berbagai keuntungan, di antaranya:

A. Bagi Konsumen

- Cepat dan sesuai dengan perkembangan zaman.
- Tidak perlu lagi membawa uang tunai.

- Tidak perlu khawatir memilih salah satu QR code.
- Terjamin keamanannya karena semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) QRIS sudah mendapat izin dan pengawasan dari Bank Indonesia.

B. Bagi Merchant

- Potensi peningkatan penjualan karena menerima pembayaran berbasis QR Code dari berbagai sumber.
- Meningkatkan citra merek.
- Sesuai dengan tren terkini.
- Lebih praktis dengan penggunaan satu QRIS.
- Mengurangi biaya administrasi kas.
- Meminimalisir menerima uang palsu.
- Tidak perlu menyediakan uang kembalian.
- Transaksi tercatat secara otomatis dan dapat diakses kapan saja.
- Memisahkan uang untuk keperluan usaha dan pribadi.
- Memudahkan proses rekonsiliasi dan mengurangi risiko penipuan dalam pencatatan transaksi tunai.
- Membangun profil kredit untuk memudahkan akses kredit di masa mendatang.

2.1.4 Usaha Ultra Mikro (UMi)

2.1.4.1 Pengertian Usaha Ultra Mikro (UMi)

Usaha Ultra Mikro menurut Surat Keputusan Menteri Keuangan Nomor 40/KMK.06/2003 adalah usaha produktif yang dimiliki oleh

keluarga atau individu WNI dan memiliki hasil penjualan maksimal sebesar Rp 100.000.000,00 per tahun serta memenuhi syarat untuk mengajukan kredit kepada bank dengan batas maksimal Rp 50.000.000. Sedangkan menurut pandangan Warkum Sumitro, Usaha Ultra Mikro adalah jenis usaha yang dijalankan oleh suatu Perusahaan dengan penggunaan tenaga kerja tidak melebihi 50 orang. Usaha skala mikro umumnya mencakup Sebagian besar dari usaha mikro dan kecil seperti pedagang kaki lima, kerajinan tangan, bisnis souvenir, dan sejenisnya (Imanda, 2022).

2.1.4.2 Klasifikasi Usaha Ultra Mikro (UMi)

Berikut ini adalah penggolongan Usaha Ultra Mikro, yang meliputi (Imanda, 2022):

1. *Livelihood Activities*

Livelihood Activities adalah jenis Usaha Ultra Mikro yang berfungsi sebagai sumber mata pencaharian. Lebih umum dikenal sebagai sektor informal, contohnya adalah pedagang kaki lima.

2. *Micro Enterprise*

Micro Enterprise adalah jenis Usaha Ultra Mikro yang memiliki karakteristik sebagai pengrajin tetapi belum memiliki ciri-ciri kewirausahaan.

3. *SmallDynamis Enterprise*

SmallDynamis Enterprise adalah jenis Usaha Iltra Mikro yang sudah menunjukkan semangat kewirausahaan dan mampu menerima pekerjaan subkontrak serta berpartisipasi dalam ekspor.

4. *Fast Moving Enterprise*

Fast Moving Enterprise adalah jenis Usaha Ultra Mikro yang sudah menunjukkan semangat kewirausahaan dan berencana untuk berkembang menjadi usaha yang lebih besar.

2.1.4.3 Karakteristik Usaha Ultra Mikro (UMi)

Dalam buku Pandji Anoraga dijelaskan bahwa secara umum, sektor usaha memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Imanda, 2022):

- a) Pembukuan dalam sektor usaha umumnya sederhana dan tidak mengikuti standar administrasi pembukuan. Seringkali, pembukuan tidak diperbarui secara teratur sehingga sulit untuk mengevaluasi kinerja usaha.
- b) Keuntungan usaha yang umumnya kecil karena persaingan yang sangat sengit.
- c) Memiliki keterbatasan modal.
- d) Keterbatasan pengalaman manajerial dalam mengelola Perusahaan.
- e) Ukuran ekonomi yang kecil sehingga sulit untuk mengurangi biaya dengan harapan mencapai efisiensi jangka Panjang.
- f) Keterbatasan dalam kemampuan pemasaran, negosiasi, dan diversifikasi pasar.
- g) Kemampuan akses ke sumber dana dari pasar modal terbatas, karena keterbatasan dalam sistem administrasi. Untuk mendapatkan dana dari pasar modal, sebuah Perusahaan harus mematuhi sistem administrasi yang standar dan transparan.

2.1.5 Pendapatan

2.1.5.1 Pengertian Pendapatan

Pendapatan adalah total penerimaan bruto dari manfaat ekonomi yang timbul dari kegiatan rutin suatu entitas selama periode tertentu, dengan pengecualian kontribusi tambahan modal yang menyebabkan peningkatan ekuitas (Kieso, Warfield. Dan Weygandt, 2011). Sedangkan, menurut Skousen dan Stice (2011), pendapatan adalah aliran masuk atau penerimaan (atau kombinasi keduanya) dari penjualan atau produksi barang, penyedia jasa, atau pelaksanaan kegiatan pokok atau kegiatan inti yang sedang berlangsung.

2.1.5.2 Klasifikasi Pendapatan

Menurut Kusnadi, Pendapatan dapat dibagi menjadi dua kategori, yakni:

1) Pendapatan Operasional

Pendapatan operasional adalah pendapatan yang berasal dari penjualan produk atau jasa, barang dagang dalam suatu periode tertentu, yang merupakan kegiatan inti Perusahaan yang secara langsung terkait dengan operasi inti Perusahaan. Saat Perusahaan menjalankan kegiatannya, pendapatan tersebut diterima, dan sifatnya sesuai dengan kegiatan dan tujuan Perusahaan secara normal. Pendapatan operasional dapat berasal dari dua sumber, yaitu:

- a. Pendapatan kotor mencakup semua penerimaan dari penjualan barang atau jasa yang belum dikurangi dengan potongan atau pengurangan lain yang akan dikenakan kepada pembeli.
- b. Pendapatan bersih mencakup semua penerimaan dari penjualan barang atau jasa yang telah dikurangi dengan berbagai potongan yang menjadi hak pihak pembeli.

2) Pendapatan *Non* Operasional

Pendapatan *non*-operasional merupakan pendapatan yang timbul bukan dari penjualan produk atau jasa, melainkan dari sumber lain, dan Perusahaan menerima pendapatan tersebut dalam suatu periode waktu tertentu. Berikut merupakan beberapa jenis pendapatan *non*-operasional:

- a. Pendapatan yang berasal dari pemanfaatan asset oleh pihak lain, seperti pendapatan sewa, royalty, bunga, dan sejenisnya.
- b. Pendapatan yang berasal dari penjualan asset yang tidak terkait dengan produk yang diproduksi, seperti penjualan surat-surat berharga dan sejenisnya.

2.1.5.3 Pengukuran Pendapatan

Menurut SFAC (*Statement of Financial Accounting Concepts*), terdapat lima dasar pengukuran pendapatan, yaitu:

1. *Cost Historis (Historical Cost)* yaitu nilai tunai yang setara yang ditukar untuk memperoleh barang atau jasa pada saat pembelian atau akuisisi. Dalam metode pengukuran ini, asset dicatat dengan jumlah uang tunai

(atau setara uang tunai) yang dikeluarkan atau nilai wajar imbalan yang diberikan untuk memperoleh asset tersebut pada tanggal pembelian.

2. *Cost* penggantian terkini (*Current Replacement Cost*) yaitu nilai tunai yang harus dibayar saat ini untuk membeli atau mengganti barang atau jasa yang serupa tanpa diskon yang mungkin diperlukan untuk memenuhi kewajiban.
3. Nilai pasar terkini (*Current Market Value*) yaitu nilai tunai yang dapat diperoleh dari penjualan suatu asset dan likuidasi yang dilakukan dengan cara yang terorganisir.
4. Nilai bersih yang dapat direalisasi (*Net Realisable Value*) yaitu jumlah uang yang diharapkan akan diterima atau dibayarkan dari hasil pertukaran asset atau kewajiban dalam operasi normal Perusahaan. Biasanya, nilai bersih yang dapat direalisasi adalah hasil penjualan dikurangi dengan biaya-biaya penjualan yang normal.
5. Nilai sekarang yang didiskontokan (*Current Discounted Value*) yaitu nilai asset yang dinyatakan berdasarkan arus kas bersih masa depan yang didiskontokan ke nilai saat ini, yang diharapkan akan menghasilkan pendapatan dalam operasi normal. Kewajiban dinyatakan sebagai nilai sekarang yang diharapkan akan diperlukan untuk melunasi kewajiban tersebut.

2.1.6 Model DeLone dan McLean

Untuk memahami bagaimana sikap pengguna terhadap kehadiran sistem pembayaran QRIS maka digunakan model kesuksesan sistem

informasi DeLone dan McLean sebagai pedoman dan acuan berfikir. DeLone dan McLean (1992) mengajukan sebuah kerangka kerja untuk mengevaluasi kesuksesan sistem informasi dengan memisahkan aspek-aspek seperti kualitas sistem, kualitas informasi, kepuasan pengguna, penggunaan, dampak individu, dan dampak organisasi. Karena penelitian ini lebih menekankan pada penggunaan sistem pembayaran, sehingga tidak semua komponen yang terdapat pada model DeLone dan McLean digunakan, pada penelitian ini hanya akan menggunakan komponen Penggunaan (*Use*). Berikut akan dipaparkan indikator untuk mengukur komponen penggunaan yang digunakan:

1. Indikator Penggunaan (*Use*)

Menurut DeLone dan McLean (2003), seberapa banyak pengguna menggunakan sistem informasi dikenal sebagai Penggunaan. Berikut merupakan indikator untuk mengukur penggunaan, yaitu:

- a. Penggunaan sehari-hari (*daily use*)
- b. Frekuensi penggunaan (*frequency of use*)

Indikator ini dapat melihat seberapa banyak pengguna menggunakan sistem informasi tersebut.

- c. Niat pengguna (*intention to use*)

Dengan menggunakan indikator ini, akan terlihat seberapa tinggi motivasi pengguna untuk menggunakan kembali sistem informasi tersebut.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai QRIS telah dilakukan oleh Josef Evan Sihalo, Atifah Ramadani, dan Suci Rahmayanti (2020). Dalam penelitian tersebut, peneliti membahas mengenai implementasi QRIS pada UMKM di Medan, serta memaparkan peranan, tantangan yang dihadapi, dan dampaknya terhadap pendapatan UMKM di Medan. Metode yang digunakan pada penelitian tersebut yaitu metode kualitatif dimana peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada 4 pedagang UMKM di Medan yang telah menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran. Selain melakukan wawancara, peneliti juga menggunakan studi literatur dari buku, jurnal, serta sumber-sumber bacaan yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa Sebagian pedagang UMKM di Medan telah menerapkan QRIS sebagai media pembayaran. Dengan menggunakan QRIS dapat meningkatkan pendapatan harian UMKM di Medan sebesar 5-10%.

Penelitian mengenai QRIS telah dilakukan oleh Putri Maulia (2021). Dalam penelitian tersebut, peneliti membahas mengenai dampak penggunaan QRIS dalam meningkatkan pendapatan UMKM di Kota Medan. Metode yang digunakan pada penelitian tersebut yaitu metode kuantitatif dimana data dalam penelitian ini diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada UMKM yang menggunakan QRIS di Kota Medan. Data yang telah dikumpulkan pada penelitian tersebut kemudian diolah menggunakan analisis regresi linier sederhana. Penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran dapat meningkatkan pendapatan

UMKM di Kota Medan. Selama, penggunaan QRIS ditemukan beberapa kendala yang dapat merugikan, namun kendala tersebut tidak terlalu berdampak pada pendapatan usaha secara menyeluruh.

Ayunda Azhari (2021) melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan, manfaat, serta hambatan dalam menggunakan QRIS pada UMKM di Kota Pemantangsiantar. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif dimana data diperoleh dengan melakukan observasi, wawancara, dokumentasi, serta studi Pustaka. Salah satu hasil yang didapatkan dari penelitian tersenut menyatakan bahwa dengan menggunakan QRIS dapat meningkatkan pendapatan UKM di Kota Pemantangsiantar.

Kemudian penelitian juga dilakukan oleh Apriliya Wulandari (2022) yang dilakukan guna mengetahui pengaruh penggunaan QRIS terhadap omset penjualan pada usaha Darul Huda Snack yang berada di Kecamatan Ukui. Penelitian tersebut dilakukan secara kuantitatif yang menggunakan metode penelitian lapangan pendekatan studi kasus. Data dari penelitian tersebut diperoleh dengan cara wawancara dan dokumentasi, kemudian diolah dengan menggunakan statistic deskriptif, uji asumsi klasik berupa normalitas, serta menguji hipotesis menggunakan uji t. Penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa penggunaan QRIS tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pertumbuhan omset penjualan pada usaha Darul Huda Snack.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Kusumaningtyas dan Budiantara (2023) yang membahas mengenai pengaruh penggunaan QRIS terhadap

pengembangan UMKM di Kabupaten Sleman. Penelitian tersebut dilakukan guna mengetahui bagaimana penggunaan QRIS dapat mempengaruhi pengembangan UMKM. Penelitian ini menggunakan 5 variabel bebas dan 1 variabel terikat, dimana salah satu variabel bebas yang digunakan yaitu ekspektasi pendapatan penggunaan QRIS. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner. Penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa proyeksi pendapatan yang lebih tinggi dari penggunaan QRIS di Kabupaten Sleman akan memberikan dorongan tambahan bagi pertumbuhan UMKM.

Evan Hardiansyah (2023) juga melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media sosial dan QRIS terhadap UMKM di Kecamatan Curup. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui besaran pengaruh dari penggunaan media sosial dan QRIS terhadap pendapatan UMKM. Penelitian tersebut dilakukan secara kuantitatif dimana sumber data primer yang didapatkan dengan cara menyebar kuesioner. Data dianalisis dengan menggunakan regresi linier berganda, uji t, uji f, serta uji koefisien determinasi. Penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa penggunaan media sosial dan QRIS dapat meningkatkan pendapatan sebesar 60,9%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Fahrudin dan Isnaini (2023) yang membahas mengenai pengaruh penggunaan QRIS melalui PJSP Aplikasi Dana oleh UMKM di Kecamatan Kraksaan terhadap pendapatan usaha. Penelitian tersebut dilakukan dengan metode kuantitatif. Data pada penelitian

tersebut data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, serta studi kepustakaan. Kemudian data yang diperoleh diolah dengan menggunakan regresi linear sederhana, uji t, dan uji koefisien determinasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut yaitu penggunaan QRIS meningkatkan pendapatan usaha serta biaya transaksi tidak memberatkan karena UMKM memasukan biaya transaksi kedalam harga jual produk.

Annisa Sekar Berliana (2023) juga melakukan penelitian mengenai penggunaan QRIS. Penelitian tersebut dilakukan guna mengetahui hubungan penggunaan QRIS terhadap peningkatan pendapatan UMKM di Klaten serta untuk mengetahui kendala dan hambatan yang dialami. Penelitian tersebut dilakukan dengan metode kualitatif. Data dalam penelitian tersebut diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada 100 pelaku UMKM yang ada di Klaten. Data yang diperoleh kemudian di olah dengan menggunakan uji korelasi spearman. Hasil dari penelitian tersebut yaitu penggunaan QRIS berhubungan erat dengan pendapatan UMKM sehingga semakin banyak UMKM di Klaten yang mengadopsi QRIS. Namun, terdapat tantangan yang dihadapi yaitu koneksi internet yang lambat serta kurangnya keahlian dan pemahaman tentang QR *code* di kalangan pelaku usaha UMKM.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Erika, et al (2023). Penelitian tersebut dilakukan guna mengetahui besar peningkatan pendapatan UMKM yang menjadikan QRIS sebagai metode pembayaran sehingga mempengaruhi kinerja pelaku UMKM di Pekanbaru. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dimana data diperoleh dengan observasi

lapangan berupa wawancara. Penelitian yang telah dilakukan menemukan hasil bahwa penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran oleh UMKM telah meningkatkan pendapatan sehingga mengoptimalkan hasil serta memberikan kontribusi positif terhadap kinerja UMKM yang ada di Pekanbaru.

Afifa dan Yarham (2023) juga melakukan penelitian mengenai penggunaan QRIS, namun lebih melihat pada studi kasus *Coffee Shop* Kopi Koe yang berada di Padangsimpun. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan melakukan wawancara langsung kepada pelaku usaha, selain itu juga menggunakan observasi serta dokumentasi. Penelitian tersebut menyatakan bahwa kafe dan masyarakat umum sama-sama mengalami manfaat dari penggunaan QRIS karena dapat meningkatkan kelancaran proses transaksi. Namun sayangnya, pendapatan kafe tidak mengalami perubahan yang signifikan.

Penelitian mengenai hubungan penggunaan QRIS terhadap peningkatan pendapatan juga dilakukan oleh Pangesti, *et al* (2024). Penelitian tersebut dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif dengan metode wawancara mendalam terhadap 8 pedagang kaki lima di sekitar Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa adanya peningkatan pendapatan pedagang kaki lima yang menggunakan QRIS karena kemudahan dalam membayar.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Nasyati, *et al* (2024) yang memiliki tujuan untuk mengetahui dan menganalisis penjualan yang

menggunakan sistem pembayaran digital. Salah satu sistem pembayaran digital yang dilakukan dalam penelitian tersebut yaitu QRIS. Penelitian tersebut dilakukan terhadap UMKM Molases Tetes Tebu. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif yang dilakukan dengan wawancara serta observasi lapangan. Penelitian tersebut memperoleh beberapa hasil, salah satunya yaitu pendapatan tetes tebu yang menggunakan sistem pembayar digital (salah satunya QRIS) meningkat dari tahun 2021 sebesar 8%.

Table 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Metode Penelitian	Variabel	Sumber Data	Hasil
1.	Sihaloho, <i>et al</i> (2020)	Kualitatif	-	Wawancara dan studi literatur	Penggunaan QRIS berpengaruh positif terhadap peningkatan pendapatan
2.	Putri Maulia (2021)	Kuantitatif	Penggunaan Pembayaran QRIS	Kuesioner	Penggunaan QRIS berpengaruh positif

			(X), Peningkatan Pendapatan UMKM di Kota Medan (Y)		terhadap peningkatan pendapatan
3.	Ayunda Azhari (2021)	Kualitatif	-	Observasi, wawancara, dokumentasi, serta studi Pustaka	Penggunaan QRIS berpengaruh positif terhadap peningkatan pendapatan
4.	Apriliya Wulandari (2022)	Kuantitatif	Pembayaran Meggunaan QRIS (X),	Wawancara dan dokumentasi (Studi Kasus)	Penggunaan QRIS tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap

			Penjualan (Y)		pertumbuhan omset penjualan
5.	Kusumanin gtyas dan Budiantara (2023)	Kuantitatif	Pemahaman (X1), Kemampuan (X2), Kemudahan (X3), Ekspektasi (X4), Pendapat (X5), Hambatan (X6), Pengembangan (X7), UMKM (Y)	Kuesioner	Penggunaan QRIS berpengaruh positif terhadap peningkatan pendapatan
6.	Evan Hardiansyah (2023)	Kuantitatif	Media Sosial (X1),	Kuesioner	Penggunaan QRIS berpengaruh

			QRIS (X2), Pendapat an UMKM (Y)		positif terhadap peningkatan pendapatan
7.	Fahrudin dan Isnaini (2023)	Kuantitatif	Pengguna an QRIS oleh UMKM (X), Pendapat an Usaha UMKM (Y)	Observasi, kuesioner, serta studi kepustakaan	Penggunaan QRIS berpengaruh positif terhadap peningkatan pendapatan
8.	Annisa Sekar Berliana (2023)	Kuantitatif	Pengguna an Sistem Pembaya ran QRIS (X), Peningka tan Pendapat	Kuesioner	Penggunaan QRIS berpengaruh positif terhadap peningkatan pendapatan

			an UMKM (Y)		
9.	Erika, et al (2023)	Kualitatif	-	Observasi lapangan berupa wawancara	Penggunaan QRIS berpengaruh positif terhadap peningkatan pendapatan
10.	Afifa dan Yarham (2023)	Kualitatif	-	Wawancara, observasi, serta dokumentasi	Penggunaan QRIS tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pendapatan
11.	Pangesti, et al (2024)	Kualitatif	-	Wawancara	Penggunaan QRIS berpengaruh positif terhadap

					peningkatan pendapatan
12.	Nasyati, et al (2024)	Kualitatif	-	Wawancara serta observasi lapangan	Penggunaan sistem pembayar digital (salah satunya QRIS) berpengaruh positif terhadap peningkatan pendapatan