

Transformasi Digital UMKM Melalui Penerapan QRIS: Studi Kasus Warung Ayam Geprek Bajek

Rafi Rahardika Sugiharto¹, Fahreza Ananda¹, Iqbal Jamiarsad¹, Yandi Putra Pangestu¹, Zihni Nawfal Gusti Fadhillah¹, Muhammad Faris Fathoni², Rio Guntur Utomo³

^{1,2,3}Program Studi Sarjana Teknologi Informasi Fakultas Informatika, Telkom University, Jl. Telekomunikasi, Terusan Buahbatu, Bandung, Indonesia,

e-mail: ¹rhards@student.telkomuniversity.ac.id,
¹fahrezaannda@student.telkomuniversity.ac.id,
¹iqbaljamiarsad@student.telkomuniversity.ac.id,
¹yandiptr@student.telkomuniversity.ac.id,
¹nawfalgusti@student.telkomuniversity.ac.id,
²mfarisfwork@telkomuniversity.ac.id,
³riogunturutomo@telkomuniversity.ac.id

Abstrak/Abstract

Pemanfaatan teknologi dalam sistem pembayaran semakin penting bagi pelaku usaha mikro. Kegiatan ini bertujuan untuk mengimplementasikan QRIS Payment di warung makan Ayam Geprek Bajek sebagai solusi pembayaran digital yang efisien dan aman. Melalui pelatihan, edukasi pelanggan, serta kerja sama dengan penyedia layanan pembayaran, kegiatan ini membantu pemilik warung memahami dan menerapkan teknologi QRIS. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa QRIS mempercepat proses transaksi, mengurangi penggunaan uang tunai, serta meningkatkan kenyamanan pelanggan. Dari tiga warung yang disurvei, satu bersedia mengadopsi QRIS dan menunjukkan respons positif terhadap penerapannya. Evaluasi kegiatan menegaskan bahwa metode pembayaran digital seperti QRIS mendukung efisiensi operasional dan mendorong modernisasi UMKM. Diharapkan, kegiatan ini dapat menjadi contoh penerapan teknologi yang relevan dan berkelanjutan bagi pelaku UMKM lain dalam menghadapi tantangan di era ekonomi digital.

Kata kunci: QRIS, UMKM, transaksi digital, pembayaran elektronik, efisiensi.

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Di tengah arus digitalisasi ini, UMKM dihadapkan pada tantangan dan peluang baru dalam mengelola transaksi, memperluas pasar, dan meningkatkan efisiensi operasional. Salah satu terobosan teknologi yang relevan untuk mendukung adaptasi UMKM adalah penerapan sistem pembayaran berbasis QR code melalui Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS).

QRIS merupakan sistem pembayaran digital terpadu yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia. QRIS memungkinkan pelaku UMKM menerima pembayaran dari berbagai platform secara efisien dan cepat. Penggunaan QRIS terbukti meningkatkan efisiensi transaksi dan kenyamanan pelanggan. Penelitian menunjukkan bahwa adopsi QRIS oleh pelaku UMKM berdampak

signifikan terhadap peningkatan kecepatan layanan, keamanan transaksi, serta pengelolaan keuangan yang lebih tertib (Yanti dkk., 2023).

Namun demikian, masih banyak pelaku UMKM yang belum mengadopsi QRIS karena keterbatasan pengetahuan, kepercayaan terhadap sistem digital, atau akses teknologi yang memadai. Hambatan tersebut menciptakan kesenjangan digital antara pelaku usaha yang mampu beradaptasi dan mereka yang tertinggal dalam pemanfaatan teknologi keuangan (Wahyudi dkk., 2022).

Program pengabdian masyarakat yang mengedukasi dan memfasilitasi pelaku UMKM dalam mengimplementasikan QRIS menjadi solusi penting dalam mengatasi kendala tersebut. Kegiatan ini tidak hanya menyediakan teknologi pembayaran, tetapi juga memberikan pendampingan untuk membangun pemahaman dan kepercayaan terhadap sistem digital. Studi menunjukkan bahwa edukasi dan pelatihan menjadi faktor krusial dalam meningkatkan adopsi teknologi pada pelaku usaha kecil (Andriani dkk., 2023).

Kegiatan pengabdian di warung Ayam Geprek Bajek di sekitar Telkom University menjadi salah satu bentuk intervensi nyata dalam mendorong transformasi digital UMKM. Melalui pendekatan berbasis komunitas dan keterlibatan langsung mahasiswa, kegiatan ini tidak hanya membantu UMKM dalam aspek teknis, tetapi juga memperkuat kapasitas literasi digital pelaku usaha. Hasil dari kegiatan sejenis telah menunjukkan peningkatan kesiapan pelaku usaha untuk menggunakan aplikasi digital dan merasakan langsung manfaat dari efisiensi transaksi nontunai (Fitriani dkk., 2024).

Secara umum, transformasi digital UMKM melalui implementasi QRIS tidak hanya berperan dalam meningkatkan efisiensi bisnis, tetapi juga mendukung agenda nasional dalam memperluas inklusi keuangan dan pencapaian target digitalisasi UMKM. Penguatan sektor usaha mikro dengan sistem pembayaran modern merupakan langkah strategis untuk menciptakan perekonomian yang adaptif dan berdaya saing di era industri 4.0 (Putra dkk., 2022).

2. METODOLOGI PELAKSANAAN

2.1 Tahap Persiapan

Tahapan awal dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan proses persiapan yang terstruktur dan kolaboratif antara tim pelaksana dengan pihak sekolah mitra, SMP/SMA Daarut Tauhiid. Dalam diskusi awal, diperoleh pemahaman bahwa siswa memiliki minat yang tinggi terhadap teknologi, namun belum memiliki pengalaman dalam praktik pemrograman secara langsung. Berdasarkan kondisi tersebut, tim menyusun strategi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan peserta, yaitu dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual.

Penyusunan modul pelatihan dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman peserta yang mayoritas belum memiliki latar belakang coding. Materi yang dikembangkan mencakup pengenalan dasar pemrograman menggunakan bahasa Python, logika algoritma, serta penggunaan media edukatif micro:bit sebagai alat bantu belajar. Pendekatan ini selaras dengan temuan Weintrop (2019), yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran visual dan berbasis proyek lebih efektif bagi pemula dibandingkan pendekatan teoritis. Untuk mendukung pelatihan ini, tim juga melakukan pelatihan internal guna memastikan kesiapan fasilitator dalam menyampaikan materi secara efektif.

Dalam hal infrastruktur, pihak sekolah telah menyediakan perangkat komputer dan akses internet yang cukup memadai untuk menunjang kegiatan. Namun, untuk memperkaya pengalaman belajar, tim juga menyediakan perangkat tambahan seperti micro:bit. Kegiatan persiapan ini menjadi fondasi penting dalam memastikan kelancaran dan efektivitas pelaksanaan pelatihan, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang adaptif dan menyenangkan bagi peserta remaja.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara tatap muka di lingkungan sekolah dengan melibatkan enam orang mahasiswa sebagai fasilitator serta dosen pembimbing sebagai penanggung jawab akademik. Selama pelatihan, peserta diperkenalkan pada konsep dasar pemrograman seperti struktur logika, penggunaan sintaks dasar Python, serta eksplorasi micro:bit melalui proyek-proyek sederhana. Proses pembelajaran tidak hanya menekankan teori, melainkan berfokus pada praktik langsung agar peserta dapat membangun pemahaman melalui pengalaman.

Setiap sesi pelatihan dirancang untuk menciptakan suasana aktif dan partisipatif. Peserta didorong untuk menyelesaikan tantangan-tantangan pemrograman secara mandiri dengan pendampingan intensif dari tim pelaksana. Pendekatan ini terbukti meningkatkan kepercayaan diri peserta, sebagaimana disampaikan oleh Tsai, Wang, dan Hsu (2019), bahwa kepercayaan diri dalam pemrograman memiliki dampak besar terhadap keberhasilan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta mampu menyelesaikan proyek dengan baik dan menunjukkan peningkatan minat untuk belajar lebih lanjut, yang mencerminkan efektivitas pendekatan yang digunakan.

Pelatihan ini juga berfungsi sebagai upaya untuk menjembatani kesenjangan digital, terutama di kalangan remaja yang belum memiliki akses memadai terhadap pendidikan teknologi formal. Studi dari Purnandi et al. (2024) dan Setiawan et al. (2023) menunjukkan bahwa program-program pelatihan pemrograman yang terarah dapat meningkatkan literasi digital serta mengurangi ketimpangan akses terhadap keterampilan digital di antara remaja. Oleh karena itu, pelaksanaan pelatihan ini bukan hanya bertujuan memberikan pengetahuan teknis, melainkan juga membangun kesiapan generasi muda dalam menghadapi tantangan di era digital yang semakin kompetitif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk mengintegrasikan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik dalam rangka mengimplementasikan sistem pembayaran digital QRIS pada UMKM, khususnya di warung Ayam Geprek Bajek. Setiap tahap kegiatan didesain agar sesuai dengan kondisi lapangan serta kemampuan mitra UMKM dalam menyerap dan menerapkan teknologi pembayaran tersebut. Pendekatan ini terbukti efektif dalam berbagai kegiatan pelatihan teknologi sebelumnya, karena melibatkan langsung mitra dalam setiap proses pelaksanaan dan evaluasi kegiatan.

3.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebagai fondasi awal untuk memastikan keberhasilan pelaksanaan program. Langkah pertama adalah menyelenggarakan pelatihan dan

workshop kepada pemilik serta karyawan warung Ayam Geprek Bajek. Pelatihan ini mencakup pengenalan konsep dasar QRIS, simulasi penggunaan, dan studi kasus sederhana mengenai manfaat implementasi sistem pembayaran digital. Metode interaktif seperti ini telah terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta terhadap materi teknologi yang diajarkan.

Selanjutnya, dilakukan edukasi kepada pelanggan dengan menyebarkan brosur informasi dan stiker QRIS yang ditempel di area kasir. Tujuannya adalah meningkatkan kesadaran dan kenyamanan pelanggan dalam menggunakan metode pembayaran digital. Upaya ini juga menyesuaikan dengan pola perilaku masyarakat urban yang sudah terbiasa dengan interaksi berbasis teknologi.

Tim pengabdian juga membangun kerja sama strategis dengan penyedia layanan pembayaran digital sebagai mitra teknis. Mitra ini tidak hanya menyediakan akses ke QRIS resmi, tetapi juga membantu dalam menyediakan materi sosialisasi dan dukungan teknis. Selain itu, kegiatan kampanye digital melalui media sosial turut dilaksanakan untuk memperluas jangkauan informasi kepada calon pengguna dan membentuk citra UMKM yang modern dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

3.2 Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan proses identifikasi mitra, yakni warung yang bersedia menjadi lokasi implementasi QRIS. Dari hasil survei terhadap tiga warung UMKM, hanya satu yang menunjukkan kesediaan, yaitu Ayam Geprek Bajek. Hal ini menandakan masih adanya hambatan adopsi teknologi pada sebagian pelaku UMKM, seperti keterbatasan pemahaman, kekhawatiran keamanan, dan resistensi terhadap perubahan.

Setelah mitra ditentukan, langkah berikutnya adalah menyiapkan infrastruktur penunjang. Koneksi internet yang stabil dan perangkat pendukung seperti smartphone atau tablet menjadi faktor krusial untuk menjamin kelancaran transaksi digital. Pendekatan ini mirip dengan kegiatan pelatihan pemrograman di sekolah, yang menekankan pentingnya kesiapan perangkat dalam menunjang proses belajar berbasis teknologi. Kegiatan pelatihan internal dilakukan dengan pendekatan simulasi langsung, sehingga karyawan warung dapat memahami cara penggunaan QRIS dalam berbagai skenario. Selain itu, mereka juga diberikan edukasi mengenai pentingnya keamanan transaksi dan perlindungan data pribadi. Simulasi transaksi ini terbukti efektif membangun rasa percaya diri dalam penggunaan teknologi baru, sebagaimana hasil pelatihan pemrograman remaja yang menunjukkan peningkatan self-efficacy setelah praktik langsung.

Untuk memperkenalkan sistem QRIS secara luas, tim menggelar launching dengan strategi promosi seperti diskon atau bonus bagi pelanggan yang membayar menggunakan QRIS. Kegiatan ini dilengkapi dengan pemasangan stiker QR di titik strategis dan promosi melalui akun media sosial warung. Terakhir, dilakukan evaluasi berkala melalui survei terhadap pemilik warung dan pelanggan guna menilai efektivitas implementasi serta mengetahui area perbaikan.

Evaluasi ini juga menjadi dasar bagi rencana tindak lanjut seperti pengembangan fitur tambahan atau pelatihan lanjutan agar warung dapat terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Dengan demikian, metode pelaksanaan ini tidak hanya fokus pada implementasi teknologi, tetapi juga membangun fondasi literasi digital dan budaya inovatif dalam praktik bisnis sehari-hari.



Gambar 1. Sosialisasi QRIS

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa implementasi QRIS Payment di warung UMKM, khususnya Warung Ayam Geprek Bajek, berhasil memberikan dampak positif dalam modernisasi metode pembayaran dan meningkatkan efisiensi operasional warung. Melalui tahapan persiapan yang matang, pelatihan bagi pemilik dan karyawan, serta edukasi pelanggan, QRIS berhasil diintegrasikan sebagai solusi pembayaran digital yang praktis dan aman.

Implementasi ini tidak hanya mempercepat proses transaksi, tetapi juga mengurangi risiko kesalahan pembayaran serta meningkatkan keamanan dengan meminimalkan penggunaan uang tunai. Selain itu, pemanfaatan media sosial dan promosi visual seperti stiker QR code turut mendukung penyebaran informasi kepada pelanggan. Hasil feedback menunjukkan bahwa warung yang bersedia menerapkan QRIS merasa terbantu dengan sistem ini, meskipun masih terdapat tantangan dalam mengajak warung lain untuk ikut serta.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan edukatif dan dukungan teknologi yang tepat, UMKM dapat lebih siap beradaptasi dalam ekosistem ekonomi digital yang terus berkembang. Program ini juga berkontribusi pada peningkatan literasi keuangan dan digital masyarakat sekitar.

5. SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk implementasi QRIS Payment di warung UMKM seperti Ayam Geprek Bajek telah memberikan hasil yang positif dalam mendukung transformasi digital sektor usaha

mikro. Namun, masih terdapat beberapa hal yang perlu menjadi perhatian untuk peningkatan kegiatan serupa di masa mendatang.

Pertama, pelatihan dan edukasi terkait penggunaan QRIS sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan dan mencakup lebih banyak pelaku UMKM agar manfaatnya dapat dirasakan secara luas. Kedua, perlu adanya kerja sama yang lebih erat dengan penyedia layanan pembayaran digital untuk memastikan dukungan teknis dan kemudahan dalam proses registrasi QRIS bagi pelaku usaha. Ketiga, pemanfaatan media sosial sebagai sarana promosi dan edukasi perlu ditingkatkan guna menjangkau masyarakat secara lebih efektif. Terakhir, evaluasi berkala terhadap pelaksanaan program sangat penting untuk mengetahui sejauh mana adopsi teknologi pembayaran digital diterima dan digunakan secara optimal oleh pelaku UMKM.

Dengan memperhatikan saran-saran tersebut, diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat di bidang teknologi informasi dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif dalam meningkatkan efisiensi, keamanan, dan daya saing UMKM di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Telkom University yang telah memberi dukungan terhadap keberhasilan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., Herlina, R., & Kurniawan, T. (2023). Pengaruh pelatihan QRIS terhadap tingkat adopsi UMKM di Kota Bogor. *Jurnal Ekonomi dan Teknologi*, 11(2), 122–130.
- Fitriani, R., Hidayat, A., & Sari, M. (2024). Peran mahasiswa dalam implementasi QRIS pada UMKM di daerah urban. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 33–39.
- Putra, A., Santoso, B., & Dewi, F. (2022). Persepsi penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di wilayah perkotaan. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 9(3), 101–108.
- Wahyudi, S., Amalia, Y., & Lestari, A. (2022). Analisis penerimaan dan penggunaan QRIS oleh UMKM. *Jurnal Keuangan dan Digitalisasi*, 6(2), 75–83.
- Yanti, L., Prasetyo, H., & Nugraha, D. (2023). Implementasi QRIS pada UMKM: Studi efisiensi transaksi. *Jurnal Teknologi dan Masyarakat*, 4(4), 199–207.
- Hidayat, A. T., Absa, M., Qausar, H., Setiawan, T., Fadieny, N., & Hidayatsyah, H. (2025). Pelatihan Dasar Pemrograman Python untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Logis dan Pemecahan Masalah di SMA Negeri Modal Bangsa Arun. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 4(1), 8–14.
- Nugroho, C., & Nasution, K. (2020). Indeks Literasi Digital Remaja di Indonesia. *Jurnal Pekommas*, 5(2), 215–223.

- Purnandi, M., Wibawa, M. B., Yusian, D. R., & Sayuti, M. (2024). Pelatihan pemrograman dasar bagi remaja untuk mendorong minat di bidang teknologi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (INOTEC)*, 6(2), 57–60.
- Setiawan, I., Artha, F. D., & Iktisom, R. W. A. (2023). Peningkatan kemampuan coding anak usia remaja dengan metode CRUD generator berbasis web. *Jurnal PEDAMAS*, 1(2), 331–337.
- Tsai, M.-J., Wang, C.-Y., & Hsu, P.-F. (2019). Developing the computer programming self-efficacy scale for computer literacy education. *Journal of Educational Computing Research*, 56(8), 1345–1360.