

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Masyarakat saat ini tengah dihadapkan dengan kemajuan teknologi yang cukup pesat dari berbagai linimasa. Oleh karenanya, mereka dihadapkan pada kebaruan-kebaruan yang masif akan teknologi yang ada. Konstruksi sosial mengenai inovasi-inovasi yang muncul kemudian menjadi hal krusial bagi masyarakat kini untuk mampu menganalisa lebih dalam bagaimana proses adopsi penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, pada kemunculan inovasi *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) yang hadir di tengah masyarakat dalam ranah keuangan digital melalui implementasi program Pasar SIAP QRIS menjadi penting untuk dipahami bagaimana masyarakat memaknai inovasi tersebut dalam proses adopsi penggunaannya.

Pada zaman yang modern ini, bermunculan berbagai kemajuan dalam bidang teknologi yang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini dapat dilihat pada kecanggihan teknologi yang ada pada berbagai sarana dan prasarana di berbagai negara. Begitu pun di Indonesia saat ini yang sudah masuk era digital – ditunjukkan pada peningkatan penggunaan internet oleh masyarakat. Berdasarkan survei penetrasi dan perilaku pengguna internet APJII pada 2019-Q2 2020, terdapat 196,7 juta pengguna internet di Indonesia atau setara dengan 73,7% dari populasi. Jumlah ini bertambah sekitar 25,5 juta pengguna dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Tak bisa dipungkiri, dari tahun ke tahun, jumlah pengguna internet di Indonesia terus melesat.

Hal ini tentu juga selaras dengan kondisi masyarakat yang telah menduduki era *Society 5.0* dimana didalamnya menawarkan masyarakat yang berpusat pada manusia yang membuat keseimbangan antara kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial melalui sistem yang sangat menghubungkan melalui dunia maya dan dunia nyata. Menurut Perdana Menteri Jepang, Shinzo Abe menjelaskan dalam *World Economic Forum (WEF)*, “Di *Society 5.0* itu bukan lagi modal, tetapi data yang menghubungkan dan menggerakkan segalanya, membantu mengisi kesenjangan

antara yang kaya dan yang kurang beruntung. Masyarakat di era *Society 5.0* adalah mereka yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era sebelumnya, yakni era Revolusi Industri 4.0 seperti *Internet of Things* (internet untuk segala sesuatu), *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan), *Big Data* (data dalam jumlah besar), dan robot untuk meningkatkan kualitas hidup manusia.

Kemajuan teknologi yang ada pun di era sekarang tak hanya merambah pada aspek teknologi informasi saja, akan tetapi juga pada aspek “uang” sebagai alat transaksi pembayaran. Telah kita tahu bahwa uang merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan ekonomi. Mengacu pada teori, uang berfungsi sebagai alat tukar, alat satuan hitung dan penyimpan nilai. Dalam perekonomian, uang dapat dikatakan sebagai oksigen karena perannya sebagai modal yang dapat menghidupkan sektor-sektor riil. Merujuk pada catatan sejarah, manusia melakukan sistem barter untuk dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari, sistem itu lalu digantikan dengan sistem uang sebagai media pertukaran.

Uang kertas maupun uang logam yang juga disebut dengan uang kartal merupakan uang yang diterbitkan oleh bank sentral dalam suatu negara. Dalam proses produksinya, uang dicetak dengan mengacu pada standar operasional dan karakteristik tertentu agar tidak mudah dipalsukan. Tinta untuk mencetak dan fitur pengaman pada uang juga memiliki kriteria khusus. Oleh karena itu, proses pencetakan uang memakan biaya yang tidak murah. Hal tersebut belum termasuk biaya pada proses penyimpanan dan pendistribusian uang tunai cukup besar. (Omotunde, Sunday, and John-Dewole 2013)

Hal tersebut kemudian menjadi salah satu alasan terjadinya pergeseran uang kertas pada uang elektronik yang disebut juga dengan *e-money*. Kini, uang berevolusi menjadi uang elektronik dimana uang tidak lagi mesti berbentuk fisik, namun juga dapat berupa digit-digit elektronik. Pada era sekarang, kebijakan penggunaan uang elektronik disebut juga dengan mengkampanyekan penggunaan transaksi non-tunai yang bertujuan untuk mencapai masyarakat non-tunai.

Istilah uang elektronik ini pada konteks digitalisasi pembayaran kemudian dapat didefinisikan sebagai uang yang berbentuk digital dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu. Menurut Peraturan Bank Indonesia (PBI) No. 16/8/PBI/2014 (Bank Indonesia 2014) , uang elektronik adalah nilai uang yang disimpan secara elektronik pada suatu media server atau chip yang dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana. Dengan kata lain, uang elektronik dapat berupa perangkat lunak maupun perangkat keras. Dalam perangkat lunak, uang elektronik biasanya berbentuk aplikasi penyimpan saldo atau nilai uang, sedangkan kartu yang di dalamnya mengandung nilai uang tertentu sesuai yang disetorkan penggunaannya.

Transaksi non-tunai dapat juga berarti transaksi atau pembayaran melalui media seperti kartu debit, kartu kredit, Anjungan Tunai Mandiri (ATM), cek dan lain sebagainya. Sistem transaksi ini mengalami perkembangan cukup pesat di berbagai negara, seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat untuk menggunakan alat pembayaran yang mudah, aman dan efisien. Akibatnya, banyak negara berkembang berlomba-lomba menerapkan kebijakan-kebijakan non-tunai yang berarti melakukan pergeseran dari penggunaan transaksi dengan uang kertas menuju uang elektronik.

Dari perkembangan waktu ke waktu, masyarakat menghadapi era masyarakat non-tunai yang dimunculkan dengan banyaknya transaksi keuangan dalam kehidupan sehari-hari yang menggunakan uang elektronik. Sebagai contoh, saat ini pembayaran tol sudah tidak lagi menggunakan uang tunai, transaksi jual beli cukup menggunakan kartu yang sudah terisi saldo elektronik dan transaksi-transaksi lainnya yang sudah mulai menerapkan gerakana non-tunai sebagai sistem pembayaran. Terlebih lagi atensi masyarakat selalu digelorakan melalui promosi-promosi menarik berupa potongan harga maupun pengembalian uang (*cashback*).

Apabila dilihat dalam catatan sejarah, praktik transaksi non-tunai sudah ada sejak lama. Penggunaan teknologi komputer yang meningkat pada tahun 1860-an membuat perusahaan Western Union memperkenalkan sistem transfer dana elektronik. Kemudian, pada akhir tahun 1990, orang mulai menggunakan cek elektronik dan

smart card yang dapat digunakan untuk transfer uang. Setelahnya, transaksi digital melalui kartu kredit meningkat untuk mencegah biaya transaksi. Pada cakupan negara-negara ASEAN, pada awal tahun 2019, angka transaksi pembayaran melalui *smartphone* di Indonesia ada pada angka 47%. Namun angka tersebut masih dibawah Vietnam dan Thailand yang masing-masing mencapai angka 61% dan 67% (PricewaterhouseCoopers 2019) Menurut Bank Indonesia, pada tahun 2019, volume transaksi uang elektronik mencapai lebih dari 515 juta transaksi dan sedangkan penggunaan ATM debit mencapai 616 juta transaksi. Kenaikan angka-angka tersebut menunjukkan komitmen dan keaktifan Indonesia dalam mendukung peningkatan transaksi-transaksi non-tunai.

Adapun menurut Laudon & Travel yang menyatakan bahwa sistem pembayaran elektronik atau digital terdiri dari : (Traver and LAUDON 2016)

1. *Digital wallets;*
2. *Digital cash;*
3. *Digital accumulating balancing system;*
4. *Wireless/ mobile payment system.*

Pertumbuhan tertinggi pada aspek *financial technology (fintech)* di Indonesia juga terdapat pada sektor pembayaran. Metode pembayaran merupakan salah satu unsur yang termasuk ke dalam sektor pembayaran (Wijaya and Susilawati 2021) Metode pembayaran yang berkembang pada masyarakat saat ini adalah pembayaran berbasis digital (*cashless*). Menurut Bank Indonesia, metode pembayaran non-tunai terbagi menjadi dua yakni, *e-money* dan *e-wallet*. *E-money* atau uang elektronik merupakan metode pembayaran berbasis chip (*offline*) sedangkan *e-wallet* atau dompet digital merupakan metode pembayaran berbasis server (*online*), seperti OVO, Go-Pay, Dana, Link-Aja, dan i-saku (Devita 2019)

Salah satu bentuk upaya negara dalam melakukan digitalisasi pembayaran yakni dengan meluncurkan Gerbang Pembayaran Nasional (GPN) sebagai bentuk menciptakan ekosistem sistem pembayaran yang terhubung secara interkoneksi, meningkatkan perlindungan konsumen dan efisiensi sistem keuangan oleh Bank

Indonesia. Selain itu, Bank Indonesia juga meluncurkan kebijakan baru yakni Standar Kode Respons Cepat atau *Quick Reponse (QR) Code* untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, atau *mobile banking* bernama *QR Code Indonesian Standard (QRIS)*. Penggunaan QRIS ini merupakan salah satu bentuk dukungan Bank Sentral dalam mendorong efisiensi transaksi, mempercepat inklusi keuangan, dan memajukan usaha mikro, kecil, dan menengah di Indonesia.

Quick Response Code (QR Code) merupakan inovasi teknologi yang digunakan sebagai metode pembayaran pada dompet digital secara umum (. et al. 2019) *QR Code* adalah *barcode* dua dimensi yang dapat menyimpan data. Fungsi *QR Code* dalam aspek metode pembayaran yakni menghubungkan pengguna dengan layanan transaksi pembayaran dengan cara memindai *QR Code* menggunakan kamera ponsel pintar yang sudah terhubung dengan akun pengguna. Pada sisi lain, kenaikan pada penggunaan metode pembayaran dompet digital di Indonesia pada tahun 2018, yakni mencapai US\$ 1,5 miliar, yang diprediksikan terus meningkat hingga mencapai US\$ 25 miliar pada tahun 2023. Selain itu, dampak dari krisis global pandemi Covid-19 juga telah membuat disrupsi skala besar pada perilaku masyarakat. Pada masa pandemi saja, jumlah pengangguran meningkat dikarenakan tidak adanya lapangan kerja yakni 2,56 juta orang, tidak bekerja akibat dampak pandemi sebanyak 1,77 orang, dan terjadi pengurangan jam kerja 24,02 juta orang (DSResearch 2020). Masyarakat kini mengalami keterbatasan dalam melakukan interaksi sosial, termasuk kebiasaan melakukan transaksi sebagai bentuk aktivitas ekonomi. Dimana kita ketahui bahwa transaksi menggunakan uang kertas berpotensi menyebarkan virus dari satu orang ke orang yang lain, sehingga mengakibatkan pola kebiasaan baru mengalami perubahan baik di sektor bisnis maupun sosial. Kondisi seperti itu mendorong Bank Indonesia untuk membuat standar untuk penggunaan teknologi *QR Code* sebagai teknologi yang digunakan untuk metode pembayaran, dengan tujuan peningkatan efisiensi transaksi. Pada tanggal 1 Januari 2020, Bank Indonesia resmi merilis standar untuk penggunaan *QR Code* Indonesia atau *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)*. Menurut Gubernur Bank Indonesia, QRIS bertujuan mengusung semangat UNGGUL (Universal, GampanG, Untung dan Langsung).

QRIS berfungsi agar satu kode bisa dipakai melalui layanan pembayaran yang berbeda. (Mulia 2019)

Pembayaran melalui *QR Code* mengalami ekosistem sebab awalnya pembayaran menggunakan *QR Code* di Indonesia menggunakan sistem *closed loop* yang hanya memungkinkan pengguna uang elektronik bertransaksi di *merchant* yang hanya bisa menggunakan satu Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Hal ini dirasa kurang efektif karena keterbatasan interkoneksi dan interoperabilitas. Maka upaya Bank Indonesia bisa mengoptimalkan *QR Code* di era digital ini dibuatlah inovasi baru yakni standar *QR Code* untuk pembayaran dinamakan QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*), yang kini dengan satu QRIS bisa untuk seluruh dompet digital pembayaran. Sehingga terbentuklah kebijakan baru Undang-Undang Bank Indonesia Nomor 21/18/PDAG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code*. Model penggunaan *QR Code* pembayaran mengakomodir 2 (dua) yaitu :

- 1) *Merchant Presented Mode* (MPM);
- 2) *Customer Presented Mode* (CPM).

Namun dalam implementasi di lapangan disesuaikan pada standar QRIS yang sudah ditetapkan oleh BI sebagai sumber standar nasional. Saat PDAG telah ditetapkan dan diimplementasikan, QRIS dengan model penggunaan MPM adalah standar QRIS yang telah ditetapkan. Pemilihan sistem digitalisasi dalam sistem pembayaran saat ini erat kaitannya dengan transisi menuju masyarakat “*Less-Cash Society*”. Dalam buku Kenneth S. Rogoff yang berjudul “*The Curse of Cash*” (berisikan advokasi “*Less-Cash Society*” pengganti “*Cashless Society*”). Dalam bukunya menjabarkan bagaimana keburukan penggunaan uang tunai yakni : 1) *cash* sebagai alat pembayaran menimbulkan *social cost*; 2) *cash* menimbulkan masalah-masalah sosial seperti *crime*, *tax evasion*, *illegal immigrant* dan *terrorism*; 3) *cash problems* : *anonymity*, *portability*, *liquidity* dan *near-universal acceptance* – menguntungkan *underground economy*; 3) *cash* lebih menimbulkan kemudaratn daripada kemanfaatan bagi masyarakat dan membuat masyarakat lebih miskin. Meski sebetulnya terdapat poin-poin manfaat keberadaan penggunaan uang tunai yakni : 1)

privasi; 2) kemerdekaan untuk berpartisipasi dalam sistem perbankan atau tidak; 3) dibutuhkan dalam kondisi darurat misalnya terjadi bencana atau mati listrik; 4) nyaman untuk transaksi yang bernilai kecil.

Ringkasan mengenai QRIS mampu dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 1

Ringkasan QRIS (Hukum et al. 2019)

No.	Ringkasan	Keterangan
1.	Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran (PADG QRIS)	a. Digitalisasi dalam layanan sistem pembayaran perlu dikembangkan guna mendukung integrasi ekonomi dan keuangan digital nasional, dengan tetap menjaga keseimbangan antara inovasi dengan stabilitas dan praktik bisnis yang sehat, serta menjamin kepentingan nasional; b. Sistem pembayaran ritel domestik telah berkembang pesat seiring dengan inovasi teknologi dan model bisnis yang disertai adopsi masyarakat terhadap layanan pembayaran ritel digital melalui pemanfaatan berbagai teknologi termasuk <i>quick response code</i>. c. Agar penggunaan <i>quick response code</i> dalam ekosistem ekonomi dan keuangan digital berjalan optimal, ditetapkan standar nasional <i>quick response code</i> untuk pembayaran yang diberi nama <i>QR Code Indonesian Standard</i> (QRIS). Keberadaan QRIS diharapkan dapat memastikan efisiensi dan meminimalisir

		fragmentasi dalam praktik penggunaan <i>quick response code</i> untuk pembayaran. d. Penetapan QRIS juga prinsipnya sejalan dengan tatanan kebijakan gerbang pembayaran nasional yang ditujukan untuk mewujudkan penyelenggaraan sistem pembayaran yang aman, efisien, lancar, dan andal, mengutamakan perluasan akses dan memperhatikan perlindungan konsumen, serta mampu memproses seluruh transaksi pembayaran ritel domestik secara interkoneksi dan interoperabilitas. e. Untuk memastikan penyelenggaraan layanan pembayaran menggunakan QRIS di Indonesia dapat berjalan dengan baik, maka perlu disusun aturan pelaksanaan mengenai penggunaan QRIS dalam Peraturan Anggota Dewan Gubernur tentang Implementasi Standar Nasional QR Code Untuk Pembayaran (PADG QRIS).
2.	Cakupan Pengaturan PADG QRIS	a. Definisi atas beberapa istilah baru yang terdapat dalam PADG QRIS seperti: 1) <i>Quick Response Code</i> Pembayaran; 2) Standar Nasional <i>QR Code</i> Pembayaran; 3) Transaksi QRIS; 4) Merchant Aggregator; dan 5) National Merchant Repository.

		b. Ruang Lingkup Penggunaan <i>QR Code</i> Pembayaran, antara lain jenis <i>QR Code</i> Pembayaran statis dan <i>QR Code</i> Pembayaran dinamis, dan model penggunaan <i>QR Code</i> Pembayaran secara <i>merchant presented mode</i> dan <i>customer presented mode</i>. c. Implementasi QRIS sebagai standar nasional, antara lain mengenai prosedur perolehan salinan dokumen QRIS, kewajiban penggunaan QRIS untuk setiap transaksi pembayaran di Indonesia yang difasilitasi dengan <i>QR Code</i> Pembayaran, jenis sumber dana dan/atau instrumen pembayaran, limit transaksi QRIS, dan skema serta biaya pemrosesan transaksi QRIS. d. Pemrosesan Transaksi QRIS, antara lain mengenai: 1) para pihak dalam pemrosesan transaksi QRIS, yaitu Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP), Lembaga Switching, <i>Merchant Aggregator</i>, dan pengelola <i>National Merchant Repository</i> (NMR); 2) kewajiban untuk memperoleh persetujuan terlebih dahulu dari Bank Indonesia untuk dapat melakukan pemrosesan transaksi QRIS; dan 3) kewajiban-kewajiban yang harus dipenuhi dalam pemrosesan transaksi QRIS termasuk kewajiban penggunaan
--	--	--

		QRIS untuk transaksi pembayaran dengan menggunakan sumber dana/instrumen asing di Indonesia. e. Laporan dan pengawasan, mengatur kewajiban penyampaian laporan oleh PJSP terkait pemrosesan transaksi QRIS dan kewenangan pengawasan yang dilakukan oleh Bank Indonesia.
3.	Nominal Transaksi QRIS	Nominal Transaksi QRIS dibatasi paling banyak sebesar Rp2.000.000,00 (dua juta rupiah) per transaksi. Penerbit dapat menetapkan batas nominal kumulatif harian dan/atau bulanan atas Transaksi QRIS yang dilakukan oleh setiap Pengguna QRIS, yang ditetapkan berdasarkan manajemen risiko Penerbit.
4.	Kewajiban penggunaan QRIS	Kewajiban penggunaan QRIS dalam setiap transaksi pembayaran berlaku juga bagi transaksi pembayaran di Indonesia yang difasilitasi <i>QR Code</i> Pembayaran dengan menggunakan sumber dana dan/atau instrumen pembayaran yang diterbitkan di luar wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dalam hal ini, pihak yang menatausahakan sumber dana dan/atau menerbitkan instrumen pembayaran asing harus bekerjasama dengan Penerbit dan/atau Acquirer di Indonesia berupa Bank BUKU 4.

5.	Pembaruan Sistem Pembayaran	Pihak yang sebelum Peraturan Anggota Dewan Gubernur ini berlaku telah menggunakan <i>QR Code</i> Pembayaran dengan model penggunaan sebagaimana yang telah ditetapkan dalam standar QRIS, wajib menyesuaikan <i>QR Code</i> Pembayaran yang digunakannya sesuai dengan standar QRIS paling lambat pada tanggal 31 Desember 2019.
----	-----------------------------	--

Sumber : Buletin Hukum Kebanksentralan, 2019

Manfaat dari sistem pembayaran non-tunai pun juga hadir dalam peluncuran kebijakan yang diberikan oleh negara yakni :

1. Praktis
Tidak perlu membawa banyak uang tunai, higienis.
2. Akses Lebih Luas
Meningkatkan akses masyarakat ke dalam sistem pembayaran.
3. Tranparansi Transaksi
Membantu usaha pencegahan dan identifikasi kejahatan criminal.
4. Relatif Lebih Aman
Bersifat relatif lebih aman dari upaya perampokan dan kejahatan lainnya – kartu APMK , Cek/BG dapat diblokir.
5. Efisiensi Rupiah
Menekan biaya pengelolaan uang rupiah dan *cash handling*.
6. *Less Friction Economy*
Meningkatkan sirkulasi uang dalam perekonomian (*velocity of money*).
7. Perencanaan Ekonomi Lebih Akurat
Transaksi tercatat secara lebih lengkap sehingga perencanaan lebih akurat.

Pemerintah sebetulnya sudah mencanangkan aksi Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang dicetus oleh Bank Indonesia pada tanggal 14 Agustus 2016. Kemudian memunculkan program inklusi finansial dan elektronifikasi yang berupa Layanan

Keuangan Digital (LKD), bekerja sama dengan komunitas pesantren, universitas, dan lain-lain. Hal tersebut digunakan untuk mensukseskan program pemerintah (G2P) : Raskin, Program Keluarga Harapan, dan lain-lain. Pula digunakan untuk pembayaran transjakarta, *commuter*, dan sejenisnya.

Elektronifikasi di Indonesia terbilang cukup berkembang yang dinyatakan data Bank Indonesia, pada Agustus 2020 nilai nominal transaksi uang elektronik mencapai Rp17,23 triliun dengan volume 386,7 juta transaksi. Nilai itu meningkat dibandingkan Juli 2020 yang sebanyak 381,5 juta transaksi, senilai Rp16,09 triliun. Sepanjang tahun 2020 lalu, nilai transaksi uang elektronik tertinggi terjadi pada April yang senilai Rp17,55 triliun, meskipun volume transaksi hanya Rp324,8 juta. Saat itu bebarengan dengan masa diberlakukannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) di Jakarta tahap pertama guna menangani pandemi Covid-19. Berdasarkan volume transaksi, sepanjang tahun 2020 lalu tertinggi terjadi di bulan Januari yang sebanyak 458,9 juta transaksi, senilai Rp15,87 triliun.

Akan tetapi perlu diketahui bahwa terdapat beberapa tantangan menuju *cashless society* yang harus dihadapi yakni : 1) budaya masyarakat Indonesia yang mencintai uang tunai; 2) kondisi demografis dan geografis Indonesia – jumlah penduduk yang sangat banyak, pertumbuhan ekonomi yang tidak merata, jaringan komunikasi yang tidak merata, *lelet*, dan relatif mahal; 3) edukasi belum optimal; 4) *issue security / trust – trade off* keamanan vs keamanan/biaya; 5) *issue* hukum yang tidak pasti – *liability*, perlindungan konsumen, proses peradilan yang panjang dll; 6) kurangnya kolaborasi; 7) kepemilikan rekening yang rendah; 8) *problem of two sided market*; 9) infrastruktur yang mahal; dan 10) *comfort zone*.

Hal tersebut memang perlu adaptasi dan jangka waktu yang panjang untuk kemudian mewujudkan masyarakat tanpa tunai 100% di Indonesia. Bahkan di Tiongkok baru tiga tahun untuk mensukseskan pembayaran digital di negaranya. Berdasarkan kajian studi terdahulu memberikan gambaran kuat bahwa kajian terkait konsekuensi kebijakan sistem pembayaran digital di Indonesia sebagai negara berkembang harus benar-benar dikaji dengan komprehensif, mulai dari pencegahan risiko, kenyamanan, kemaslahatan, dan segala aspek untuk kemudian mentransisikan

kebijakan tunai menuju non-tunai. Selain itu, terdapat tantangan tersendiri yang harus dihadapi dalam penerapan digitalisasi pembayaran QRIS yakni keragaman yang dimiliki Indonesia dalam aspek demografis, kultural, sosial, infrastruktur, dan yang lainnya. Oleh karenanya, pemerintah pun perlu untuk mengkaji konstruksi sosial inovasi pembayaran digital QRIS pada masyarakat Indonesia guna menjawab permasalahan yang ada dalam perkembangan sektor ekonomi secara merata atau *no one left behind*. Kajian Konstruksi Sosial Inovasi pembayaran digital QRIS ini menjadi sangat penting sehingga mampu menanggulangi risiko yang ada dengan memperhatikan betul kajian sosiologis terhadap Indonesia dalam mendukung visi Indonesia 2025 pada aspek sistem pembayaran, pula melihat bagaimana pengalaman-pengalaman negara lain dalam menerapkan kebijakan sistem pembayaran digital.

Pada perilisan QRIS yang digaungkan oleh Bank Indonesia ini terjadi begitu cepat dengan target yang dimiliki oleh Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Jawa Timur yang mensosialisasikan transaksi non-tunai ke berbagai masyarakat dengan target sebanyak 1.450.000 merchant pada tahun 2021. Upaya yang dilakukan BI tersebut, sejatinya untuk mengejar target merchant QRIS hingga 12 juta pada tahun 2021 atau 34 provinsi dan 480 kabupaten/kota. Diungkapkan oleh Asisten Manager Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Jawa Timur, Ramdha Dien Azka, secara nasional hingga akhir 2020 jumlah *merchant* yang menggunakan QRIS sudah mencapai 6 juta. Sedangkan di Jawa Timur, sudah ada sekitar 700.000 jumlah *merchant* QRIS.

Penelitian-penelitian QRIS ini masih belum menjamah bagaimana penggunaan metode pembayaran digital ini di kalangan masyarakat secara menyeluruh dengan keragaman demografis, kultur, dsb. Seperti pada penelitian terdahulu mengenai “Kesenjangan Digital Akibat Kondisi Demografis di Kalangan Masyarakat Rural” (Oktavianoor 2020) yang membahas persoalan ketidaktersedianya infrastruktur pendukung yakni akses internet yang terbilang kurang, kemampuan penggunaan digital pada masyarakat masih rendah, yang mana menggambarkan bagaimana banyak kendala yang dialami terkait penetrasi teknologi digital yang dimiliki oleh

masyarakat di desa yang didapat dengan menggunakan metode kuantitatif dengan setting lokasi di Desa Argosari.

Selain itu, ditemukan juga beberapa data sekunder yang diambil dari beberapa sumber yakni *website* yang mengungkap permasalahan dibalik penggunaan QRIS, yakni : 1) tingkat literasi keuangan digital masyarakat Indonesia di daerah terpencil dan kota-kota kecil yang masih rendah; 2) jaringan internet yang masih terkonsentrasi di pulau Jawa; 3) kepemilikan *mobile phone* yang belum merata untuk seluruh masyarakat; 4) pengenaan biaya 0,7% dari nilai transaksi pembayaran menggunakan QRIS juga merupakan salah satu hambatan pelaku usaha khususnya UMKM; dan 5) sosialisasi yang masih kurang. (Dr. Nugroho S.B.M. 2021)

Berikutnya yakni pada persoalan keamanan yang kemudian dinilai oleh salah satu Pakar Keamanan Siber CISSReC yang bernama Pratama Persada bahwa gambar pada *QR Code* yang tidak bisa dibaca mata telanjang (terdapat sistem yang mengekstraksi sehingga proses dilakukan sesuai perintah pada sistem) akan membuat celah bahaya. Modifikasi bisa dilakukan oleh pihak ketiga sehingga eksploitasi bisa dilakukan dengan menyematkan *malware* atau mengarahkan proses pada URL yang berbahaya. Hal ini yang kemudian belum diketahui persis sejauh mana persiapan yang disiapkan oleh Bank Indonesia. Hal itu dikarenakan ia melihat fenomena yang terjadi di Cina pada 2014 yang sempat menghentikan proses pembayaran *QR Code* secara nasional karena maraknya penipuan melalui *QR Code*. Banyak pemalsuan *QR Code* palsu (*malware* dan URL berbahaya yang disematkan pada *QR Code*). Yang kemudian merujuk pada saran siapa pemeriksa dan penjamin bahwa *QR Code* yang dipasang di *merchant* ini asli dan tidak terdapat modifikasi. Kejadian di Cina menjadi contoh kasus masalah yang terjadi akibat penggunaan *QR Code* sebagai metode pembayaran yang digunakan oknum tertentu untuk menyedot kartu kredit maupun tabungan pengguna. Terakhir, ia menambahkan pula bahwa masalah interoperabilitas menjadi tugas besar. Ia menganjurkan soal keamanan sistem agar BI mampu menyediakan media pelaporan pada aplikasi maupun website yang khusus mengawal program integrasi QR Code ini. (Nurcaya 2019)

Adapun juga ditemukan fenomena bahwa pembayaran menggunakan QRIS kurang dilirik. Hal tersebut diakibatkan sejak efektif diberlakukan pada 1 Januari 2020 lalu, pembayaran dengan menggunakan QRIS kurang mendapatkan perhatian masyarakat. Sebab, mereka masih nyaman dalam menggunakan uang tunai, sekalipun di masa pandemi Covid-19. (Lukas 2020)

Dengan sejumlah target yang tak sedikit dan dengan tempo waktu yang singkat, pula permasalahan-permasalahan yang mengiringi seperti pada pembahasan di muka menjadi tantangan tersendiri bagi Bank Indonesia dalam menggelorakan QRIS sebagai metode pembayaran digital yang mampu memberikan kemasalahatan bagi pengguna di Indonesia khususnya di masa pandemi Covid-19 secara menyeluruh. Oleh karenanya, salah satu aksi strategis yang diambil oleh Bank Indonesia sebagai bentuk komitmennya dalam memperluas akseptasi pembayaran digital, pada tahun 2021 Bank Indonesia menginisiasi program “Pasar Sehat, Inovatif, Aman Pakai QRIS (SIAP QRIS)” bersama Kementerian Perdagangan sebagai perwujudan implementasi digitalisasi pasar tradisional. Pasar SIAP QRIS diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi pedagang dan masyarakat di pasar rakyat dalam melakukan pembayaran nirsentuh yang lebih aman, nyaman, dan praktis. Peluncuran program ini ditandai dengan dimulainya uji coba (*piloting*) pasar dan pusat perbelanjaan SIAP QRIS di 51 pasar rakyat dan pusat perbelanjaan di 34 provinsi seluruh Indonesia, guna memperkuat pencapaian QRIS di Indonesia.

Apabila ditinjau dari eksistensi pasar tradisional atau pasar rakyat sendiri, perkembangannya telah memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kesempatan kerja, pertumbuhan ekonomi dan pendapatan masyarakat. Jumlah pasar tradisional di Indonesia mencapai 14.182 unit pada tahun 2018, sehingga menjadikan pasar tradisional sebagai salah satu tumpuan dasar perekonomian daerah di Indonesia. Pasar tradisional merupakan pasar yang dalam praktiknya masih bersifat tradisional dimana penjual dan pembeli dapat berinteraksi secara penuh dan menggunakan pembayaran tunai dalam transaksinya. Penggunaan uang tunai saat bertransaksi membutuhkan lebih banyak waktu untuk menyiapkan uang yang sesuai dengan kebutuhan dan waktu (ketidakefektifan). Selain itu, dengan mempertahankan

transaksi konvensional, seperti pembahasan di muka yakni menimbulkan potensi penularan berbagai penyakit (terutama Covid-19) akibat virus maupun bakteri yang dapat menempel pada penukaran uang pada saat proses jual dan beli. Oleh karenanya, mekanisme baru di lingkungan pasar yang konvensional ini perlu dikerahkan gerakan transformasi digital pembayaran yakni melalui QRIS. Inilah sudut pandang yang dimiliki Bank Indonesia sehingga memunculkan program Pasar SIAP QRIS di Indonesia dimana salah satunya berlokasi di Pasar Wonokromo, Kota Surabaya.

Pada penelitian kali ini, peneliti memfokuskan pada bagaimana Konstruksi Sosial Inovasi Pembayaran Digital Quick Response Indonesian Standard pada implementasi Program Pasar SIAP QRIS yang berlokasi di Pasar Wonokromo, Kota Surabaya. Dalam penelitian ini, Peneliti menggunakan teori utama konstruksi sosial oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann yang bermaksud agar mampu memberikan pemaparan lebih mendalam mengenai konstruksi sosial QRIS di Pasar Wonokromo sebagai metode pembayaran digital baru yang melalui beberapa proses yakni, 1) eksternalisasi, 2) objektifikasi, dan 3) internalisasi. Selain itu, Peneliti juga menggunakan teori pendukung yakni teori Masyarakat Jaringan oleh Manuel Castells. Sehingga, hasil penelitian diharapkan mampu memiliki kompleksitas untuk menganalisa konstruksi sosial inovasi pembayaran digital QRIS di kalangan pengguna yang secara khusus tersegmentasi di Pasar Wonokromo, Kota Surabaya.

Keunikan dalam penelitian ini adalah QRIS sebagai metode pembayaran digital terbaru pada program Pasar SIAP QRIS (studi kasus di Pasar Wonokromo, Kota Surabaya) sebagai *pilot project* di tahun 2021 ini mampu kemudian digali bagaimana konstruksi sosial QRIS yang dimiliki oleh pengguna dengan kajian sosiologis melalui pendekatan kualitatif. Adapun capaian konstruksi sosial penggunaan QRIS sendiri pada program Pasar SIAP QRIS dicapai melalui berbagai *stakeholder* diantaranya, 1) Iuran Layanan Pasar (ILP), 2) donasi masjid, 3) pembayaran belanja (*merchant*), dan 4) parkir dengan menggunakan QRIS.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yakni bagaimana Konstruksi Sosial Inovasi Pembayaran Digital *Quick Response*

Indonesian Standard pada implementasi program Pasar SIAP QRIS oleh pelaku ekonomi di Pasar Wonokromo, Kota Surabaya?

1.3. Tujuan Penelitian

Untuk menjelaskan Konstruksi Sosial Inovasi Pembayaran Digital *Quick Response Indonesian Standard* pada implementasi program Pasar SIAP QRIS oleh pelaku ekonomi di Pasar Wonokromo, Kota Surabaya?

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada kajian mengenai sistem pembayaran digital dan ilmu sosial. Kajian mengenai sistem pembayaran digital di Indonesia yang secara khusus *Quick Response Indonesian Standard* sudah mulai beragam, namun baru sedikit riset yang mengaitkan antara sistem pembayaran digital dengan menggunakan pendekatan sosiologis dan kualitatif. Karenanya, penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi kompleks mengenai konstruksi sosial penggunaan *Quick Response Indonesian Standard* bagi penggunaannya melalui implementasi program Pasar SIAP QRIS di Pasar Wonokromo, Kota Surabaya.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini pun juga diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait, sebagai contoh lembaga keuangan atau lembaga lainnya yang memiliki visi dan misi sama dalam membangkitkan perekonomian negara sehingga mampu menjadi referensi dalam mengambil kebijakan yang tepat serta mampu mendukung digitalisasi pembayaran di Indonesia yang inklusif melalui penggunaan *Quick Response Indonesian Standard* pada implementasi program Pasar SIAP QRIS.

1.5. Tinjauan Pustaka

1.5.1. Studi Terdahulu

Studi terdahulu memiliki tujuan untuk memperoleh bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini,

maka dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Buku yang ditulis oleh Atsushi Deguchi, Shinji Kajitani, Takahiro Nakajima, Hiroshi Ohashi, dan Tsutomu Watanabe dengan judul “From Monetary to Monetary Society”. (2020)

Buku ini ditulis oleh Atsushi Deguchi, Shinji Kajitani, Takahiro Nakajima, Hiroshi Ohashi, dan Tsutomu Watanabe. Buku ini berisikan artikel yang bertujuan membahas terkait fenomena sebagai konsekuensi dari revolusi digital. Pada sub-bab yang menyoal “Keuntungan dan Masalah *Platform Digital*” disebutkan bahwa masyarakat harus mengatasi asimetri informasi dalam *platform digital*. Ekonom kelahiran Austria, Friedrich Hayek, melihat pasar sebagai tempat mengkomunikasikan informasi. Melalui penetapan harga yang ditentukan pasar, harga privat dibagikan di pasar sebagai informasi publik – memungkinkan pasar untuk memainkan peran publik yakni menyeimbangkan permintaan dan penawaran. Dengan demikian, pasar menyimpan pengetahuan publik dan menjadi demokratis. Ada banyak asimetri informasi antara operator *platform* dan peserta *platform*; yang terakhir membagikan pengetahuan mereka dengan operator *platform* tetapi tidak dengan satu sama lain. Jika ilmu menjadi alat operator *platform*, maka ini meniadakan keuntungan yang dimiliki peserta; akibatnya, layanan peserta menjadi terkomodifikasi. Ini menjadi situasi yang menciptakan kesenjangan profitabilitas; operator *platform* mencapai *profitability* dengan mengumpulkan pengetahuan dan menggunakannya untuk membuat operasi mereka lebih efisien, sementara peserta *platform* berjuang untuk mempertahankan profitabilitas karena kejahatan layanan mereka terkomodifikasi. Kesenjangan ini diamati tumbuh dengan alarm atau peringatan dalam *platform digital*. Hal ini tentu menjadi gambaran apakah kemudian QRIS ini mampu mengatasi asimetri informasi juga komodifikasi layanan dalam metode pembayaran digital.

2. Hasil Penelitian Deniz Akin, Kine Charlotte Jakobsen, Jacqueline Floch, dan Emily Hoff. (2021)

Penelitian Deniz Akin, Kine Charlotte Jakobsen, Jacqueline Floch, Emily Hoff, berjudul “Sharing with Neighbours : Insights from Local Practices of the Sharing Economy”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk membahas kepemilikan teknologi dengan mempelajari berbagai motivasi dan pengalaman pengguna dengan studi kasus *platform* di Norwegia “Nabohjelp” yang dirancang untuk digunakan di lingkungan sekitar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ditemukan dua masalah penting yang memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman dan partisipasi pengguna : 1) fitur pembayaran Nabohjelp adalah diidentifikasi sebagai penghalang yang melemahkan pengalaman pengguna dan merusak partisipasi. Fitur pembayaran muncul dengan ambigu bagi sebagian pengguna, menyebabkan kebingungan tentang tujuan dan citra idealis *platform*; 2) hasil menunjukkan bahwa konteks lingkungan berkontribusi untuk memperkuat kepercayaan, salah satu inti pendorong untuk partisipasi dalam ekonomi berbagi. Hasil ini dapat menginformasikan pembuat kebijakan yang berniat mengadopsi pendekatan *digital sharing* dengan tujuan mendorong perilaku berkelanjutan di lingkungan serta pengembang *platform digital*.

3. Hasil Penelitian Sergio Luis Nanez Alonso, Javier Jorge-Vazquez, dan Ricardo Fransisco Reier Forradellas. (2021)

Penelitian Sergio Luis Nanez Alonso, Javier Jorge-Vazquez, dan Ricardo Fransisco Reier Forradellas yang berjudul “Central Banks Digital Currency : Detection of Optimal Countries for the Implementation of a CBDC and the Implication for Payment Industry Open Innovation”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode statistik korelasi bivariante (Pearson, Korelasi Spearman dan Kendall). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis situasi Mata Uang Digital Bank Sentral (CBDC) dengan memperkenalkan status mereka saat ini, dan bagaimana negara dan wilayah mata uang sedang

mempertimbangkan penerapannya melihat negara yang telah dan sudah melakukan uji coba terhadap mata uang digital seperti Bahama, Cina dan Uruguay.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa : 1) wilayah Laut Baltik (Lithuania, Estonia, dan Finlandia) dikonfigurasi di Eropa sebagai area optimal untuk menerapkan CBDC; 2) di Amerika Selatan, Uruguay (sudah termasuk dalam perbandingan) dan Brazil menunjukkan hasil yang sangat positif; 3) dalam kasus Asia, bersama dengan Cina, Malaysia juga menunjukkan korelasi yang tinggi dengan tiga negara pelopor; dan 4) di benua Afrika, Afrika Selatan adalah negara yang berdiri keluar sebagai area yang paling optimal dalam menerapkan CBDC.

4. Hasil Penelitian Shriram Venkatraman, P. Govinda Reddy. (2020)

Penelitian Shriram Venkatraman, P. Govinda Reddy berjudul “Cashlessness and Scalable Multi-pay Practices : Capturing the Everyday Financial Transactions in Local Contexts”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode pendekatan etnografi antropologis. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana orang menggunakan dan secara hierarki memesan sistem pembayaran yang berbeda dalam transaksi keuangan sehari-hari mereka untuk produk dan layanan yang kemudian terkandung aspek seperti kepercayaan, nilai ekonomi dan sosial, perbedaan demografis, dan praktik pembayaran ganda yang dapat diskalakan memengaruhi pemesanan dan penggunaan sistem pembayaran dalam keseharian mereka (konteks lokal).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa beberapa perspektif konsumen dari India menyatakan bahwa mereka menghuni, dan ekosistem transaksi tempat ekonomi mereka yang terjadi sangat beragam dan bervariasi. Keterikatan mereka memengaruhi cara mereka mempraktikkan dan memahami uang (Maurer, 2006, 2015). Dalam mengejar pertumbuhan volume yang sukses dalam mengadopsi ekonomi non-tunai, faktor nilai dalam konteks lokal harus diakui. Hal ini menimbulkan beberapa

aspek yang dapat berdampak pada kebijakan yang terkait dengan “ekonomi tanpa uang tunai” atau mungkin “ekonomi tanpa uang tunai”.

Kebijakan ekonomi non-tunai di India harus mengakui bahwa tidak ada masyarakat India yang ideal atau tipikal. Bisnis memiliki kesadaran akan pengaruh faktor sosial budaya yang memengaruhi transaksi ekonomi sehari-hari dan menyusun strategi dengan hati-hati (McCracken, 2005; Bijapurkar, 2009; Mall, 2014; Balaji & Roy, 2016; Nicolescu et al., 2018), sementara tantangan tetap ada di arena kebijakan. Untuk memahami berbagai arti dari faktor sosio-ekonomi yang tertanam secara lokal dan mengubahnya menjadi berbasis nilai proposisi yang lebih holistik akan membantu orang dan bisnis memahami bagaimana transaksi non-tunai beroperasi setiap hari di tingkat dasar. Namun, ekspektasi adopsi seragam dari kebijakan semacam itu mungkin terlalu ambisius dan akan membutuhkan studi penelitian lebih lanjut yang diberikan arus global saat ini dari berbagai bidang (Appadurai, 1990, 1996, 2006). Pemahaman dan pengakuan yang mungkin dilakukan orang menafsirkan teknologi keuangan universal yang dibayangkan dengan cara yang jauh lebih tertanam secara sosial harus memunculkan kebijakan itu untuk mempertimbangkan batas kontrol yang lebih besar pada adopsi non-tunai dan termasuk praktik berbasis tunai lainnya yang mungkin berlaku di konteks lokal seperti yang terlihat dalam sistem multi-pembayaran yang terukur yang diadopsi orang. Adapun studi longitudinal interdisipliner lebih lanjut yang melibatkan uji kontrol acak dan etnografi tentang bagaimana beradaptasi, dibutuhkan inovasi teknologi yang melibatkan transaksi keuangan sehari-hari dalam konteks lokal agar lebih holistik dan memunculkan strategi kebijakan efektif

Meskipun fokus ekonomi makro pada kebijakan yang menghargai pertumbuhan volume dalam mengadopsi sistem pembayaran digital adalah penting, artikel ini berusaha untuk membuat kasus untuk mempertimbangkan faktor sosial-budaya yang muncul dalam praktik keuangan sehari-hari masyarakat yang tertanam dalam konteks lokal mereka, mempertimbangkan tekstur kualitatif dapat membantu mendapatkan wawasan berharga seperti

bagaimana orang memesan berbagai sistem pembayaran dalam konteks lokalnya berdasarkan kepercayaan, nilai, modal sosial dan budaya sebagai faktor. Ini dapat mendukung implementasi strategis dari *cashlessness* dengan mengakui keragaman transaksi dan praktik keuangan yang bervariasi.

5. Hasil Penelitian Munacinga Simatele & Edson Mbedzi. (2021)

Penelitian Munacinga Simatele & Edson Mbedzi berjudul “Consumer Payment Choices, Costs, and Risks : Evidence from Zimbabwe”. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif dan logit berdasarkan survei data. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pilihan pembayaran di Zimbabwe, negara yang mengklaim keberadaannya dari masyarakat hampir tanpa uang tunai.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa lingkungan pembayaran di Zimbabwe adalah inkonvensional. Meskipun sebagian besar transaksi resmi dilakukan secara elektronik, ada preferensi yang kuat untuk uang tunai. Hal ini ditambah dengan kekuarangan uang tunai yang akut, telah menghasilkan multitier penetapan harga, dimana pengecer membebankan biaya premium pada instrument digital untuk memperhitungkan yang terkait risiko. Hal ini dipicu oleh kegagalan terus-menerus dalam upaya memperkenalkan mata uang lokal yang layak masuk menghadapi rendahnya produksi dalam negeri dan ketergantungan impor yang tinggi. Tanggapan kebijakan memiliki sebagian besar berfokus pada sisi permintaan. Akibatnya, sebagian besar upaya ini bersifat inflasi, bahkan saat pasar terus menunjukkan preferensi untuk valuta asing. Sistem pelelangan diperkenalkan baru-baru ini tidak mungkin untuk menghilangkan praktik-praktik ini tanpa menangani sisi pasokan ekonomi, yang penuh dengan tindakan struktural.

Penelitian ini juga menemukan persepsi konsumen tentang karakteristik instrumen utama pembayaran yang paling banyak diterima. Kartu debit tidak diterima secara luas seperti uang seluler tetapi menawarkan pilihan paling hemat biaya bagi konsumen. Hal ini kontras dengan temuan yang masih ada, terutama di ekonomi negara berkembang yang menunjukkan bahwa kartu debit hampir diterima secara luas seperti uang tunai. Adapun juga risiko dan biaya

mempengaruhi penggunaan instrument pembayaran ini lebih dari sekadar kenyamanan dan penerimaan. Yang mana mengakibatkan upaya inklusi keuangan di Afrika, sebagian besar berlabuh pada keuangan dan pembayaran digital, perlu didasarkan pada infrastruktur yang kuat, perlindungan konsumen, dan regulasi persaingan.

6. Hasil Penelitian Luke Gelinas, Sarah A. White, dan Barbara E. Bierer. (2020)

Penelitian Luke Gelinas, Sarah A. White, dan Barbara E. Bierer berjudul “Economic Vulnerability and Payment for Research Participation”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis masalah yang berfokus pada empat bidang unik yang menjadi perhatian : 1) apakah risiko pengaruh yang tidak semestinya lebih besar bagi mereka yang rentan secara ekonomi daripada individu yang lebih kaya? ; 2) apakah pembayaran tidak dapat diterima meningkatkan risiko “perngaruh yang tidak adil” atau direpresentasi oleh orang miskin dalam penelitian klinis?; 3) alasan positif yang mendukung pembayaran kerentanan ekonomi orang-orang cakap yang berasal dari nilai etika keadilan; dan 4) tingkat kompensasi populasi rentan yang sesuai secara ekonomi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa populasi pembayaran menjadi rentan secara ekonomi dapat dibenarkan secara etis dan memang mampu diinginkan ketika kondisi tertentu terpenuhi : 1) kondisi ambang batas memastikan bahwa kepuruan tentang di mana menemukan lokasi penelitian dibenarkan secara etis dan memenuhi kriteria persetujuan IRB jika tidak ada pertimbangan persaingan pensiun sebagai sebuah manfaat; 2) pengamanan yang memadai harus ada untuk mengurangi risiko atau menghalangi penjelasan dan persetujuan; 3) tingkat kompensasi seharusnya diatur sejalan dengan norma dan praktik lokal; 4) selain itu, untuk pembayaran, ada alasan afirmatif yang mendukung pembayaran yang sangat penting ketika secara ekonomi individu rentan sehingga dipertimbangkan untuk percobaan partisipasi.

7. Penelitian Amit Shankar & Biplab Datta. (2018)

Penelitian Amit Shankar & Biplab Datta, berjudul “Factors Affecting Mobile Payment Adoption Intention : An Indian Perspective”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik SEM. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi determinan adopsi pembayaran *m-payment* dengan literatur *review* dan untuk memahami niat adopsi konsumen *m-payment* dalam konteks India.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa sebagai sistem Sebagai sistem alternatif transaksi keuangan, *m-payment* mendapatkan perhatian pengguna secara global. Tidak ada studi yang tersedia untuk mengeksplorasi niat adopsi *m-payment* di India. Untuk memenuhi kesenjangan, model komprehensif telah dikembangkan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi niat adopsi *m-payment* di India. Temuannya, yakni PEOU, PU, trust, dan SE memiliki pengaruh signifikan terhadap adopsi.

Studi ini mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi niat adopsi *m-payment* di India. Hasil menunjukkan bahwa:

1. PE, PEOU, kepercayaan, dan SE memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku adopsi.
2. PI dan SN tidak berdampak signifikan pada niat adopsi.
3. SE dan PI memiliki pengaruh signifikan pada PEOU dan PU

Temuan ini memberikan arahan ke penyedia layanan *m-payment* untuk memahami prioritas pengguna. Setelah mendapatkan informasi tentang faktor yang berpusat pada pengguna – organisasi dapat membuat strategi sesuai mereka. Organisasi juga bisa memposisikan layanan mereka sesuai pilihan konsumen, yang dapat meningkatkan laju adopsi. Hasil penelitian ini juga memberikan informasi penting kepada pihak ketiga, bank dan entitas lain yang terlibat dalam *m-payment*. Pelajaran ini juga akan membantu pemerintah dalam menerapkan ekonomi non tunai dan keuangan inklusif.

8. Hasil Penelitian Chanchai Phonthanakitithaworn, Carmine Sellitto, and Michelle W.L. Fong. (2016)

Penelitian Chanchai Phonthanakitithaworn, Carmine Sellitto, and Michelle W.L. Fong, berjudul “A Comparative Study of Current and Potential

Users of Mobile Payment Services”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa yang mempengaruhi niat individu untuk mengadopsi layanan *m-payment* dan mengetahui faktor mana yang memiliki efek berbeda secara signifikan pada pengguna *m-payment* dibandingkan dengan pengguna potensial.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa : 1) persepsi individu tentang kompatibilitas dan SN merupakan elemen penting layanan *m-payment* dalam pertimbangan mereka – kedua faktor tersebut harus dipertimbangkan dalam strategi yang dirancang untuk mempromosikan layanan adopsi; 2) industri layanan *m-payment* harus memastikan penawaran mereka selaras dengan nilai konsumsi kebutuhan saat ini; 3) promosi layanan *m-payment* melalui bisnis, atasan dan jaringan sosial mungkin berguna dalam meningkatkan penyerapan potensial; 4) temuan penting menyangkut bagaimana faktor-faktor tertentu seperti kepercayaan dan biaya menjadi masalah yang signifikan setelah orang mulai menggunakan layanan *m-payment* (masalah yang membedakan antara dua kelompok). Implikasi praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat membantu manajer dalam pembayaran seluler dan industri elektronik yang berusaha menerapkan strategi layanan yang tepat dan model bisnis untuk pasar saat ini dan masa depan.

9. Hasil Penelitian Md. Morshadul Hasan, Lu Yajuan, and Appel Mahmud. (2020)

Penelitian Md. Morshadul Hasan, Lu Yajuan, and Appel Mahmud, berjudul “Regional Development of China’s Inclusive Finance Through Financial Technology”. Penelitian ini menggunakan metode analisis data sekunder yang dilakukan secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk mendemonstrasikan situasi keuangan internet saat ini dalam perkembangan keuangan inklusif di Cina, serta status provinsi berkembang yang berbeda melalui keuangan internet.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan FinTech telah menciptakan lebih banyak peluang untuk kehidupan pedesaan di Cina. Orang-orang pedesaan lebih akrab dengan perbedaan

penggunaan alat FinTech dan lebih memilih untuk menggunakan transaksi tanpa uang tunai untuk komunikasi keuangan sehari-hari. Itu membuat jalan untuk provide produk dan layanan keuangan kepada orang-orang pedesaan menyenangkan bagi lembaga keuangan. Akses keuangan yang lebih baik menghubungkan mereka dengan sistem keuangan formal. Apapun, hasil penelitian ini layak untuk disimpulkan bahwa pembuat kebijakan harus menekankan semua kritis pada masalah yang sudah dibahas di bagian sebelumnya. Selain itu, temuan studi menunjukkan bahwa masih ada disparitas antarwilayah dalam pengembangan FinTech. Oleh karenanya, penekanannya pada pembangunan kebijakan di daerah yang kurang berkembang sekarang sangat penting.

Ketika masyarakat pedesaan di daerah kurang beruntung mendapatkan layanan, mereka akan terbiasa dengan pembiayaan internet, yang mengarahkan mereka untuk membuka rekening bank dan memulai perjalanan dengan sistem keuangan formal. Selain itu, dengan mendapatkan fasilitasi transaksi yang dekat dengan rumah mereka, orang-orang juga demikian terinspirasi untuk mengambil layanan keuangan dari berbagai produk. Namun, studi ini akan membantu pembuat kebijakan untuk berkembang pada kebijakan yang berbeda dengan mempertimbangkan dampak teknologi layanan keuangan. Diharapkan perkembangan inklusif Cina akan menciptakan jalur yang luar biasa menuju pertumbuhan dan perkembangan keuangan jangka panjang.

10. Hasil Penelitian Kirana Widyastuti, Putu Wuri Handayani, dan Iik Wilarso. (2017)

Penelitian Kirana Widyastuti, et al., berjudul “Tantangan dan Hambatan Implementasi Produk Uang Elektronik”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan dan hambatan dalam implementasi produk uang elektronik PT XYZ.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa ketersediaan infrastruktur, tingkat kenyamanan, dan penerimaan pengguna terhadap uang elektronik M sudah baik. Namun preferensi pengguna untuk

memilih produk yang elektronik M dibandingkan produk uang elektronik lainnya masih cukup baik. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa jumlah nasabah dan jumlah *merchant* yang diperoleh produk uang elektronik M sampai saat ini belum mencapai target yang diharapkan. Target nasabah pada tahun 2014 yakni sebanyak 142.616, sementara jumlah nasabah pada saat penelitian dilakukan adalah 1.776. Target jumlah *merchant* pada tahun 2014 adalah 20 *merchant*, sementara jumlah *merchant* yang tergabung pada saat penelitian dilakukan adalah 11 *merchant*.

Adapun tantangan dan hambatan implementasi uang elektronik M yakni :

1) hambatan – keterbatasan *merchant*, keterbatasan metode transaksi, biaya transaksi yang mahal, banyaknya pilihan produk sejenis, serta faktor sosial budaya yakni kebiasaan menggunakan pembayaran selain uang elektronik, kurangnya pengalaman menjalankan model bisnis baru dan sulit mengakuisisi pelanggan baru bagi pengelola uang elektronik.

1.5.2. Kerangka Teori

A) Teori Konstruksi Sosial

Teori konstruksi sosial (*social construction*) Berger dan Luckmann merupakan teori sosiologi kontemporer yang berpijak pada pengetahuan sosiologi. Dalam teori ini, terkandung pemahaman bahwa kenyataan dibangun secara sosial, serta kenyataan dan pengetahuan merupakan dua istilah kunci untuk memahaminya. Kenyataan adalah suatu kualitas yang terdapat dalam fenomena-fenomena yang diakui memiliki keberadaan (*being*)-nya sendiri sehingga tidak tergantung kepada kehendak manusia; sedangkan pengetahuan adalah kepastian bahwa fenomena-fenomena itu nyata (*real*) dan memiliki karakteristik yang spesifik (Peter L Berger, Thomas Luckmann 1990)

(Peter L Berger, Thomas Luckmann 1990) menyatakan dunia kehidupan sehari-hari menampilkan diri sebagai kenyataan yang ditafsirkan oleh manusia. Oleh karenanya, apa yang menurut manusia nyata ditemukan dalam dunia. Kehidupan sehari-hari merupakan suatu kenyataan seperti yang dialaminya. Dunia kehidupan sehari-hari yang dialami tidak hanya nyata tetapi juga bermakna. Kebermaknaannya

adalah subjektif, artinya dianggap benar atau begitulah adanya sebagaimana yang dipersepsikan oleh manusia.

Dunia kehidupan sehari-hari merupakan suatu yang berasal dari pikiran dan tindakan manusia, dan dipelihara sebagai yang nyata dalam pikiran dan tindakan. Atas dasar itulah kemudian dinyatakan bahwa dasar-dasar pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari adalah objektivasi (pengobjektivan) dari proses-proses (dan makna-makna) subjektif dengan nama dunia akal-sehat intersubjektif dibentuk. Dalam proses pengobjektifan, menekankan adanya kesadaran, dan kesadaran itu selalu intensional karena ia selalu terarah pada objek. Dasar kesadaran (esensi) memang tidak pernah dapat disadari, karena manusia hanya memiliki kesadaran tentang sesuatu (fenomena); baik menyangkut kenyataan fisik lahiriah maupun kenyataan subjektif batiniah. (Peter L Berger, Thomas Luckmann 1990)

Bagi Berger dan Luckmann, terdapat persesuaian yang berlangsung terus-menerus antara makna-makna orang yang satu dengan yang lain tadi. Ada kesadaran bersama mengenai kenyataan di dalamnya menuju sikap alamiah atau sikap kesadaran akal sehat. Sikap ini kemudian mengacu pada suatu dunia yang sama-sama dialami oleh banyak orang. Apabila hal ini sudah terjadi maka dapat disebut dengan pengetahuan akal sehat (*common-sense knowledge*), yakni pengetahuan yang dimiliki semua orang dalam kegiatan rutin yang normal dan sudah jelas dengan sendirinya dalam kehidupan sehari-hari.

Kenyataan hidup sehari-hari dialami bersama oleh orang-orang. Pengalaman terpenting orang-orang berlangsung dalam situasi tatap-muka, sebagai proses interaksi sosial (Peter L Berger, Thomas Luckmann 1990). Dalam situasi tatap-muka ini, orang-orang terus-menerus saling bersentuhan, berinteraksi, dan berekspresi. Dalam situasi ini juga terjadi interpretasi dan refleksi. Interaksi tatap-muka sangat memungkinkan mengubah skema-skema tipifikasi orang. Perjumpaan tatap-muka yang terjadi terus-menerus dapat mempengaruhi tipikasi orang sebagai pendiam, pendendam, periang, dan sebagainya. pada gilirannya, interaksi itu kembali melahirkan tipifikasi baru. Pandangan Berger dan Luckmann dapat dimengerti bahwa kenyataan sosial kehidupan sehari-hari dipahami dalam suatu rangkaian

(*continuum*) berbagai tipifikasi, yang menjadi semakin anonym dengan semakin jauhnya tipifikasi itu dari di sini dan sekarang dalam situasi tatap-muka. Pada satu sisi, di dalam rangkaian itu terdapat orang-orang yang saling berinteraksi secara intensif dalam situasi tatap muka; dan di sisi lain, terdapat abstraksi-abstraksi yang sangat anonim karena sifatnya yang tidak terlibat dalam tatap muka.

Masyarakat Sebagai Kenyataan Objektif dan Subjektif

Bagi Berger dan Luckmann, masyarakat merupakan kenyataan objektif, dan sekaligus kenyataan subjektif. Sebagai kenyataan objektif, individu berada di luar diri manusia dan berhadapan dengannya; sedangkan berbagai kenyataan subjektif, individu berada di dalam masyarakat sebagai bagian yang tidak terpisahkan. Individu adalah pembentuk masyarakat; dan masyarakat adalah pembentuk individu. Maka itu, kenyataan sosial bersifat ganda dan bukan tunggal, yakni kenyataan objektif dan sekaligus subjektif. (Peter L Berger, Thomas Luckmann 1990)

Proses Sosial Momen Eksternalisasi

Produk aktivitas manusia yang berupa produk-produk sosial terlahir dari eksternalisasi manusia. eksternalisasi adalah suatu pencurahan kedirian manusia terus-menerus ke dalam dunia, baik dalam aktivitas fisik maupun psikisnya. Eksternalisasi merupakan keharusan antropologis; keberadaan manusia tidak mungkin berlangsung dalam suatu lingkungan interioritas yang tertutup dan tanpa gerak. Keberadaannya harus terus-menerus mencurahkan kediriannya dalam aktivitas. Keharusan antropologis itu berakar dalam kelengkapan biologis manusia yang tidak stabil untuk berhadapan dengan lingkungannya (Peter L Berger, Thomas Luckmann 1990)

Proses Sosial Momen Objektivasi

Bagi Berger, masyarakat adalah produk manusia, berakar pada fenomena eksternalisasi. Produk manusia (termasuk dunianya sendiri), kemudian berada di luar dirinya, menghadapkan produk-produk sebagai faktisitas yang ada di luar dirinya. Meskipun semua produk kebudayaan berasal dari (berakar dalam) kesadaran manusia, namun produk bukan serta-merta dapat diserap kembali begitu saja ke

dalam kesadaran. Kebudayaan berada di luar subjektivitas manusia, menjadi dunianya sendiri. Dunia yang diproduksi manusia memperoleh sifat realistis objektif (Berger 1994) Semua aktivitas manusia yang terjadi dalam eksternalisasi, menurut Berger dan Luckmann, dapat mengalami proses pembiasaan (habitualisasi) yang kemudian mengalami pelembagaan (institusionalisasi). (Peter L Berger, Thomas Luckmann 1990)

Berger dan Luckmann (1990; 86 – 87) menganggap dunia kelembagaan atau lembaga-lembaga berada sebagai kenyataan eksternal. Untuk memahaminya, individu harus “keluar” dan belajar mengetahui tentang lembaga-lembaga, sama seperti dalam memahami alam. Cara itu harus dilakukan oleh individu, meskipun kenyataan bukan manusia. Proses dengan mana produk-produk aktivitas manusia yang dieksternalisasi memperoleh sifat objektif inilah yang disebut objektivasi. Jadi, objektivasi berarti disandangnya produk-produk aktivitas (baik fisik maupun mental), suatu realitas yang berhadapan dengan produsennya semula, dalam bentuk kefaktan (faktisitas) yang bersifat eksternal. Dunia sosial yang telah memperoleh sifat objektif, tetap tidak dapat dilepaskan dari status ontologisnya, dari aktivitas manusia yang menghasilkannya.

Proses Sosial Momen Internalisasi

Berger dan Luckmann (Peter L Berger, Thomas Luckmann 1990) menyatakan, dalam internalisasi, individu mengidentifikasikan diri dengan berbagai lembaga sosial atau organisasi sosial di mana individu menjadi anggotanya. Internalisasi merupakan peresapan kembali realitas oleh manusia dan mentransformasikannya kembali dari struktur-struktur dunia objektif ke dalam struktur-struktur kesadaran subjektif. (Berger 1994)

Internalisasi dipahami dalam arti umum oleh Berger dan Luckmann, yakni merupakan dasar : 1) bagi pemahaman mengenai sesama; dan 2) bagi pemahaman mengenai dunia sebagai sesuatu yang maknawi dari kenyataan sosial. Selanjutnya dikatakan Berger dan Luckmann baru setelah mencapai taraf internalisasi inilah individu menjadi anggota masyarakat. Proses unyuk mencapai taraf itu dilakukan

dengan sosialisasi. Ada dua macam sosialisasi, yakni : 1) sosialisasi primer (sosialisasi pertama yang dialami oleh individu dalam masa kanak-kanak; 2) sosialisasi sekunder (setiap proses berikutnya ke dalam sektor-sektor baru dunia objektif masyarakatnya).

B) Teori Masyarakat Jaringan (*Network Society*) : Manuel Castells

Salah satu sumbangan baru untuk perkembangan teori sosial modern yang mengkaji perkembangan teknologi dan revolusi informasi setelah Daniel Bell yakni sebuah trilogy yang ditulis oleh (Castell 1996; Castells 1997, 1998) dengan judul *Information Age : Economy, Society and Culture*. Dalam bukunya, Castells mengutarakan pemikirannya mengenai kemunculan masyarakat, kultur, dan ekonomi yang baru dari sudut pandang revolusi teknologi informasi, seperti televisi, dan komputer. (Goodman 2008)

Revolusi informasi yang dimulai di Amerika pada tahun 1970-an, bukan saja mengakibatkan terjadinya perubahan yang dahsyat di bidang pengelolaan dan peran informasi, tetapi juga melahirkan restrukturasi fundamental terhadap sistem kapitalis yang memunculkan apa yang disebut oleh Castells sebagai “Kapitalisme Informasi”. Munculnya kapitalisme informasional dan masyarakat informasi ini didasarkan pada “informasionalisme”, di mana sumber utama produksi terletak pada kapasitas dalam penggunaan dan pengoptimalan faktor produksi lebih berdasarkan informasi dan pengetahuan daripada berdasarkan pada kekuatan modal. Menurut Castells, yang dimaksud dengan “informasionalisme” merupakan sebuah mode perkembangan di mana sumber utama produktivitas terletak pada optimalisasi kombinasi penggunaan faktor-faktor produksi berbasis pengetahuan dan informasi.

Dalam analisisnya, (Castells 2000) mengembangkan pemikirannya tentang masyarakat informasi dengan mengacu pada lima karakteristik dasar teknologi informasi, yakni:

- a) Teknologi informasi senantiasa bereaksi terhadap informasi;
- b) Karena informasi merupakan bagian dari aktivitas manusia, maka teknologi ini memiliki efek *pervasive*;

- c) Semua sistem yang menggunakan teknologi informasi didefinisikan oleh “Logika Jaringan”;
- d) Teknologi baru sangatlah fleksibel, dalam arti mampu dengan mudah beradaptasi;
- e) Teknologi informasi sangatlah spesifik, dengan adanya informasi, maka bisa terpadu dengan suatu sistem yang terintegrasi.

Berbeda dengan Daniel Bell yang memprediksi kehadiran masyarakat informasional dari struktur pekerjaan yang cenderung makin didominasi pekerjaan di sektor jasa, Castells menganalisis perubahan yang terjadi di masyarakat sesungguhnya merupakan akibat dari perkembangan teknologi informasi yang memiliki efek *pervasive*, dan arti penting teknologi informasi itu sendiri yang mampu mengembangkan logika jaringan di era perkembangan perekonomian dan kehidupan masyarakat yang semakin mengglobal.

Pada tahun 1980-an, menurut pengamatan Castells di negara-negara maju muncul apa yang ia sebut sebagai ekonomi informasional global baru yang semakin menguntungkan, dan ekonomi ini bersifat informasional karena produktivitas dan daya saing dari unit dan agen dalam ekonomi ini secara mendasar tergantung pada kapasitas mereka untuk menghasilkan, memproses, dan mengaplikasikan pengetahuan dan informasi secara efisien melalui dukungan teknologi informasi yang ada.

Ekonomi informasional ini bersifat mengglobal, dan melintasi batas-batas negara, dikarenakan memiliki kapasitas untuk bekerja sebagai unit secara *real time* pada skala dunia (*planetary*). Semua ini bisa terjadi akibat adanya dukungan teknologi komunikasi dan informasi yang memang memungkinkan siapa pun penggunaannya untuk menyiasati ruang dan waktu. Seorang pengusaha di sebuah negara tertentu, di era ekonomi informasional, dalam hitungan detik yang sama ia akan membuat transaksi bisnis dengan rekan usahanya yang ada di belahan dunia lain hanya dengan dukungan telepon atau internet. Di era perekonomian yang semakin mengglobal, sulit dibayangkan aktivitas perekonomian bisa berjalan tanpa didukung teknologi informasi dan berbasis pada informasi.

Di era masyarakat informasi, satu hal yang penting ialah apa yang disebut Castells sebagai “Jaringan”. Fungsi-fungsi dan proses dominan pada zaman informasi semakin terorganisasi dalam “Jaringan” yang didefinisikan sebagai serangkaian “simpul yang terkait satu sama lain”. Jaringan ini bersifat terbuka, mampu melakukan ekspansi tanpa batas, dinamis, dan mampu berinovasi tanpa merusak sistem. Dengan adanya “Jaringan” ini, telah memungkinkan kapitalisme dapat mengglobal dan terorganisasi berdasarkan aliran keuangan global. Perkembangan perusahaan transnasional yang menggurita di berbagai negara, tidak akan pernah bisa terjadi jika tidak didukung teknologi informasi yang mampu memadukan jaringan kerja dan komunikasi secara terintegrasi.

Dalam kajian yang dilakukan, Castells melihat bahwa mengiringi bangkitnya ekonomi informasional global ini, konsekuensi yang tidak terhindarkan ialah muncullah bentuk organisasional baru yang disebut perusahaan jaringan (*network enterprise*). Yang dimaksud perusahaan jaringan yakni bentuk spesifik perusahaan yang sistem sarannya dibangun dari titik temu sejumlah segmen sistem tujuan otonom. Perusahaan jaringan ini merupakan perwujudan dari kultur ekonomi informasional global yang memungkinkan transformasi tanda-tanda ke komoditas.

Selain perusahaan jaringan, seiring dengan tumbuhnya masyarakat informasional, muncul pula perkembangan kebudayaan *virtual riil*, yakni satu sistem di mana realitas itu sendiri sepenuhnya tercakup dan sepenuhnya masuk ke dalam *setting* citra maya, di dunia fantasi, yang di dalamnya tampilan tidak hanya ada di tempat dikomunikasikannya pengalaman, tetapi juga ada dalam dunia maya. Ketika teknologi informasi makin berkembang dan lahir masyarakat informasional, maka dunia boleh dikatakan telah memasuki era masa tanpa waktu, di mana masyarakat menjadi didominasi oleh proses daripada lokasi fisik. Dalam kaitan ini, kita memasuki era “masa tanpa waktu”. Di belahan dunia maya pun manusia berada, di sana yang namanya informasi segera bisa tersedia dan diakses masyarakat. Tidak ada regulasi dan kerangkeng besi yang bisa menahan laju dan perkembangan informasi, karena dukungan komputer dan internet, maka orang-orang dengan bebas berselancar di dunia tanpa batas mencari informasi apa pun dan kapan pun juga.

Manuel Castells, dalam bukunya yang terdiri dari tiga volume, yaitu *“The Information City, The New Economy and The Network Society”*, bukan hanya menganalisis struktur sosial baru, yakni masyarakat jejaring, dan mengkaji gerakan sosial dan proses politik, dalam kerangka serta berinteraksi dengan masyarakat jejaring, tetapi ia juga berusaha menginterpretasi proses makrososial, sebagai hasil dari interaksi antara kekuatan jaringan dan kekuatan identitas, yang berfokus pada tema-tema seperti runtuhnya Uni Soviet, kebangkitan Pasifik, atau proses berjalannya eksklusi sosial global dan polarisasi, serta ia juga mengajukan sintesis teoritikal umum. Kajian tentang Masyarakat Informasi sendiri terletak pada buku volume pertamanya, yakni pengenalan ciri-ciri utama dari apa yang dianggapnya sebagai kemunculan struktur sosial yang dominan, yakni masyarakat jejaring, di mana ditemukannya karakteristik dari kapitalisme informasional, yang terbentuk di seluruh dunia (lihat Webster, 2006).

Menurut pandangan Castells (Castells 2004), kemunculan masyarakat jejaring berasal dari konvergensi sejarah tiga proses independen, yaitu : (1) revolusi teknologi informasi, yang dibentuk sebagai paradigma di tahun 1920-an; (2) restrukturasi kapitalisme dan statisme di tahun 1980-an, dengan tujuan menyentuh kontradiksi mereka, dengan hasil akhir yang benar-benar berbeda; dan (3) gerakan sosial budaya tahun 1960-an, dan kemudian 1970-an, khususnya feminisme dan ekologiisme. Dalam analisisnya, Castells menyatakan ketiga proses independen ini bukan saja menyebabkan terjadinya perubahan sosial yang makin masif di bidang informasi, tetapi juga berbagai konsekuensi yang berdampak pada seluruh sendi kehidupan masyarakat dan aktivitas ekonomi.

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang dimaksudkan agar peneliti dapat memahami fenomena mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian. Metode kualitatif ditujukan agar dapat mendapatkan data yang mendalam dari yang masih samar dan dapat mendapatkan makna yang terkandung dalam suatu fenomena. Makna merupakan data yang sebenarnya ada, yang pasti dan merupakan suatu nilai dibalik apa yang tampak (Afifuddin 2009). Metode ini dipilih dikarenakan dapat menjelaskan

spesifik mengenai konstruksi sosial inovasi QRIS bagi pengguna sebagai pelaku ekonomi di Pasar Wonokromo melalui implementasi program Pasar SIAP QRIS.

Penelitian ini menggunakan pendekatan konstruksi sosial dari Peter L. Berger dan Thomas Luckmann. Konstruksi sosial masyarakat merupakan salah satu gejala sosial yang sulit untuk dipahami dengan hanya berdasarkan pada apa yang diucapkan dan dilakukan seseorang, dikarenakan dari setiap apa yang diucapkan dan dilakukan oleh seseorang seringkali memiliki makna atau pandangan tertentu.

1.6.2. Isu dalam Konsep Penelitian

Penelitian ini berfokus pada bagaimana konstruksi sosial inovasi pembarayan digital QRIS bagi pengguna (pelaku ekonomi) di Pasar Wonokromo, Kota Surabaya. Oleh karenanya, penelitian ini memiliki konsep sebagai berikut :

1) Konstruksi Sosial

Konstruksi sosial menurut (Peter L Berger, Thomas Luckmann 1990) lebih mengedepankan mengenai interaksi antarindividu. Kenyataan dibangun secara sosial melalui pengalaman di kehidupan sehari-hari, secara khusus bagaimana masyarakat mengorganisasikan pengalaman yang mereka miliki. Realitas yang ada dalam kehidupan sehari-hari individu merupakan dampak dari proses konstruksi sosial yang terjadi atas tiga tahap, yakni : 1) proses eksternalisasi; 2) proses objektivasi; dan 3) proses internalisasi. Konstruksi sosial masyarakat merupakan satu dari sekian banyak gejala sosial yang sangat sulit untuk dapat dipahami dengan hanya didasarkan pada apa yang diucapkan dan apa yang dilakukan seseorang dikarenakan seringkali hal tersebut memiliki makna atau pandangan lain.

2) Pelaku Ekonomi

Pelaku ekonomi merupakan pihak yang terlibat dalam kegiatan ekonomi seperti produsen, distributor, dan konsumen. Setiap pelaku ekonomi memiliki peranannya masing-masing. Menurut *Cambridge Dictionary*, pelaku ekonomi adalah seseorang, perusahaan, atau organisasi yang memiliki pengaruh terhadap motif ekonomi dengan memproduksi, membeli, atau menjual.

Sementara menurut Longman Business Dictionary, definisi pelaku ekonomi adalah seseorang, perusahaan, dan lain-lain yang berdampak pada ekonomi suatu negara, misalnya dengan membeli, menjual, atau berinvestasi.

Pelaku ekonomi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Pelaku ekonomi atau pelaku usaha bisnis adalah organ masyarakat yang mempunyai dua fungsi sekaligus, 1) sebagai pemasok semua kebutuhan masyarakat mulai dari kebutuhan primer, sekunder, dan tersier, 2) sebagai penyerap tenaga kerja masyarakat (V.A.R.Barao et al. 2022) Manusia sebagai pelaku ekonomi dalam memenuhi kebutuhannya perlu melakukan kegiatan-kegiatan ekonomi yang dapat menghasilkan keuntungan. Kegiatan ekonomi tersebut dapat dilakukan dengan berbagai macam kegiatan, seperti : produksi, distribusi, sewa menyewa, berwirausaha, ataupun bekerja dengan pejabat, manajer, karyawan atau pegawai.

Dalam penelitian ini, maka yang menjadi sorotan adalah pelaku ekonomi yang terlibat aktif dalam :

- a) Penerimaan retribusi pasar dan Iuran Layanan Pasar (ILP) melalui *virtual account*;
- b) Transaksi antara pedagang dan pembeli yang menggunakan maupun tidak menggunakan QRIS dan EDC;
- c) Penerimaan parkir melalui maupun tanpa QRIS;
- d) Infaq mushola melalui maupun tanpa QRIS.

3) Pasar SIAP QRIS

Program ini merupakan hasil dari inisiasi kolektif bersama antara Bank Indonesia dengan Kementerian Perdagangan melalui pencanangan pasar dan pusat perbelanjaan yang Sehat, Inovatif, dan Aman Pakai QRIS (SIAP QRIS) guna mendukung pemulihan ekonomi nasional.

1.6.3. Setting Sosial

Lokasi penelitian yang dilakukan berada di salah satu pasar rakyat di Kota Surabaya yang telah diberlakukan program Pasar SIAP QRIS pada Jumat, 3 Desember

2021 lalu oleh Bank Indonesia Kantor Perwakilan Provinsi Jawa Timur yakni Pasar Wonokromo yang pada saat ini menjadi sebuah program masif untuk mendukung visi Indonesia 2025 pada aspek sistem pembayaran. Selain itu, Pasar Wonokromo merupakan salah satu pasar rakyat yang strategis dimana pada lantai atas pasar ini terdapat pusat perbelanjaan modern DTC dan letaknya yang strategis mendukung adanya mobilitas penduduk yang tinggi. Artinya, dengan mobilisasi yang tinggi diimbangi dengan banyaknya populasi mendorong banyaknya pemanfaatan metode pembayaran digital QRIS sebagai salah satu alat transaksi (aktivitas ekonomi).

1.6.4. Penentuan Informan

Penentuan informan dalam penelitian ini mengarah pada aktivitas ekonomi yakni pada penerimaan retribusi pasar dan Iuran Layanan Pasar (ILP), transaksi antara pedagang dan pembeli menggunakan dan tidak menggunakan QRIS, penerimaan parkir dan infaq mushola melalui maupun tidak melalui QRIS yang berada di Pasar Wonokromo, Kota Surabaya. Selanjutnya Peneliti memilih menggunakan metode *purposive*, dimana pada metode ini pengambilan data pada informan ditentukan dengan adanya pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu dan bukan dilakukan secara acak berdasarkan daerah atau strata, dalam hal ini sampel secara sengaja dicari dengan disesuaikan menggunakan persyaratan tertentu. Informan pada penelitian ini dibagi menjadi dua : 1) pelaku ekonomi di Pasar Wonokromo yang menggunakan dan tidak menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital (sebagai informan utama); dan 2) beberapa pemangku kebijakan yang memiliki kepentingan pada program Pasar SIAP QRIS seperti Kepala Pasar Wonokromo, Perusahaan Daerah Pasar Surya, dan Bank Indonesia KPw Jawa Timur (sebagai informan kunci). Adapun kriteria yang digunakan yakni sebagai berikut :

- a) Pelaku ekonomi yang menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital di Pasar Wonokromo dengan digolongkan sebagai, 1) pedagang, 2) pembeli, 3) pengurus musala;
- b) Pelaku ekonomi yang tidak menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital di Pasar Wonokromo dengan digolongkan sebagai, 1) pedagang, 2) pembeli, 3) pengurus musala;

- c) Beberapa pemangku kebijakan yang memiliki kepentingan akan kajian dan pengembangan QRIS sebagai pembayaran digital khususnya pada program Pasar SIAP QRIS di Jawa Timur, 1) Kepala Pasar Wonokromo, 2) Perusahaan Daerah Pasar Surya, dan 3) Bank Indonesia KPw Jawa Timur.

1.6.5. Metode Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah dengan wawancara mendalam dan observasi. Dalam penelitian ini Peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam (*indepth interview*) yang dimaksudkan untuk dapat memperoleh dan menemukan data yang dapat digunakan dalam menjawab permasalahan penelitian. Juga observasi dengan mengikuti beberapa kegiatan atau proyek yang diadakan dan atau dengan duduk dan mengamati apa saja yang terjadi. Observasi dilakukan selama kurang lebih tiga bulan dan telah dilakukan pada kurun waktu operasional pasar yakni pukul 10.00 – 17.00 WIB. Proses wawancara mendalam dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara, ditambah dengan foto sebagai dokumentasi pada saat observasi. Proses wawancara mendalam tidak semuanya dilakukan di Pasar Wonokromo dikarenakan terkait dengan beberapa hal seperti waktu kosong yang dimiliki informan maupun faktor lain. Dalam hal ini misalnya Peneliti melakukan wawancara mendalam secara daring (via Zoom) dan luring (tatap muka di Pasar Wonokromo dan kantor Perusahaan Daerah Pasar Surya). Proses wawancara mendalam dilakukan terhadap 6 informan utama dan 3 informan kunci. Proses wawancara yang dilakukan tersebut telah mencapai kejenuhan data yang diperoleh sehingga diputuskan untuk mewawancarai sebanyak 9 informan dalam penelitian ini.

1.6.6. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif analisis data merupakan proses dalam pencarian dan penyusunan data secara sistematis yang telah diperoleh melalui hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan pengorganisasian data dalam kategori-kategori, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan yang dimaksudkan untuk memudahkan pemahaman baik itu untuk diri sendiri maupun orang

lain. Pada penelitian kualitatif analisis data yang dilakukan bersifat induktif. (Sugiyono 2009)

Analisis data mencakup pemeriksaan, pemilahan, penggolongan, evaluasi, perbandingan, sintesis, dan perenungan data yang dikodekan dan juga turut mengkaji data mentah dan data yang direkam (Neuman 2013). Pengolahan dan analisis data yang ada pada penelitian ini terbagi menjadi beberapa proses antara lain :

Pertama, reduksi data yakni data mentah yang diperoleh dari lapangan setelahnya pada tahap ini dilakukan pemilahan data atau dengan kata lain dilakukan seleksi, pemfokusan atau disederhanakan. Data disusun lebih sistematis dengan tujuan memunculkan gambaran secara jelas mengenai data yang telah Peneliti dapatkan.

Kedua, penyajian data yakni setelah dilakukan pemilahan dan pemfokusan data barulah data tersebut dapat disajikan. Penyajian dapat berupa matriks, gambar ataupun skema dan tabel yang ditujukan untuk dapat memberi kemudahan dalam pemahaman mengenai data yang didapatkan dan disajikan sebagai jawaban dari pertanyaan penelitian yang telah ada.

Ketiga, tahap penarikan kesimpulan yang merupakan bagian inti dari proses analisis data yang telah dilakukan. Dilakukan pemaparan verifikasi terkait setiap proses analisis data sehingga kesimpulan yang muncul dan didapatkan dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam tahap ini sekaligus menjadi proses akhir terdapat pemeriksaan data. Menurut John W. Creswell “*triangulate different data sources of information by examining evidence from the sources and using it to build a coherent justification for themes*”. Adapun maksudnya adalah sumber data diperoleh dengan menguji bukti-bukti dari sumber dan menggunakan justifikasi yang koheren sehingga terbangunlah tema. Untuk memeriksa keabsahan data diperlukan suatu teknik pemeriksaan data. Dikarenakan penelitian ini termasuk penelitian kualitatif, maka untuk melakukan uji keabsahan data, Peneliti menggunakan uji triangulasi. Triangulasi dalam penelitian kualitatif diartikan sebagai pengujian keabsahan data yang diperoleh kepada beberapa sumber, metode, dan waktu.

Dalam tahap triangulasi ini, Peneliti menggunakan dua teknik triangulasi yakni sumber dan teknik. *Pertama*, triangulasi sumber yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Teknik ini Peneliti gunakan untuk

mengecek data kepada sumber yang berbeda mulai dari pelaku ekonomi (pedangan, pembeli, petugas parkir, pengurus mushola) yang menggunakan maupun tidak menggunakan QRIS dan dari pihak *stakeholders* seperti Bank Indonesia KPw Jawa Timur, PD Pasar Surya, dan Kepala Pasar Wonokromo. *Kedua*, triangulasi teknik juga digunakan Peneliti untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Penelitian yang telah dilakukan dengan teknik wawancara, maka Peneliti kemudian melakukan cek kembali data yang telah diperoleh dengan teknik observasi atau dokumentasi untuk mendapatkan data yang benar-benar valid.