

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Pembayaran merupakan proses atau tindakan jual beli kepada pihak lain sebagai kompensasi atas barang, jasa, atau kewajiban yang telah diberikan atau diterima. Pembayaran dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, termasuk uang tunai dan penggunaan teknologi pembayaran. Teknologi pembayaran telah mengubah cara kita bertransaksi. Dulu, transaksi keuangan terbatas pada metode tunai atau cek fisik yang memerlukan pertukaran langsung antara penjual dan pembeli. Masyarakat masih melakukan transaksi jual beli menggunakan uang kertas yang pada umumnya terjadi penipuan dan tindak kejahatan seperti beredarnya uang palsu yang sedang marak terjadi di Indonesia berdampak merugikan para pedagang kecil di pasar tradisional, *mall*, universitas, sekolah, tempat ibadah, lembaga sosial dan keagamaan, tempat pariwisata, bayar parkir, dan lainnya. Seperti kisah pilu dialami seorang penjual durian di Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Seorang pembeli tega membayar dagangan duriannya dengan uang palsu sebesar Rp300.000. Seorang penjual berkata "Aku nggak tau uangnya Rp100.000, besoknya pelaku kembali membeli durian dengan uang palsu, totalnya Rp300.000. Durian jualanku merugi." (Kisah Pilu Penjual Durian Disabilitas di Blitar yang Ditipu Pembeli Berkali-kali (sumber: kompas.tv)).

Berbagai kasus penipuan dalam bertransaksi seperti beredarnya uang palsu dan keterbatasan pada pedagang dalam membedakan uang palsu dan uang asli, mengetahui jumlah uang dalam bertransaksi. Oleh karena itu, harus ada suatu aplikasi teknologi pembayaran yang dapat memudahkan para pedagang dalam melakukan transaksi, yaitu dengan aplikasi pembayaran QRIS sehingga pedagang tidak perlu menyediakan uang kembalian, dan terhindar dari uang palsu, serta pembeli tidak perlu menunggu waktu lama untuk sisa kembalian uang. Untuk meminimalisir segala bentuk penipuan dalam bertransaksi perlu adanya sebuah aplikasi yang dapat memberikan notifikasi ataupun

tanda, bisa berupa suara agar terhindar dari penipuan yang dilakukan oleh orang yang tidak bertanggung-jawab.

Penggunaan teknologi pembayaran merupakan perkembangan dan penerapan inovasi teknologi dalam proses pembayaran dan transaksi keuangan yang meliputi *transfer bank*, kartu *kredit*, *debit*, cek, atau metode pembayaran digital seperti *e-wallet* atau *transfer* melalui aplikasi melalui kode QR. Penggunaan aplikasi pembayaran kode QR merupakan pembayaran yang sedang *populer* saat ini. Usaha jual beli ternama sudah mulai menggunakan kode QR. Bahkan UMKM pun kini menjadi target bagi penyedia layanan *mobile payment*. Hal ini terbukti dengan maraknya UMKM yang menyediakan layanan pembayaran *online* terutama berbasis QR Code. Tak hanya itu saja bahkan pedagang sayur di Pasar Bintaro dan penjual kain di Pasar Mayestik, Jakarta Selatan telah menggunakan QR Code sebagai media pembayaran (Setyowati, 2018).

Quick Response Code Indonesian Standard atau biasa disingkat QRIS adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) dengan menggunakan QR Code. QRIS dikembangkan oleh industri aplikasi pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Saat ini, dengan QRIS seluruh aplikasi pembayaran dari penyelenggara manapun baik bank dan nonbank yang digunakan masyarakat, dapat digunakan di seluruh toko, pedagang, warung, parkir, tiket wisata, donasi berlogo QRIS. Seperti yang disampaikan oleh Ketua Indonesia *Fintech Society* (IFSoc) Mirza Aditiaswara, beliau mengatakan bahwa, kini ada sebanyak 14,8 juta merchant pengguna QRIS di Indonesia dan bahkan ada sekitar 60 % UMKM yang telah memanfaatkan layanan tersebut, Para pelaku usaha dan pemerintah telah berkomitmen untuk terus mendorong dan mengadopsi penggunaan pelayanan non tunai dari UMKM. QRIS terbagu menjadi dua metode yaitu yang pertama *Merchant Presented Mode Dinamis* (MPM Dinamis), karena namanya Dinamis, maka QR Code yang ditampilkan selalu berubah ubah. Pada jenis ini, konsumen tidak perlu memasukkan nominal jumlah bayar karena pihak merchant yang

akan melakukannya. Lalu yang kedua, *Merchant Presented Mode Statis* (MPM Statis), yang merupakan QR Code yang bersifat statis atau tidak berubah-ubah. Dimana merchant akan memajang stiker atau hasil cetak QRIS dan konsumen diharuskan melakukan *scan*, dan pada jenis ini belum mengandung nominal pembayaran yang harus dibayar, sehingga konsumen harus memasukkan nominal yang harus dibayarkan ketika pembeli melakukan *scan* pada QR Code jenis ini.

Namun, dengan keunggulan dan kepraktisan yang dimiliki oleh QRIS, tidak menutup kemungkinan untuk tetap terjadinya kasus tindak penipuan, terutama dalam metode QRIS Statis. Walaupun dari beberapa kasus penipuan yang ditemukan itu bukan berasal dari sistem pengamanan QRIS yang bermasalah, melainkan dari skema manipulasi pelaku kepada korban saat bertransaksi seakan-akan menggunakan QRIS. Seperti yang sedang ramai terjadi, banyak ditemukan kasus penipuan berupa bukti pembayaran palsu yang telah di *edit* atau dimodifikasi sebelumnya, dengan seolah-olah telah berhasil melakukan pembayaran. Seperti yang dialami oleh seorang pemilik toko di Kota Batam, Kepulauan Riau. Dimana awalnya pelaku meminta agar pembayaran biaya belanja menggunakan aplikasi QRIS, saat bertransaksi pelaku berhasil menunjukkan pembayaran yang telah berhasil dilakukan. Aksi tersebut berhasil dilancarkan oleh pelaku, dikarenakan laporan bukti transaksi yang ditunjukkan pelaku berhasil meyakini pemilik toko. Sayangnya saat pihak toko melakukan pengecekan pada rekeningnya, korban atau si pemilik toko tidak menemukan adanya transaksi yang dilakukan oleh pelaku sebelumnya.

Contoh modus penipuan QRIS lainnya, seperti yang terjadi kepada pemilik usaha “Bakmi Sanming, di Kelapa Gading, Jakarta. Salah seorang karyawan/ kasir mengaku ditipu oleh seorang konsumennya dengan modus pembayaran menggunakan QRIS. Pemilik dari Bakmi Sanming pun bercerita bahwa ada seorang konsumen yang mengaku kelebihan membayar hingga Rp900 ribu. Padahal, jumlah tagihan konsumen itu hanya Rp90 ribu. Lalu, kasir Bakmi Sanming panik karena terus didesak oleh konsumennya itu untuk mengembalikan kelebihan dana yang sudah ditransfernya lewat QRIS. Awalnya pihak kasir memang ingin melakukan pengecekan dengan

bertanya kepada pemilik Bakmi Sanming, namun dikarenakan pemiliknya sedang tidak berada ditempat, maka kasir pun tidak dapat memverifikasi apakah pembayaran tersebut sudah benar-benar berhasil atau belum. Alhasil, pihak kasir mengembalikan kelebihan dana itu secara tunai.

Dampak dari banyaknya penipuan tersebut akan berdampak kepada kurangnya kepercayaan masyarakat dalam transaksi menggunakan pembayaran QRIS, khususnya penjual atau *merchant* yang menggunakan QRIS. Banyak tempat usaha yang awalnya menyediakan pembayaran QRIS, sekarang menolak dan tidak menerima pembayaran QRIS lagi, hal itu disebabkan karena pedagang atau *merchant* pengguna QRIS merasa kapok dalam menggunakan QRIS karena pernah ditipu seolah-olah pelaku berhasil melakukan transaksi pembayaran.

Tentunya hal itu juga akan menghambat visi dari Bank Indonesia sebagai *regulator* dan *fasilitator* QRIS dalam mendorong efisiensi perekonomian, yang cepat, mudah dan aman. Oleh karena itu, diperlukan pembuatan aplikasi untuk meminimalisir segala bentuk penipuan dalam bertransaksi dan membantu para para pedagang kecil di pasar tradisional, *mall*, universitas, sekolah, tempat ibadah, lembaga sosial dan keagamaan untuk melakukan suatu transaksi serta mewujudkan visi dari Bank Indonesia sebagai *regulator* dan *fasililator* QRIS dalam mendorong efisiensi perekonomian, yang cepat, mudah dan aman. Aplikasi Verifikasi Pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* atau disingkat SIKARAN QRIS merupakan *software* berbasis *android* yang digunakan sebagai wadah notifikasi jika seseorang konsumen melakukan pembayaran menggunakan QRIS, dimana notifikasi tersebut memberikan info secara detail yang berisikan nominal transaksi, waktu transaksi, dan serta memberikan notifikasi suara bahwa transaksi berhasil dilakukan.

Berdasarkan uraian diatas, maka judul yang akan penulis buat adalah **“Aplikasi Verifikasi Pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* Berbasis *Android*”**.

1. 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari Aplikasi Verifikasi Pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* adalah bagaimana merancang dan membuat Aplikasi Verifikasi Pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* Berbasis *Android*?

1. 3. Batasan Masalah

Untuk mempermudah dan menghindari pembahasan yang lebih jauh, maka penulis membatasi masalah dari Aplikasi Verifikasi Pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* Berbasis *Android* yaitu :

1. *Software* berbasis *android* yang digunakan sebagai wadah notifikasi jika seseorang konsumen melakukan pembayaran menggunakan QRIS statis dimana notifikasi tersebut memberikan info secara detail yang berisikan nominal transaksi, waktu transaksi, dan serta memberikan notifikasi suara bahwa transaksi berhasil dilakukan.
2. *Scan Barcode* QRIS didapatkan dari pelaku usaha yang telah mendaftarkan QRIS usahanya di platform QRIS ID. *Scan barcode* QRIS ini sebagai syarat untuk menggunakan aplikasi ini.
3. *Software* berbasis *android* yang dibuat hanya dikhususkan untuk layanan media elektronik berupa *handphone*.
4. Pembuatan *software* berbasis *android* dengan bahasa pemrograman *dart* dan *kotlin*.
5. *Software* hanya dapat menangkap data pembayaran *dana* dan *shopee*.

1. 4. Tujuan

Adapun tujuan penulisan laporan akhir ini adalah untuk merancang dan membuat Aplikasi Verifikasi Pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* Berbasis *Android*.

1. 5. Manfaat

Adapun manfaat penulisan laporan akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat dapat melakukan transaksi dengan mudah, cepat, dan aman.
2. Aplikasi yang dibuat dapat mewujudkan visi dari Bank Indonesia sebagai *regulator* dan *fasililator* QRIS dalam mendorong efisiensi perekonomian, yang cepat, mudah dan aman.