

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Uang merupakan suatu kebutuhan masyarakat yang paling utama (Muchdarsyah, 1999). Uang digunakan sebagai alat tukar dalam sistem pembayaran yang terus mengalami perubahan sampai saat ini. Perubahan mengenai sistem pembayaran di dunia kian berkembang tiap periodenya, termasuk di Indonesia. Bangsa penjajah mulai memperkenalkan sistem pembayaran dengan menggunakan uang berupa emas, logam mulia bahkan sampai kertas yang sering kita temui pada saat sekarang ini. Penggunaan uang tunai sebagai alat tukar utama manusia dalam pemenuhan kebutuhan hidupnya memiliki kelebihan dan kekurangan. Uang tunai simpel untuk digunakan, sehingga mudah dimengerti oleh semua kalangan usia, baik itu pembeli maupun penjual atau pedagang. Akan tetapi, saat transaksi dalam jumlah besar akan sulit dilakukan karena kita harus membawa uang yang sama jumlahnya dengan nominal transaksi tersebut.

Saat ini sistem pembayaran terbagi menjadi dua, yaitu sistem pembayaran tunai dan sistem pembayaran non tunai. Uang kertas dan uang logam termasuk pada sistem pembayaran tunai. Sedangkan sistem pembayaran non-tunai berupa Alat Pembayaran Berupa Kartu (APMK), cek, giro, maupun uang atau dana elektronik. Sistem pembayaran non tunai memiliki berbagai macam bentuk, seperti kartu ATM, kartu debit, kartu kredit, dan yang terbaru saat ini adalah sistem pembayaran melalui uang elektronik atau *e-money*.

Sistem pembayaran dituntut untuk selalu mengakomodir setiap kebutuhan masyarakat dalam hal pemindahan dana secara cepat, aman, dan efisien. Maka inovasi-inovasi teknologi sistem pembayaran akan berkembang dengan sangat cepat dan pesat disertai berbagai fasilitas yang memudahkan dalam melakukan transaksi (Andre, 2020). Hadirnya *e-money* tentu membawa perubahan bagi masyarakat dalam hal transaksi. Namun muncul pula masalah baru, yaitu dimana masyarakat harus menyimpan uang elektronik dalam jumlah yang banyak.

Sehingga muncul terobosan baru sebagai penerus uang elektronik (*e-money*) dengan bentuk dompet digital (*digital wallet/e-wallet*). Dompet digital semacam itu memungkinkan pengguna untuk menyimpan sejumlah uang dalam aplikasi dan dapat diakses melalui *gadget*, seperti *smartphone*. Di Indonesia, terdapat beberapa macam aplikasi dompet digital yang populer seperti OVO, GoPay, Dana, Doku dan LinkAja. Keuntungan membayar dengan dompet digital ini adalah utilitas, kenyamanan, dan keamanannya. Mekanisme pembayaran yang dilakukan hanya membutuhkan beberapa langkah sederhana sampai transaksi dinyatakan berhasil, kemudian bukti transaksi secara otomatis akan terkirim ke riwayat transaksi konsumen.

Dalam metode pembayaran digital ini, pedagang hanya perlu memberikan kode *Quick Response* (QR) atau kode QR dan konsumen hanya perlu memindai/mengunduh kode QR tersebut. Transaksi pembayaran membutuhkan waktu untuk segera berhasil, asalkan tersedia dana yang cukup di aplikasi dompet digital milik konsumen serta koneksi internet yang stabil. Karena terdapat beberapa aplikasi dompet digital, penjual harus menyediakan beberapa layanan

kode QR sesuai dengan jumlah aplikasi dompet digital yang dapat dipindai oleh setiap aplikasi. Hal ini dilakukan karena syarat dan ketentuan yang dimiliki oleh setiap kode QR berbeda-beda.

Fenomena ini dimanfaatkan oleh Bank Indonesia sebagai pemegang regulasi Gerbang Pembayaran Nasional (GPN) dengan menciptakan suatu sistem yang dapat mengintegrasikan berbagai instrumen dan saluran pembayaran di seluruh tanah air. Untuk mendukung penerapan sistem terintegrasi tersebut, Bank Indonesia telah membuat standar pembayaran kode QR untuk memfasilitasi semua transaksi pembayaran digital yang ada di Indonesia, yaitu QRIS (*Quick Response Indonesia Standard*). QRIS adalah kode QR yang dikembangkan bersama regulator dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) untuk mempromosikan sistem pembayaran digital yang aman, meningkatkan efisiensi dan mempercepat inklusi keuangan digital. QRIS adalah kode QR untuk setiap jenis transaksi pembayaran digital.

Bank Indonesia meluncurkan standar kode *Quick Response* (QR) untuk pembayaran melalui aplikasi *e-money* berbasis server *e-wallet* atau *mobile banking* yang dikenal dengan *QR Code Indonesia Standard* (QRIS) bertepatan dengan HUT RI ke-74 di Jakarta. Penerapan QRIS secara menyeluruh mulai berlaku pada 1 Januari 2020 untuk memberikan masa persiapan transisi bagi Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Peluncuran QRIS ini merupakan salah satu implementasi dari Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025 yang diluncurkan pada Mei 2019 (www.bi.go.id).

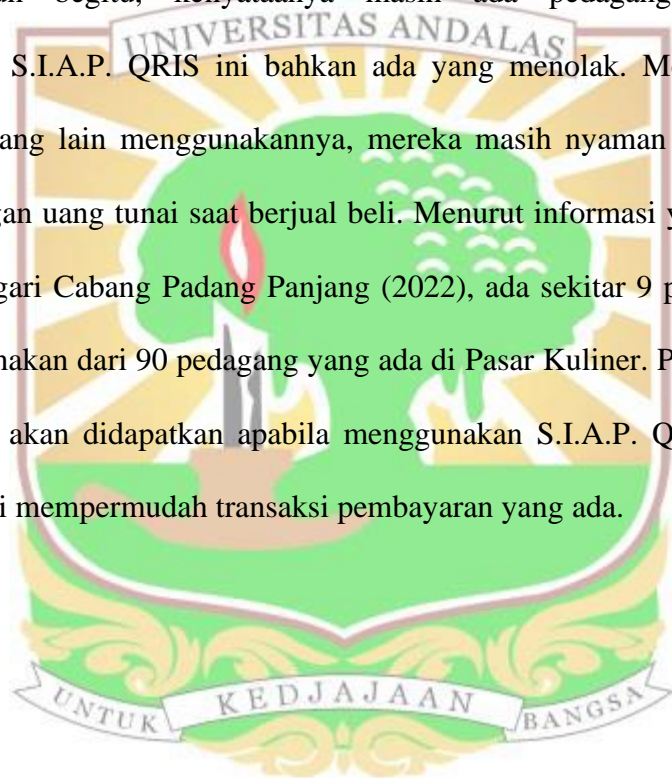
Penggunaan QRIS saat ini juga telah berkembang pesat di Sumatera Barat. Jumlah *merchant* QRIS pada November 2021 sebanyak 138.734 *merchant*. Jumlah ini meningkat sebanyak 55,7% dibandingkan tahun lalu yaitu sebanyak 89.103 *merchant*. Perkembangan ini tidak terlepas dari sosialisasi secara gencar-gencaran yang dilakukan kantor perwakilan Bank Indonesia Provinsi Sumatera Barat serta berbagai program promosi QRIS yang dilakukan sebagai bentuk atau wujud sinergi antara Bank Indonesia dengan industri keuangan dalam mencapai 12 juta *merchant* QRIS di Indonesia (LPP Sumatera Barat November 2021).

Salah satu bentuk dari promosi QRIS oleh Bank Indonesia di Sumatera Barat adalah dengan adanya program Pasar Tradisional dan Pusat Perbelanjaan Sehat, Inovatif, dan Aman Pakai (S.I.A.P. QRIS) yang pertama kali diluncurkan di Pasar Kuliner Padang Panjang. Peluncuran ini dilaksanakan pada 13 Desember 2021. Dengan adanya QRIS di Pasar Kuliner ini, dapat membantu Pemerintah Kota Padang Panjang untuk menjadi *Smart City*, dengan berbelanja memakai sistem *cashless* dan digitalisasi dalam hal transaksi.

Untuk Padang Panjang, perhari tanggal 12 Desember 2021, tercatat 415 *merchant* (rri.co.id). Jumlah ini terus meningkat sampai saat ini per Desember 2022, menurut informasi dari Bank Nagari Padang Panjang (2022) tercatat sudah ada 704 *merchant* untuk wilayah Kota Padang Panjang. Berdasarkan data tersebut dapat dipahami bahwa masyarakat sangat antusias dengan hadirnya SIAP QRIS ini.

Perkembangan dalam penggunaan metode pembayaran digital ini terjadi karena ada *benefit* yang akan diperoleh oleh penggunanya, khususnya pedagang. Banyak manfaat yang akan didapatkan oleh pedagang. Diantaranya meminimalisir biaya pengelolaan kas, berpotensi meningkatkan penjualan, dapat terhindar dari uang palsu serta tidak perlu menyediakan uang kembalian untuk pembeli (KOMPAS.com).

Walaupun begitu, kenyataannya masih ada pedagang yang tidak menggunakan S.I.A.P. QRIS ini bahkan ada yang menolak. Meskipun sudah banyak pedagang lain menggunakannya, mereka masih nyaman menggunakan transaksi dengan uang tunai saat berjual beli. Menurut informasi yang diperoleh dari Bank Nagari Cabang Padang Panjang (2022), ada sekitar 9 pedagang yang tidak menggunakan dari 90 pedagang yang ada di Pasar Kuliner. Padahal banyak manfaat yang akan didapatkan apabila menggunakan S.I.A.P. QRIS ini, salah satunya seperti mempermudah transaksi pembayaran yang ada.



Tabel 1. 1
Data Pengguna S.I.A.P QRIS di Pasar Kuliner Padang Panjang

No	Nama Merchant (Pedagang)	Jenis Dagangan
1.	Pecel Lele Jatim	Makanan
2.	Donat Bobo	Makanan
3.	Martabak Mr. Black	Makanan
4.	Roti Comenk	Makanan
5.	Jagung Manis Thailand	Makanan
6.	Sate Soleram 64	Makanan
7.	Martabak Spesial Keju Black	Makanan
8.	Gorengan	Makanan
9.	Sate Mak Aguih	Makanan
10.	Ampera Anik	Makanan
11.	Ampera Uniang	Makanan
12.	Top Gor	Makanan
13.	Jus Duo Putra	Minuman
14.	Gorengan	Makanan
15.	Sekoteng Bandrek	Minuman
16.	Donat Kentang Ami	Makanan
17.	Fried Chicken Zia	Makanan
18.	Pisang Krispy 77	Makanan
19.	Mie Pedas Dan Kerupuk Kuah	Makanan
20.	Pecel Ayam 88	Makanan
21.	Bofet Singgalang	Makanan
22.	Martabak Tradisional Garuda	Makanan
23.	Mpek Mpek Ogan	Makanan
24.	Martabak Mr. Black	Makanan
25.	Martabak Maulana	Makanan
26.	Auto Jus	Minuman
27.	Bakso Bakar Kak Lia	Makanan
28.	Tahu Brontak Riri	Makanan
29.	Saban Kebab	Makanan
30.	Batogo Papa	Makanan
31.	Pempek MWR	Makanan
32.	Martabak Bandung Royal	Makanan
33.	Pargedel Sanny	Makanan
34.	Roti Bakar Bandung SAA	Makanan
35.	Goreng	Makanan
36.	Accessories Wong Kito	Pakaian
37.	Tahu Pedas Jeletot	Makanan
38.	Bakso Pariangan	Makanan

39.	Sate Ayam Asli Madura	Makanan
40.	Alima	Makanan
41.	Nasi Goreng Rafflesia	Makanan
42.	Martabak Mesir Mamak	Makanan
43.	Roti Poler	Makanan
44.	Martabak Pujangga	Makanan
45.	PFC	Makanan
46.	Roti Tenong	Makanan
47.	Pecel Lele Tanpa Nama	Makanan
48.	Ampera Tanpa Nama	Makanan
49.	D Tick Toys	Mainan
50.	Kubang Apuak	Makanan dan Minuman
51.	Warkop Dakar	Makanan dan Minuman
52.	Queen Seafood	Makanan
53.	Nasi Goreng Wong Solo	Makanan
54.	Roti John	Makanan
55.	Sate Madura	Makanan
56.	Dek Salero	Makanan
57.	Martabak ID Black	Makanan
58.	Sedap Malam Kampiun	Makanan
59.	Yokose Drink	Minuman
60.	Sate Soleram 64	Makanan
61.	Singkong Meledak	Makanan
62.	Pecel Lele Eka Pontianak	Makanan
63.	Roti Bakar Bandung Jihad	Makanan
64.	Gorengan Risoles 2D	Makanan
65.	Ratu Jus	Minuman
66.	Bunbun Food	Makanan
67.	Bakso Gajah Mada	Makanan
68.	Uniang Buah	Minuman
69.	Banana Top	Minuman
70.	Rajanya Jus	Minuman
71.	Paragede jagung Manis	Makanan
72.	Sekoteng	Minuman
73.	Amper Tanpa Nama	Makanan
74.	Home Shake	Minuman
75.	Roti Goreng	Makanan
76.	Aneka Gorengan	Makanan
77.	R A Clothing	Pakaian
78.	B AXEL P	Pakaian

79.	Nasi Goreng Paris	Makanan
80.	Bundo Food	Makanan
81.	Kue Balok	Makanan

Sumber: Data Bank Nagari Padang Panjang 2022

Mayoritas dari pedagang yang ada di Pasar Kuliner Padang Panjang saat ini sudah menggunakan SIAP QRIS dalam transaksi jual beli dengan pengunjung. Di samping itu, ditemukan fakta bahwa masih ada pedagang yang tidak menggunakan SIAP QRIS sebagai alat pembayaran digital dalam transaksi jual beli. Berikut ini merupakan daftar dari Sembilan orang pedagang yang belum menggunakan atau bahkan tidak mau menggunakan SIAP QRIS yang peneliti peroleh dari Bank Nagari Padang Panjang.

Tabel 1. 2
Data Pedagang yang Tidak Menggunakan S.I.A.P QRIS

No	Nama Merchant (Pedagang)	Jenis Dagangan
1.	Donat Bobo	Makanan
2.	Aneka Jus	Minuman
3.	Rokupang	Makanan
4.	Tahu Sumedang	Makanan
5.	Ketan Durian Desi	Makanan
6.	Sekoteng Anugrah	Minuman
7.	Salalauak Dan Paragede Ayu	Makanan
8.	Sekoteng	Minuman
9.	Es Pisang Ijo	Makanan

Sumber: Data Bank Nagari Padang Panjang 2022

Sistem pembayaran non tunai atau yang sering disebut dengan sistem *cashless* memiliki manfaat sekaligus tantangan bagi penggunanya saat melakukan berbagai transaksi. Manfaatnya seperti praktis dan cepat terutama bagi masyarakat yang memerlukan mobilitas yang tinggi (Dewi, 2018). Namun manfaat yang dirasakan dari *cashless* tadi hanya berlaku bagi sebagian kalangan saja, terutama

pelaku ekonomi tingkat atas. Sehingga timbul tantangan yaitu kesenjangan sosial antara pelaku ekonomi tingkat atas dan pelaku ekonomi tingkat bawah. Rendahnya penggunaan internet juga menjadi tantangan dalam perilaku *cashless society*. Hambatan juga bisa terjadi apabila masyarakat masih belum melek dengan teknologi. Masyarakat sebenarnya butuh banyak waktu untuk beradaptasi dengan transaksi *cashless* (Lina Marlina dkk, 2020).

Tantangan tersebut sejalan dengan alasan pedagang di Pasar Kuliner Padang Panjang enggan menggunakan SIAP QRIS saat bertransaksi. Selain masih nyaman menggunakan uang tunai, masih ada pedagang yang tidak menggunakan *smartphone*, memori penyimpanan *smartphone* yang penuh sehingga mereka tidak bisa menggunakan SIAP QRIS sebagai alat untuk bertransaksi.

Masyarakat yang melakukan transaksi jual beli di Pasar Kuliner Padang Panjang, terutama pembeli juga masih banyak yang menggunakan uang tunai. Menurut Irwan Trinugroho I. dkk (2017) kesiapan masyarakat harus menjadi perhatian, terutama tingkat pendidikan karena orang yang teredukasi dan kalangan muda akan lebih bersemangat untuk belajar serta mengadopsi sistem *cashless* dan *cardless*. Apalagi masyarakat Indonesia yang heterogen dan tingkat pendidikan yang belum merata.

Hadirnya SIAP QRIS ini berpengaruh terhadap transaksi jual beli yang dilakukan oleh pembeli serta pedagang. Transaksi jual beli yang awalnya menggunakan uang tunai perlahan berubah menjadi transaksi non tunai. Pedagang melakukan interaksi dengan pembeli saat terjadinya jual beli. Saat pembeli ingin memperoleh barang yang diinginkan, pembeli perlu mencapai kesepakatan

terlebih dahulu dengan pedagang mengenai kesepakatan pembayaran, apakah menggunakan uang tunai atau uang digital (kode QR). Pedagang yang menyediakan stiker *barcode* QR tentu bisa melakukan pembayaran digital, sebaliknya pedagang yang tidak menyediakan stiker *barcode* QR hanya bisa melakukan sistem pembayaran tunai.

Penelitian ini menarik untuk dilakukan karena masih ada pedagang yang tidak menggunakan pembayaran digital. Padahal kehadiran dari SIAP QRIS ini bertujuan untuk membawa perubahan bagi masyarakat dalam bertransaksi. Hal ini patut diperhatikan dan dicari solusi, mengingat metode pembayaran non tunai sudah meningkat dalam hal penggunaannya pada saat ini. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat khususnya bagi para pedagang untuk menyampaikan penyebab mereka tidak menggunakan metode pembayaran ini serta membantu pihak terkait untuk menjalankan kebijakan mereka secara meluas dan optimal dalam masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Saat ini, uang digital mulai menjadi metode pembayaran yang banyak digunakan oleh khalayak ramai. Penggunaan alat tukar ini lebih diminati karena kelebihanannya daripada uang tunai, apalagi keadaan pandemi yang membuat sesama manusia menghindari kontak atau interaksi langsung, menjadikan alat tukar ini lebih menguntungkan daripada transaksi tunai. Seperti QRIS, kita hanya *scan barcode* yang sudah disediakan *merchant* di tempat belanja tersebut. Transaksi juga tercatat otomatis dan nominal uang yang dibayar juga pas sesuai dengan harga barang, sehingga pedagang tidak perlu lagi menyediakan uang

nominal kecil untuk kembalian uang pembeli seperti menggunakan uang tunai apabila uang yang dibayar berlebih. Hal ini sangat memudahkan bagi pedagang. Namun masih ada pedagang yang tidak menggunakannya meskipun banyak kelebihan dari penggunaan QRIS ini. Sehingga timbul pertanyaan, mengapa mereka enggan menggunakannya?

Berdasarkan uraian permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah **bagaimana pengambilan keputusan pedagang Pasar Kuliner Padang Panjang yang tidak menggunakan S.I.A.P QRIS?**

1.3 Tujuan Penelitian

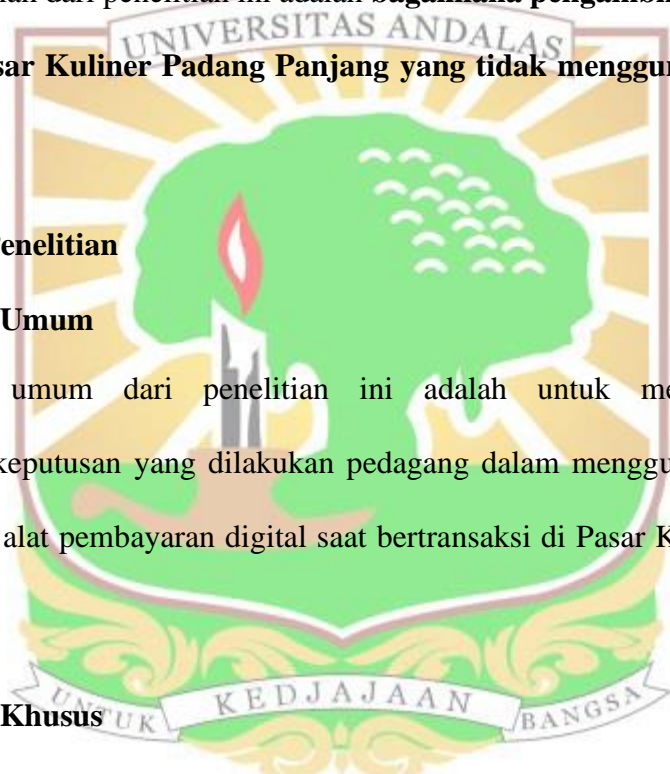
1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengambilan keputusan yang dilakukan pedagang dalam menggunakan S.I.A.P QRIS sebagai alat pembayaran digital saat bertransaksi di Pasar Kuliner Padang Panjang.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari pelaksanaan penelitian ini mencakup tujuan yang memperjelas tujuan umum yang telah dibahas sebelumnya, yaitu;

1. Mendeskripsikan penyebab pedagang enggan menggunakan SIAP QRIS
2. Mendeskripsikan pengambilan keputusan pedagang dalam penggunaan uang tunai
3. Mendeskripsikan konsekuensi yang diterima oleh pedagang yang tidak



menggunakan SIAP QRIS.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Berikut manfaat teoritis dari pelaksanaan penelitian ini;

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi penelitian lainnya yang berhubungan dengan studi Sosiologi Ekonomi
2. Menambah pemahaman dan wawasan mengenai permasalahan yang telah penulis uraikan

1.4.2 Manfaat Praktis

Berikut manfaat praktis dari pelaksanaan penelitian ini;

1. Bagi penulis digunakan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S1 pada Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas.
2. Bagi instansi dan pemerintahan terkait, penelitian ini mampu menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan Pasar Kuliner Padang Panjang.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Konsep S.I.A.P QRIS

S.I.A.P (Siap, Inovatif dan Aman Pakai) QRIS merupakan program kerjasama antara Kementerian Perdagangan dengan Bank Indonesia yang tujuannya untuk memfasilitasi dan ingin memperluas penggunaan QRIS di seluruh pasar yang ada di Indonesia. Program ini diluncurkan pada tanggal 5 November 2021 di Kabupaten Minahasa, Provinsi Sulawesi Utara. Sasaran dari penggunaan QRIS ini adalah pedagang-pedagang yang berjualan di pasar tradisional yang



masih menggunakan uang tunai dalam bertransaksi. Dengan adanya program ini diharapkan transaksi dapat beralih dari tunai menjadi digital atau dikenal dengan *cashless*.

QRIS memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi masyarakat dalam bertransaksi, khususnya pelaku usaha seperti pedagang dan UMKM, seperti :

1. Transaksi tercatat dan langsung masuk ke dalam rekening
2. Tidak memerlukan uang kembalian, terhindar dari uang palsu dan pencurian
3. Mengikuti tren perkembangan metode pembayaran masa kini
4. Membangun profit kredit untuk memperoleh pinjaman

1.5.2 Konsep Pembayaran Digital

Pembayaran adalah proses berpindahnya uang dari pembayar (pembeli) kepada penerima (penjual) saat bertransaksi. Sedangkan pembayaran digital atau digital *payment* adalah jenis pembayaran yang berbasis teknologi dengan menggunakan media elektronik yang biasanya dilakukan melalui *smartphone* atau ponsel pintar dengan menggunakan jaringan internet saat transaksi dilakukan. Contoh pembayaran digital adalah *mobile banking*, *internet banking* serta dompet digital.

Pembayaran digital telah diatur dalam Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 1 Ayat 6a, yaitu penyelenggara sistem elektronik yaitu setiap orang, penyelenggara negara, badan usaha dan masyarakat yang menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan sistem elektronik, baik secara sendiri-sendiri maupun secara bersama-sama kepada pengguna sistem elektronik untuk keperluan dirinya dan/atau keperluan

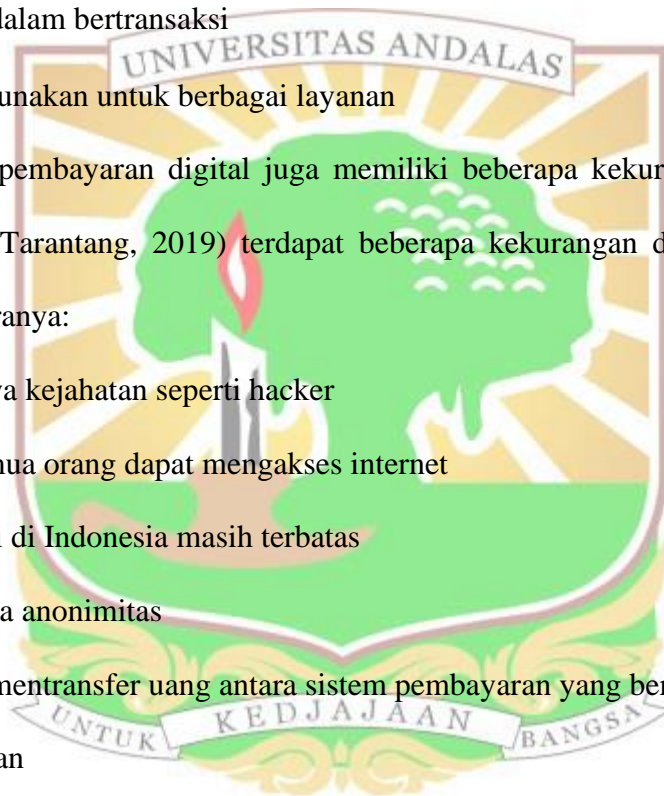
pihak lain. Selain itu juga diatur dalam Pasal 40 ayat 1 bahwa pemerintah memfasilitasi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Dalam melakukan transaksi pembayaran dengan pembayaran digital, ada beberapa keuntungan yang akan diperoleh penggunanya, yaitu:

1. Transaksi lebih cepat, aman mudah dan praktis
2. Nyaman dalam bertransaksi
3. Dapat digunakan untuk berbagai layanan

Namun pembayaran digital juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Gede (dalam Tarantang, 2019) terdapat beberapa kekurangan dari pembayaran digital, diantaranya:

1. Munculnya kejahatan seperti hacker
2. Tidak semua orang dapat mengakses internet
3. Teknologi di Indonesia masih terbatas
4. Kurangnya anonimitas
5. Masalah mentransfer uang antara sistem pembayaran yang berbeda
6. Pembatasan



1.5.3 Konsep Pengambilan Keputusan

Keputusan menurut Fahmi (dalam Prastyawan dan Yuni, 2020) adalah proses penelusuran masalah yang berawal dari latar belakang masalah, identifikasi masalah hingga kepada terbentuknya kesimpulan atau rekomendasi. Sedangkan pengambilan keputusan adalah membuat suatu pilihan dari sejumlah pilihan atau alternatif yang tersedia untuk mencapai hasil yang diinginkan. Keputusan itu

diambil tidak secara kebetulan, dipilih secara sengaja dan tidak boleh secara sembarangan (Sa'adah, 2019:7).

Menurut Siagian (1991) terdapat beberapa aspek tertentu yang bisa mempengaruhi proses pengambilan keputusan seorang individu. Aspek tersebut bersifat internal dan eksternal. Aspek internal yaitu;

1. Pengetahuan

Semakin luas pengetahuan individu maka akan semakin mempermudah pengambilan keputusan. Hal ini karena apabila pengetahuan yang dimiliki minim, maka bisa saja keputusan yang diterapkan tidak tepat dan malah akan memperpanjang pengambilan keputusan

2. Kepribadian

Aspek ini tidak tampak oleh mata namun besar peranannya bagi seorang individu dalam pengambilan keputusan. Kepribadian seseorang akan terlihat dari hasil keputusan yang diambil oleh individu.

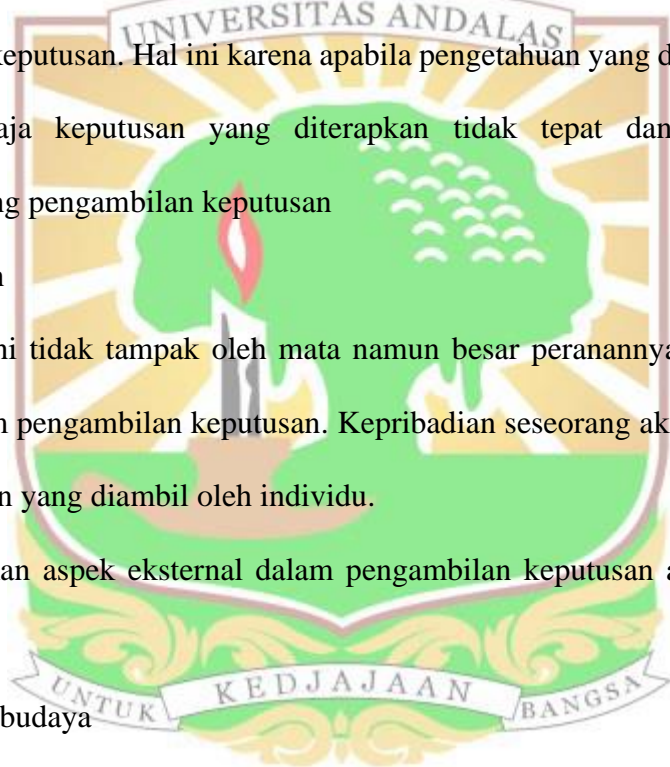
Sedangkan aspek eksternal dalam pengambilan keputusan adalah sebagai berikut;

1. Kultur atau budaya

Semua orang pasti berasal dari kultur yang berbeda-beda sehingga pola pikir yang dihasilkan tidak akan sama, maka akan bisa menghasilkan keputusan yang beragam sesuai dengan masalah yang akan diselesaikan

2. Orang lain

Dalam hal ini adalah bagaimana seorang individu melihat contoh atau cara yang telah dilakukan orang lain dalam pengambilan sebuah keputusan yang



sedikit banyaknya akan berpengaruh juga terhadap cara pengambilan keputusan yang dilakukan oleh individu.

Pengambilan keputusan memiliki dua buah pendekatan, yaitu pendekatan rasional (normatif) dan pendekatan emosional (deskriptif). Pendekatan rasional berkaitan dengan apa yang seharusnya dilakukan, dengan pertimbangan alternatif yang memiliki akibat dari pilihan tersebut, dan memilih alternatif yang memberikan hasil yang diinginkan (Fitri, 2014). Sedangkan pendekatan emosional berkaitan dengan pengalaman dan kebiasaan, perasaan bawah sadar dan naluri tanpa melihat keputusan tersebut rasional atau tidak rasional. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan rasional atau normatif untuk melihat masalah yang ada serta akan dibahas melalui teori pilihan rasional yang dikemukakan oleh James S. Coleman.

1.5.4 Tinjauan Sosiologi

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori pilihan rasional (*rational choice*) yang dikemukakan oleh James S. Coleman (1990). Teori ini menjelaskan bahwa seorang aktor melakukan tindakan pada dasarnya untuk mencapai tujuan tertentu yang ditentukan oleh nilai atau pertimbangan pertimbangan tertentu. Tindakan tersebut dilakukan dengan memanfaatkan sumber daya yang ada dalam mencapai tujuannya. Dalam hal ini sumber daya sebagai sesuatu yang dapat dikontrol atau dikendalikan oleh aktor (Ritzer dan Goodman, 2012).

Aktor merupakan fokus dari teori pilihan rasional. Aktor dilihat sarat akan tujuan atau memiliki maksud tertentu. Aktor mempunyai tujuan atau sasaran dari tindakan yang mereka lakukan. Aktor juga mempunyai preferensi (atau nilai,

kepuasan). Teori pilihan rasional tidak membahas preferensi-preferensi serta asal usul dari preferensi tersebut. Yang terpenting adalah fakta bahwa tindakan yang dilakukan aktor untuk mencapai tujuan yang konsisten dengan hierarki preferensi aktor (Ritzer dan Goodman, 2012: 448).

Teori pilihan rasional mempunyai dua buah faktor, yaitu:

1. Perspektif tindakan sosial, yaitu berdasarkan aspek manfaat sehingga tindakan aktor dilakukan berdasarkan sistem nilai dan tujuan
2. Sebuah komitmen kepada bentuk individualisme metodologis dimana struktur dan institusi sosial dilihat sebagai produk tindakan sosial

Pengaruh yang datang dari luar akan mempengaruhi bagaimana sebuah keputusan akan diambil oleh sang aktor, baik yang membawa kemajuan maupun kemunduran. Sebuah pertimbangan memiliki peranan penting dalam cara berpikir yang sistematis, kritis, logis serta rasional. Teori pilihan rasional adalah tindakan berdasarkan tujuan tertentu yang ditentukan oleh:

1. Nilai, yaitu individu dapat bersifat hedonis yang memiliki dan mengalami kepuasan yang tentunya berbeda-beda bagi setiap individu. Sehingga pedoman nilai yang melandasi aktor sebagai pendorong untuk mencapai kepuasan antar individu juga berbeda.
2. Kepentingan, yaitu individu akan bertindak karena memiliki kepentingan yang menjadi pedoman untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
3. Kekuatan, yaitu sebagai tolak ukur dalam sebuah sistem untuk sarana-sarana yang digunakan sebagai landasan aktor dalam melakukan tindakan.

Dalam menghadapi suatu pilihan tentunya membutuhkan pemikiran-pemikiran yang logis, maka peran *decision making* atau pengambilan keputusan dibutuhkan sebagai bagian dari keputusan akhir untuk berasionalitas (Romadanti, 2018). Aktor sebagai individu mempunyai tujuan juga mempunyai suatu pilihan yang mempunyai dasar untuk menentukan pilihannya yaitu menggunakan pertimbangan-pertimbangan secara sadar. Selain itu aktor juga memiliki kekuatan sebagai upaya untuk menentukan pilihan serta tindakan yang akan membantunya dalam mencapai keinginannya.

Secara umum, teori pilihan rasional berasumsi bahwa tindakan individu mempunyai maksud dan tujuan tertentu yang dibimbing oleh hirarki yang tertata rapi oleh preferensi. Dalam hal ini, rasional berarti aktor melakukan perhitungan dari pemanfaatan atau preferensi dalam pemilihan suatu bentuk tindakan.

Dalam hal ini rasional berarti:

1. Aktor melakukan perhitungan dari pemanfaatan atau preferensi dalam pemilihan suatu bentuk tindakan,
2. Aktor juga menghitung biaya bagi setiap jalur perilaku.
3. Aktor berusaha memaksimalkan pemanfaatan untuk mencapai pemilihan tertentu (Damsar, 2011: 153).

Ada dua elemen kunci dalam teori pilihan rasional, yaitu aktor dan sumber daya (Ritzer dan Goodman, 2012: 480). Jika aktor yang telah dijelaskan sebelumnya merujuk kepada 'pelaku' dari sebuah intervensi sosial di masyarakat, maka sumber daya merupakan segala potensi yang dapat digunakan atau dimiliki aktor dalam mencapai tujuannya. Akan tetapi, menurut Friedmen dan Hechter

(Ritzer, 2008) ada hambatan utama atau pertimbangan dari aktor dalam melakukan tindakannya, yaitu kelangkaan sumber daya dan institusi sosial. Masing-masing aktor memiliki sumber daya yang berbeda sehingga akan berpengaruh terhadap perbedaan akses dalam mencapai tujuan. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan aktor adalah pedagang yang tidak menggunakan SIAP QRIS dan masih menggunakan uang tunai saat transaksi jual beli.

Dengan demikian, 'keengganan' pedagang dalam menggunakan S.I.A.P QRIS sebagai alat pembayaran digital akan dijelaskan berdasarkan pengambilan keputusan melalui pertimbangan-pertimbangan dan alasan aktor. Pertimbangan ini muncul berdasarkan hasil pikiran individu maupun intervensi dari pihak lain atau antar sesama pelaku usaha/pedagang di Pasar Kuliner Padang Panjang.

1.5.5 Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah informasi-informasi yang diperlukan untuk penelitian yang berasal dari jurnal, buku, dan kertas kerja (*working paper*). Penelitian relevan memberikan informasi mengenai hasil-hasil studi yang memiliki kaitan dengan topik penelitian, menghubungkan penelitian yang dilakukan dengan berbagai studi yang pernah dilakukan sebelumnya, menghubungkan studi yang akan dilakukan dengan topik yang lebih luas serta menyediakan kerangka atau bingkai untuk penelitian (Afrizal, 2014: 122-123).

Tabel 1.3
Penelitian Relevan

N o.	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ismi Latifah, Nurhadi, dan Siany Indria Liestyasari.2019. Universitas Sebelas Maret.	Rasionalitas Orang Tua dalam Pengambilan Keputusan Jurusan Kuliah Anak Melalui Analisis Teori Pilihan Rasional James Coleman	Terdapat perilaku kolektif terhadap sumber daya yang dilakukan aktor untuk mencapai tujuan yang diinginkan	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan teori pilihan rasional • Metode penelitian kualitatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan penelitian • Lokasi dan tahun penelitian
2.	Yayang Romadanti.2019. Universitas Airlangga	Proses Pengambilan Keputusan PUS di Kalangan Keluarga Miskin dalam Program KB.	Proses pengambilan keputusan dimulai dari diri sendiri dan meminta saran kepada pihak yang memiliki pengetahuan lebih	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan teori pilihan rasional • Metode penelitian kualitatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan penelitian • Lokasi dan tahun penelitian
3	Indrawati Abuhasan. 2020. Universitas Negeri Gorontalo	TUBEKTOMI	Proses pengambilan keputusan dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri dan dari lingkungan sekitar	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan teori pilihan rasional • Metode penelitian kualitatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan penelitian • Lokasi dan tahun penelitian

Sumber: Data Diolah Peneliti 2022

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif menurut Strauss dan Corbin merupakan jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya (Afrizal, 2014:13)

Penggunaan pendekatan penelitian dengan metode kualitatif dilakukan berdasarkan pada topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

Metode yang lebih tepat untuk menjawab permasalahan penelitian yaitu metode penelitian kualitatif. Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2004: 4) mengatakan bahwa metode penelitian kualitatif berupaya untuk menggambarkan kejadian dan fenomena yang terjadi di lapangan serta data yang nantinya diperoleh berupa kata-kata maupun lisan dari perilaku orang-orang yang diamati. Sehingga, metode ini bisa mengungkapkan suatu proses kejadian secara mendetail. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Metode ini dipakai untuk mengumpulkan serta menganalisis data yang berupa kata-kata baik secara lisan maupun tulisan dengan mengamati lebih detail terkait pengambilan keputusan pedagang Pasar Kuliner Padang Panjang menggunakan uang tunai di era pembayaran digital.

1.6.2 Informan Penelitian

Informan penelitian diartikan sebagai orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya maupun orang lain atau suatu kejadian, fenomena atau suatu hal kepada peneliti dan dalam wawancara mendalam (Afrizal, 2014: 139). Terdapat dua jenis informan, yaitu informan pengamat dan informan pelaku. Informan pengamat merupakan informan yang memberikan informasi tentang orang lain, suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti. Informan kategori ini merupakan orang yang tidak diteliti, dengan kata lain adalah orang lain yang mengetahui pelaku kejadian yang ingin diteliti. Sedangkan informan pelaku ialah informan yang memberikan keterangan tentang dirinya, pikirannya, perbuatannya, interpretasi (maknanya) atau tentang pengetahuannya. Informan pelaku merupakan subjek dari sebuah penelitian itu sendiri (Afrizal, 2014: 139).

Informan pelaku dalam penelitian ini yaitu beberapa pedagang Pasar Kuliner Padang Panjang yang tidak menggunakan SIAP QRIS. Sedangkan informan pengamat dalam penelitian ini yaitu kepala cabang Bank Nagari Padang Panjang, pembeli dan kepala Dinas Perdagangan, Koperasi Usaha Kecil dan Menengah Kota Padang Panjang. Pemilihan informan sendiri dilakukan dengan metode tertentu untuk mendapatkan sebanyak mungkin informasi dari berbagai sumber serta bertujuan untuk menggali informasi yang menjadi dasar penulisan karya tulis ini, yaitu dengan teknik *purposive sampling*.

Teknik *purposive sampling* (pemilihan informan secara sengaja) yaitu mewawancarai informan dengan sengaja oleh peneliti berdasarkan pertimbangan-pertimbangan ataupun karakteristik tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, informan penelitian diperoleh menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga terdapat beberapa karakteristik dari informan yang telah ditentukan sebelumnya.

Karakteristik informan dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Pedagang yang tidak menggunakan SIAP QRIS dalam transaksi jual beli di Pasar Kuliner Padang Panjang
2. Pembeli dan pihak yang terlibat dengan program SIAP QRIS di Pasar Kuliner Padang Panjang

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, terdapat delapan informan yang telah peneliti wawancara yang terdiri dari pedagang yang tidak menggunakan SIAP QRIS di Pasar Kuliner Padang Panjang, pembeli di Pasar Kuliner Padang Panjang, karyawan Bank Nagari Padang Panjang, dan staf Dinas Pasar Padang Panjang.

Untuk lebih jelas, berikut data informan dari penelitian ini.

Tabel 1. 4
Daftar Informan Penelitian

No	Nama Informan	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan	Kategori Informan
1	Eva	49 tahun	Perempuan	Pedagang	Informan pelaku
2	Witri	29 tahun	Perempuan	Pedagang	Informan pelaku
3	Yudi	34 tahun	Laki-laki	Pedagang	Informan pelaku
4	Apri	26 tahun	Laki-Laki	Pedagang	Informan pelaku
5	Pebridayanti	57 tahun	Perempuan	Pedagang	Informan pelaku
6	Wulandari	35 tahun	Perempuan	Karyawan Bank Nagari	Informan pengamat
7	Ridho	28 tahun	Laki-laki	Staf Dinas Pasar	Informan pengamat
8	Anshar Ilham	22 tahun	Laki-laki	Pembeli	Informan pengamat

Sumber : Data Primer Tahun 2022

1.6.3 Data yang Diambil

Data yang diambil dalam penelitian ini adalah data-data yang berhubungan dengan topik penelitian mengenai proses pengambilan keputusan pedagang Pasar Kuliner menggunakan SIAP QRIS.

Data primer yaitu data utama dengan bentuk informasi yang diperoleh secara langsung dari informan penelitian. Data primer didapatkan dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara mendalam (Moleong, 2004: 155). Harapannya dengan menggunakan teknik tersebut peneliti dapat memperoleh semua data dan informasi-informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu data mengenai pengambilan keputusan pedagang Pasar Kuliner menggunakan masih

menggunakan uang tunai di era pembayaran digital.

Data sekunder yaitu data pendukung yang nantinya diperoleh melalui penelitian pustaka, dalam hal ini pengumpulan data yang bersifat teori berupa pembahasan tentang bahan tertulis, literatur hasil penelitian (Moleong, 2004: 159). Data-data sekunder yang didapatkan dalam penelitian ini antara lain; penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan penelitian yang dilakukan, bahan-bahan tertulis, literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.

1.6.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini dilakukan menggunakan wawancara mendalam dan observasi.

1. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam atau *indepth interview* merupakan sebuah interaksi sosial informal yang dilakukan antara seorang peneliti dengan para informannya (Afrizal, 2014: 137). Wawancara mendalam ialah percakapan yang dilakukan dengan dua arah dalam keadaan kesetaraan, akrab dan informal. Interaksi yang dilakukan dengan informan bukan hanya sebuah interaksi biasa, melainkan interaksi yang dimaksudkan untuk memperoleh informasi atau data yang valid yaitu data yang berkaitan dengan masalah sebuah penelitian.

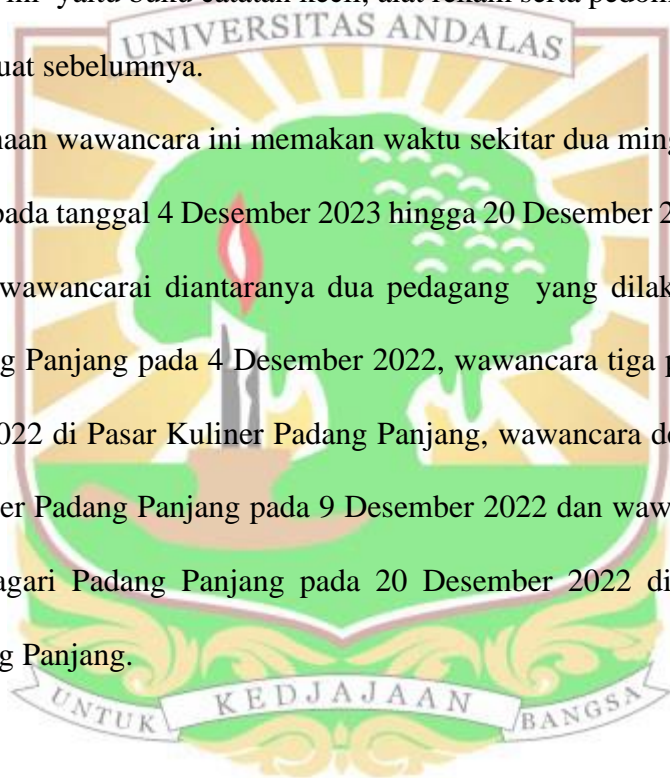
Teknik wawancara mendalam dalam penelitian ini dilakukan secara terkontrol, terarah serta sistematis. Wawancara mendalam merupakan wawancara tanpa adanya alternatif pilihan jawaban untuk informan dan dilakukan untuk mendalami berbagai informasi yang berkaitan dengan pengambilan keputusan pedagang Pasar Kuliner Padang Panjang menggunakan uang tunai di era

pembayaran digital. Untuk memperoleh data yang valid, maka perlu dilakukan wawancara berulang-ulang kali dengan orang yang sama namun menanyakan hal-hal yang berbeda kepada informan untuk dapat menggali informasi dan melakukan klarifikasi. Wawancara mendalam digunakan karena peneliti ingin mengetahui informasi yang berkaitan dengan pengambilan keputusan pedagang Pasar Kuliner Padang Panjang menggunakan uang tunai di era pembayaran digital. Instrumen dari penelitian ini yaitu buku catatan kecil, alat rekam serta pedoman wawancara yang telah dibuat sebelumnya.

Pelaksanaan wawancara ini memakan waktu sekitar dua minggu lebih yang dilaksanakan pada tanggal 4 Desember 2023 hingga 20 Desember 2022. Informan yang peneliti wawancarai diantaranya dua pedagang yang dilakukan di Pasar Kuliner Padang Panjang pada 4 Desember 2022, wawancara tiga pedagang pada 8 Desember 2022 di Pasar Kuliner Padang Panjang, wawancara dengan Pembeli di Pasar Kuliner Padang Panjang pada 9 Desember 2022 dan wawancara dengan staff Bank Nagari Padang Panjang pada 20 Desember 2022 di Bank Nagari Cabang Padang Panjang.

2. Observasi

Teknik observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap objek yang ingin diteliti dengan menggunakan panca indera. Untuk dapat mengetahui sesuatu yang sedang terjadi atau yang dilakukan, peneliti merasa perlu untuk melihat sendiri, mendengarkan sendiri atau merasakan sendiri apa yang terjadi di lapangan (Afrizal, 2014: 21). Tujuan dari teknik observasi ini adalah untuk memperoleh data yang nantinya dapat mendeskripsikan dan menjawab



semua pertanyaan dari permasalahan penelitian. Sedangkan observasi dalam penelitian dilakukan untuk mengamati sesuatu atau berbagai hal yang berkaitan dengan tujuan peneliti, yaitu dengan cara mengamati situasi dan kondisi pedagang Pasar Kuliner Padang Panjang. Peneliti telah melakukan observasi pada pada Hari Sabtu tanggal 4 Desember 2022 untuk memastikan dimana saja posisi kedai yang tidak menggunakan SIAP QRIS. Pedagang yang tidak menggunakan SIAP QRIS ditandai dengan kedai atau gerobak yang tidak ditemeli stiker SIAP QRIS. Setelah mengetahui pedagang mana saja yang tidak menggunakan SIAP QRIS, peneliti mengamati bagaimana aktivitas jual beli yang dilakukan antara pedagang dengan pembeli. Pedagang yang tidak menggunakan SIAP QRIS didominasi oleh pedagang laki-laki dan proses pengamatan dilakukan pada waktu setelah shalat maghrib. Proses observasi yang dilakukan tidak mengalami kendala yang berarti, hanya saja pengunjung yang datang ke Pasar Kuliner cukup ramai pada saat itu sehingga sedikit menyulitkan untuk berpindah dari satu pedagang ke pedagang lain saat melakukan pengamatan.

1.6.5 Unit Analisis

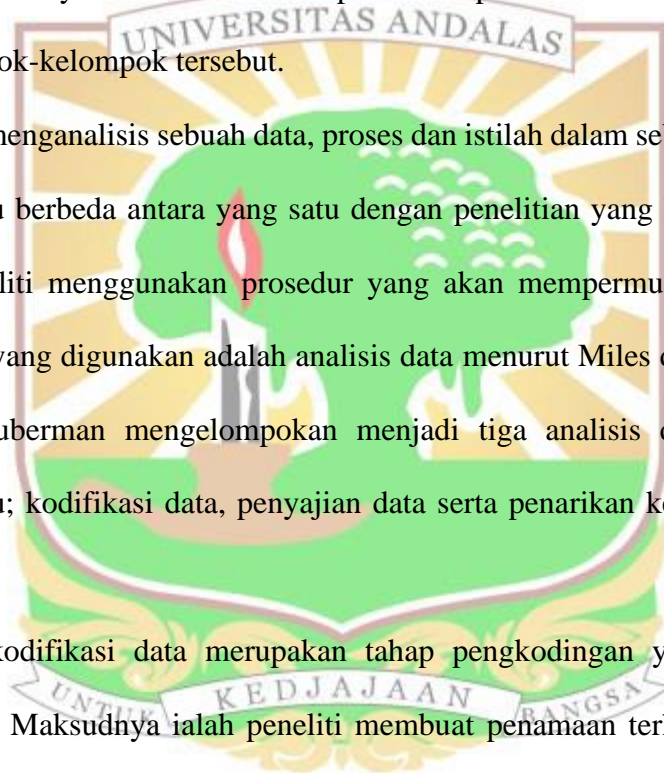
Unit analisis digunakan untuk membuat kajian menjadi lebih fokus dan menentukan objek yang akan diteliti, yang ditentukan dengan kriteria yang sesuai dengan masalah penelitian serta tujuan dari penelitian. Satuan analisis bisa saja berupa individu, kelompok dan institusi. Dalam penelitian ini, yang menjadi objek unit analisis adalah pedagang di Pasar Kuliner Padang Panjang yang tidak menggunakan SIAP QRIS. Sedangkan satuan analisis dari penelitian ini adalah individu.

1.6.6 Analisis Data

Analisis data penelitian kualitatif digunakan sebagai suatu proses yang sistematis untuk menentukan bagian-bagian dan saling berkaitan antara bagian-bagian keseluruhan dari data yang sudah dikumpulkan untuk menghasilkan klasifikasi atau tipologi (Afrizal, 2014: 175-176). Peneliti dalam menganalisis data dengan menentukan data-data yang penting, menginterpretasikan, mengelompokkannya ke dalam kelompok-kelompok dan mencari hubungan antara kelompok-kelompok tersebut.

Dalam menganalisis sebuah data, proses dan istilah dalam sebuah penelitian kualitatif tentu berbeda antara yang satu dengan penelitian yang lain. Meskipun berbeda, peneliti menggunakan prosedur yang akan mempermudah penelitian. Analisis data yang digunakan adalah analisis data menurut Miles dan Huberman. Miles dan Huberman mengelompokkan menjadi tiga analisis data penelitian kualitatif yaitu; kodifikasi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Tahap kodifikasi data merupakan tahap pengkodean yang dilakukan terhadap data. Maksudnya ialah peneliti membuat penamaan terhadap tiap-tiap hasil data yang telah didapatkan. Hasil dari kegiatan tahap pertama analisis data ini adalah mendapatkan tema-tema atau klasifikasi data hasil penelitian. Cara yang dilakukan peneliti adalah dengan menulis ulang catatan-catatan yang didapatkan di lapangan yang mereka buat, setelah itu informasi dipilah berdasarkan yang penting dan yang tidak penting dengan cara pemberian tanda atau kode yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya.



Tahap penyajian data merupakan sebuah tahapan lanjutan dari analisis, dimana peneliti melakukan penyajian data temuan berupa kategori atau pengelompokan. Miles dan Huberman menyarankan penggunaan matriks dan diagram, untuk menyajikan hasil data penelitian yang lebih efektif. Tahap penarikan kesimpulan atau verifikasi data merupakan suatu tahapan lanjutan, dimana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari hasil temuan data. Kesimpulan ini diambil berdasarkan interpretasi peneliti sendiri atas temuan suatu wawancara ataupun dokumen. Setelah sebuah kesimpulan ditentukan, peneliti kemudian mengecek kembali kesahihan interpretasi data dengan cara melakukan cek ulang proses *coding* dan penyajian data untuk memastikan kembali apakah ada atau tidak kesalahan yang telah dilakukan dalam proses ini (Afrizal, 2014: 178-18).

1.6.7 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat atau konteks dari sebuah penelitian. Tempat bukan hanya mengacu pada sebuah wilayah. Akan tetapi, juga kepada organisasi dan sejenisnya (Afrizal, 2014: 128). Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah Pasar Kuliner Padang Panjang.

1.6.8 Definisi Operasional Konsep

1. Pedagang dalam penelitian ini merupakan pihak penyedia barang yang menjual dagangannya guna memenuhi kebutuhan pembeli.
2. Pengambilan keputusan adalah membuat suatu pilihan dari sejumlah pilihan atau alternatif yang tersedia untuk mencapai hasil yang diinginkan.

3. SIAP QRIS adalah metode pembayaran baru yang mana menggunakan perangkat digital dengan menyediakan nominal uang yang legal dalam transaksi yang ada.

1.6.9 Jadwal Penelitian

Rancangan penelitian ditentukan untuk dijadikan sebagai pedoman penelitian agar penelitian yang dilakukan berjalan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Oleh sebab itu, peneliti membuat rancangan penelitian ini agar penelitian berjalan dengan efisien dan efektif. Rancangan jadwal penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. 5
Rancangan Jadwal Penelitian

No.	Nama Kegiatan	2022					
		Mei	Jun	Jul	Agu	Sep	Okt
1.	SK Pembimbing						
2.	Bimbingan Proposal						
3.	Seminar Proposal						
4.	Turun Lapangan						
5.	Penulisan Laporan Penelitian						
6.	Komprehensif						