

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Perkembangan zaman menyebabkan banyak perubahan pada kehidupan manusia. Dunia sekarang ini sudah memasuki era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan perkembangan teknologi digital. Suatu teknologi dan aplikasi digital semakin tren menjadi pertanda masuknya era baru ini. Setiap bangsa berlomba untuk menjadi bangsa yang maju, yaitu bangsa yang mampu beradaptasi dengan perkembangan dan perubahan teknologi yang ada.<sup>1</sup> Begitu juga dengan Indonesia itu sendiri.

Kemajuan zaman yang terjadi sekarang mengakibatkan pada kehidupan baik dibidang budaya, politik, ekonomi dan bahkan pendidikan hal ini ditandai dengan adanya komputer, handpone, kendaraan , dan sebagainya.<sup>2</sup> Dalam dunia perekonomian sendiri banyak para pelaku ekonomi yang menggunakan kemajuan teknologi sebagai pengembangan usahanya bahkan dalam hal bertransaksi, salah satunya dalam menggunakan metode pembayaran secara non tunai dengan beberapa aplikasi yang sudah ada di Indonesia itu sendiri dalam bentuk *Quick Response Code* (QR Code).

*QR Code* yaitu suatu *image* dua dimensi yang mempresentasikan sebuah data, diantaranya data berupa catatan. *QR Code* adalah evolusi dari barcode yang berasal

---

<sup>1</sup>Aftina Nurul Husna, Sulfikar Bagus Pambuko, dan Ahmad Arif Prasetyo, *Dari Mahasiswa Untuk Indonesia Kewirausahaan dan Inofasi di Era Digital* (Magelang: Unimma Press, 2020), 108.

<sup>2</sup>Nur Alfiatuz Zahro, Neny Tri Indrianasari, dan Mimin Yatminiwati, "Analisis Penerapan Aplikasi Akuntansi Berbasis Android SI Apik Untuk Memenuhi Kebutuhan Sistem Informasi Akuntansi Di Usaha Kecil (Studi Kasus Pada Alfin Souvenir Lumajang)," *Proceedings Progress Conference 2*, no. 1 (6 Juli 2019): 686.

dari satu dimensi menjadi dua dimensi. *QR Code* mempunyai suatu kemampuan yang menyimpan data yang sangat jauh besar dibandingkan pada *barcode*. Sekarang ini *pengguna QR Code* sudah cukup banyak dan meluas. Banyak negara di dunia, terutama Jepang, telah menerapkan teknologi *QR Code* pada perindustriannya. Sementara di Indonesia *QR Code* sudah diterapkan pada beberapa perusahaan. Salah satunya adalah pada surat kabar Kompas, yang mengklaim sebagai pelopor penggunaan *QR Code* di Indonesia, yang didirikan oleh kelompok Kompas Gramedia. Hal ini dilihat pada surat kabar tersebut dimana terdapat *QR Code* yang mempresentasikan artikel pada surat kabar tersebut. Tidak hanya pada hal itu, metode pembayaran atau transaksi-transaksi juga sudah menggunakan *QR Code* dalam pelaksanaannya.

Suatu sistem pembayaran transaksi tidak bisa dipisahkan dari perkembangan uang dalam fungsinya untuk menyelesaikan sebuah transaksi dari suatu kegiatan ekonomi yang dilaksanakan oleh seseorang atau institusi di dalam masyarakat. Sistem pembayaran yaitu suatu komponen paling penting dalam ekonomi terutama dalam mewujudkan terjadinya transaksi pembayaran yang dilakukan masyarakat dan dunia usaha. Menurut Pasal 1 huruf 6 Undang-undang No. 23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia, sistem pembayaran merupakan suatu sistem yang mencakup seperangkat lembaga, mekanisme, dan aturan, yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup>Aprilda Rosita Fujianty Pardede, "Legalitas Pembayaran Menggunakan Uang Elektronik Asingwechat Pay di Indonesia" 3 (3 November 2019): 210.

Pembayaran non tunai semakin menjadi tren masyarakat Indonesia baik dipertanian maupun dipedesaan. Pembayaran non tunai dinilai lebih efektif sebagai alat transaksi pembayaran dan menjadi penggerak utama pertumbuhan ekonomi saat ini. Bank Indonesia (BI) mencatat, nilai transaksi uang elektronik naik dua kali lipat menjadi RP 31,66 Triliun sepanjang Januari hingga September 2018 dibandingkan sepanjang 2017. Penggerak utama pertumbuhan non tunai tersebut antara lain berasal dari pembayaran online dan uang elektronik (*okefinance*, 30 Desember 2018). Di negara maju, transaksi ekonomi dan mendukung pertumbuhan ekonomi tidak hanya menggunakan uang kartal dan uang logam tetapi Sebagian besar telah menggunakan non tunai.<sup>4</sup> Hal ini juga dibuktikan dengan banyaknya jenis dompet digital yang ada sebagai bentuk adanya uang elektronik.

Terdapat beberapa aplikasi dompet digital yang populer dikalangan masyarakat Indonesia, misalnya OVO, GoPay, Dana, Doku dan LinkAja. Kelebihan dari pembayaran menggunakan dompet digital ini terletak pada kepraktisan, kenyamanan serta keamanannya. Mekanisme pembayaran hanya dilakukan dengan beberapa tahapan sederhana hingga akhirnya transaksi dinyatakan berhasil, dan bukti transaksinya pun secara otomatis terkirim ke dalam riwayat transaksi konsumen.<sup>5</sup> Tidak hanya digunakan untuk bertransaksi jual beli, adanya dompet digital ini sudah

---

<sup>4</sup>Hastina Febriaty, "Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai Dalam era Digital Terhadap Tingkat Pertumbuhan Ekonomi Indonesia," 2019, 306.

<sup>5</sup>Oktoviana Banda Saputri, "Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standart (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital," 2020, 238.

bisa digunakan sebagai alat pembayaran zakat atau infaq di suatu Lembaga atau masjid apabila Lembaga tersebut sudah mendaftarkan diri atau menyediakan *QR Code*.

Minat masyarakat untuk berinfaq melalui *platform* online berada pada tingkatan yang tinggi oleh karena itu bagi para penghimpun dana infak seperti Unit Pengumpul Zakat (UPZ), lembaga sosial, maupun pengurus masjid dalam rangka peningkatan penghimpunan dananya bisa dilakukan dengan cara pembayaran infak secara online baik menggunakan *e-wallet* dan *e-money* maupun melalui *m-banking*.<sup>6</sup> Hal ini membuktikan bahwasanya transaksi secara non tunai baik dalam hal jual beli ataupun hal-hal lainnya sudah banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia.

Penggunaan instrumen pembayaran non tunai yang dicanangkan oleh Bank Indonesia adalah Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Pencanaan tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, pelaku bisnis, dan juga Lembaga-lembaga pemerintah untuk menggunakan sarana non tunai dalam melakukan transaksi keuangan, yang tentunya mudah, aman dan efisien. Pihak penjual/*merchant* cukup menyediakan *quick response QR Code* atau *code QR* dan konsumen hanya perlu melakukan *scan/pengunduhan kode QR*. Perlu beberapa saat saja dengan transaksi pembayaranpun akan berhasil dengan segera, dengan kondisi dana yang tersedia didalam aplikasi dompet digital konsumen mencukupi dan koneksi jaringan internet pun harus memadai.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup>Asep Sunardi dan Maman Surahman Ifa Hanifia Senijati, "Minat Masyarakat Untuk Berinfaq Melalui Platform Online" 6 (2020): 672.

<sup>7</sup>Banda Saputri, "Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standart (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital," 238.

Banyaknya jenis dompet digital membuat Bank Indonesia menciptakan aplikasi *QR Code* dengan diberi nama *Quick Response Code Indonesian Standart* atau yang biasa disingkat QRIS. QRIS merupakan kode *QR* yang dikembangkan oleh regulator bersama asosiasi sistem pembayaran Indonesia (ASPI), yang bertujuan memperlancar sistem pembayaran digital secara aman, mendorong efisiensi pemerintah, dan mempercepat inklusi keuangan digital. QRIS merupakan satu kode *QR* yang disediakan untuk semua jenis transaksi pembayaran digital. Sehingga dengan demikian semua jenis dompet atau transaksi pembayaran digital dapat dilakukan secara bersama melalui satu kode.

Sehubungan dengan hal tersebut, untuk menjamin terselenggaranya sistem pembayaran perlu selalu dikembangkan, diatur dan diawasi oleh otoritas terkait yang umumnya merupakan bank sentral dan dalam hal ini adalah Bank Indonesia. Tetapi, penggunaan instrument non tunai yang dilakukan masyarakat Indonesia relatif masih rendah, sementara dengan kondisi beografi dan populasi yang cukup besar masih terdapat potensi yang cukup besar peluasan akses layanan sistem pembayaran di Indonesia. Untuk itu, bank Indonesia bersama perbankan sebagai pemain utama dalam menyediakan pelayanan sistem pembayaran pada masyarakat perlu memiliki visi yang sama dan komitmen yang kuat untuk mendorong penggunaan transaksi non tunai.<sup>8</sup>

Dalam mewujudkan sistem pembayaran yang mudah, aman, dan efisien, Bank Indonesia harus terus-menerus melakukan penyempurnaan dan pengembangan sistem

---

<sup>8</sup>Iskandar Simorangkir, Pengantar *Kebangsentralan Teori dan Praktik di Indonesia*, PT.Raja Grafindo, 2014 (Cetakan Pratama), hlm. 526.

pembayaran non tunai. Pengembangan dan penyempurnaan tersebut direalisasikan dalam bentuk kebijakan, pengembangan mekanisme dan infrastruktur serta ketentuan yang diarahkan untuk mengurangi resiko pembayaran antar bank dan peningkatan efisiensi pelayanan jasa sistem pembayaran non tunai. Dengan adanya peranan Bank Indonesia dalam bidang sistem pembayaran akan mampu mengatasi kendala-kendala tersebut. Salah satu peran Bank Indonesia dalam bidang sistem pembayaran adalah sebagai regulator, fasilitator, dan katalisator pengembangan sistem pembayaran di Indonesia.

Sosialisasi adanya metode pembayaran secara non tunai harus semakin ditingkatkan dan secara luas. Seperti halnya yang sudah dilakukan di Madura tepatnya di Pamekasan, Sosialisasi yang di adakan di pamekasan tentang adanya QRIS ini bertujuan agar masyarakat dapat menggunakannya dengan baik dan mempermudah transaksi-transaksi yang dilakukan oleh masyarakat sekitar.

Salah satu alasan penyebab masyarakat belum bisa menerapkan pembayaran non tunai adalah ketidaktahuan masyarakat terhadap aplikasi-aplikasi transaksi/dompet digital yang sudah ada di Indonesia, bahkan beberapa dari mereka ada yang sekedar tahu tapi tidak paham dalam proses penggunaannya. Gerakan non tunai yang dicanangkan Bank Indonesia dengan menerbitkan QRIS sedikit terhambat juga, dikarenakan aplikasi serupa sudah lumayan banyak yang terbit lebih dulu. Sehingga bagi masyarakat yang tidak paham tentang QRIS bisa-bisa acuh terhadap aplikasi tersebut.

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh bagi kehidupan, baik di sektor pendidikan, ekonomi dan lainnya. Sektor perekonomian sendiri bisa meliputi proses manajemen perusahaan, pemasaran barang produksi, pencatatan laporan keuangan bahkan dalam proses transaksi pun dapat dipengaruhi oleh adanya perkembangan teknologi ini. Dengan adanya aplikasi-aplikasi pembayaran yang sudah ada, seperti QRIS salah satunya. Aplikasi tersebut yang kemudian menyebabkan adanya gerakan non tunai oleh Bank Indonesia. Sosialisasi yang sudah dilaksanakan diberbagai tempat termasuk kabupaten Pamekasan mempunyai harapan agar masyarakat bisa menerapkan atau menjalankan adanya gerakan tersebut.

Terdapat beberapa masyarakat ataupun lembaga-lembaga tertentu yang sudah menggunakan aplikasi tersebut khususnya di kabupaten Pamekasan. Diantaranya toko Zoya, Bani Café, Masjid Agung As-Suhada', Unit Pengumpul Zakat, Toko Batik di Pasar Tujuh Belas dan lainnya. Penggunaan QRIS di kabupaten Pamekasan tidak hanya sebagai alat transaksi jual beli saja, seperti yang disampaikan di atas masyarakat sudah ada yang menggunakan QRIS sebagai pembayaran zakat infaq atau sodaqoh (ZIS). Sehingga dalam hal tersebut dapat memudahkan masyarakat dalam proses transaksinya dan bisa menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Berdasarkan pemaparan di atas inilah yang mencoba diangkat oleh peneliti dengan judul **“Analisis Sistem Informasi Akuntansi Dalam Pembayaran Dana Zakat Infaq Shadaqah (ZIS) Melalui Sistem Berbayar Non Tunai *Quick Response Indonesian Standart* (QRIS) Di Unit Pengumpul Zakat (UPZ) IAIN Madura”**

## **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana penerapan sistem informasi akuntansi dalam pembayaran dana ZIS melalui *Quick Response Indonesian Standart (QRIS)* di UPZ IAIN Madura?
2. Bagaimana alur sistem informasi akuntansi dalam pembayaran ZIS secara non tunai *Quick Response Code Indonesia Standart (QRIS)* di UPZ IAIN Madura?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat *Quick Response Code Indonesia Standart (QRIS)* dalam pembayaran dana ZIS di UPZ IAIN Madura?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui penerapan sistem informasi akuntansi dalam pembayaran dana ZIS melalui *Quick Response Indonesian Standart (QRIS)* di UPZ IAIN Madura.
2. Untuk Mengetahui alur sistem informasi akuntansi dalam pembayaran ZIS secara non tunai *Quick Response Code Indonesia Standart (QRIS)* di UPZ IAIN Madura.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat *Quick Response Code Indonesia Standart (QRIS)* dalam pembayaran dana ZIS di UPZ IAIN Madura.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Dalam pelaksanaan penelitian dan proses pengetahuan tentang metode pembayaran non tunai pada proses transaksi peneliti mendapatkan pengalaman,

pengetahuan lebih luas terkait aplikasi tersebut serta berharap mampu menyebarluaskan tentang adanya gerakan non tunai kepada masyarakat.

## 2. Bagi Masyarakat Pamekasan

Hasil dari penerapan *Quick Response Indonesian Standart* ini diharapkan dapat mempermudah usaha masyarakat dalam proses pembayaran dana Zakat Infaq Shadaqah (ZIS) atau proses transaksi lainnya. Sehingga dengan adanya gerakan non tunai ini tidak ada lagi yang namanya uang sobek, hilang, atau susah dalam menghitung uang dengan jumlah banyak dan hal-hal lainnya.

## 3. Bagi Institut Agama Islam Negeri Madura

Hasil dari penelitian ini berharap untuk memberikan kontribusi tambahan bagi perpustakaan untuk menjadi referensi oleh mahasiswa dengan mahasiswi seperti di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.

## **E. Definisi Istilah**

Penelitian ini berjudul “Analisis Sistem Informasi Akuntansi Dalam Pembayaran Dana Zakat Infaq Shadaqah (ZIS) Melalui Sistem Berbayar Non Tunai *Quick Response Indonesian Standart* (QRIS) Di Unit Pengumpul Zakat (UPZ) Iain Madura”. Oleh sebab itu peneliti perlu menerangkan arti kata yang terdapat pada judul tersebut untuk tidak terjadi kesalahpahaman bagi pembaca.

1. Sistem Informasi Akuntansi (SIA) merupakan suatu sistem informasi yang sengaja dibuat untuk mempermudah kegiatan atau hal-hal yang berkaitan dengan Akuntansi.

2. *Quick Respones Code Indonesia Standart* (QRIS) adalah penyatuan berbagai macam *QR* dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan *QR Code*.
3. Gerakan Non Tunai Menurut Bank Indonesia, metode pembayaran non tunai terbagi menjadi dua yaitu, *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.
4. Unit Pengumpul Zakat (UPZ) adalah satuan organisasi yang dibentuk oleh Badan Amil Zakat di semua tingkatan dengan tugas mengumpulkan zakat untuk melayani Muzakki, yang berada pada desa atau kelurahan, instansi-instansi pemerintah dan swasta, baik dalam negeri maupun luar negeri.

#### **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Penelitian tentang implementasi *Quick Response Indonesian Standart* (QRIS) sebagai Gerakan Nasional Non Tunai sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Penelitian tersebut akan dijadikan referensi agar melaksanakan penelitian tentang Analisis Sistem Informasi Akuntansi dalam Pembayaran Dana Zakat, Infaq, Shodaqoh (ZIS) Melalui Sistem Berbayar Non Tunai *Quick Response Indonesian Standart* (QRIS) di Unit Pengumpul Zakat (UPZ) IAIN Madura.

- a. Penelitian Rina Mayanti dengan judul “Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penerimaan User Terhadap Penerapan *Quick Respones Code Indonesia Standart* Sebagai

Teknologi Pembayaran Pada Dompot Digital” jurnal ini ditulis dengan tujuan agar analisis penerimaan masyarakat terhadap penerapan *Quick Response Indonesian Standard* sebagai teknologi untuk metode pembayaran nontunai dengan menggunakan metode *Unified Theory of Acceptance and Use Technology*. Objek penelitian ini adalah masyarakat yang merupakan pengguna aplikasi Electronic Wallet (Go-Pay dan OVO) yang telah menerapkan *Quick Response Indonesian Standard* sebagai pengganti *Quick Response Code*. Variabel independen yang diteliti pada penelitian ini adalah *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Hedonic Motivation*, dan *Habit* terhadap *Behavior Intention* dan *Use Behavior* dengan menggunakan teknik analisis *Partial Least Squares-Structural Equation Modelling*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Facilitating Condition* dan *Hedonic Motivation* memiliki pengaruh positif yang terhadap *Behavior Intention*, serta *Behavior Intention* juga memiliki pengaruh positif yang terhadap *Use Behavior*.<sup>9</sup> Terdapat persamaan dan perbedaan pada penelitian yang di tulis oleh peneliti yaitu dalam penelitian di atas sama-sama menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standart* sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan pada penelitian tersebut. Dimana dalam penelitian yang di tulis, peneliti bertujuan untuk mengetahui besarnya penerimaan masyarakat yang menggunakan QRIS. Sedangkan dalam penelitian yang di tulis hanya ingin meneliti

---

<sup>9</sup>Rina Mayanti, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan User Terhadap Penerapan Quick Response Indonesia Standard Sebagai Teknologi Pembayaran Pada Dompot Digital” 25 (Agustus 2020): 123.

bagaimana perkembangan pergerakan masyarakat dalam mewujudkan Gerakan non tunai.

- b. Penelitian I Wayan Arta Setiawan dan Luh Putu Mahyuni dengan judul “QRIS di Mata UMKM: Eksplorasi Persepsi dan Intensi UMKM Menggunakan QRIS” bertujuan mengeksplorasi bagaimana persepsi UMKM terhadap QRIS serta faktor-faktor yang mempengaruhi intensinya menggunakan QRIS. Data dikumpulkan melalui proses wawancara mendalam semi-terstruktur yang melibatkan 16 pelaku usaha (UMKM) yang tinggal di kota Denpasar. Data kemudian dianalisis melalui proses *coding* dan *theming*. Penelitian ini mengindikasikan bahwa UMKM memiliki persepsi positif terhadap QRIS, sebagai alternatif cara pembayaran yang mudah dan dapat mengurangi kontak fisik. Penelitian ini juga menemukan bahwa intensi UMKM menggunakan QRIS dipengaruhi oleh: 1. Persepsi positif terhadap QRIS; 2. Pengaruh pihak luar, antara lain pembeli, teman dekat, dan para *influencer*; 3. Persepsi hambatan menggunakan QRIS, antara lain kualitas koneksi internet, biaya penggunaan, dan batas transaksi. Terdapat persamaan dan perbedaan yang di tulis oleh I Wayan dan Luh Putu dengan penelitian yang di tulis yaitu persamaannya sama-sama menggunakan QRIS sebagai bahan penelitian. Perbedaannya dengan penelitian yang di tulis oleh peneliti dimana dalam penelitian sebelumnya ingin mengetahui bagaimana persepsi masyarakat tentang keberadaan QRIS serta penggunaannya. Sedangkan dalam penelitian yang di tulis oleh peneliti yaitu untuk

mengetahui sejauh mana perkembangan masyarakat dalam mewujudkan Gerakan non tunai yang di canangkan oleh Bank Indonesia.<sup>10</sup>

- c. Penelitian Kurniawati yang berjudul “Strategi Pengumpulan Dana ZIS Melalui Sistem Berbayar Non Tunai QRIS dalam Meningkatkan Minat Donatur di BAZNAZ Provinsi Bali”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui QRIS menjadi pendukung strategi pengumpulan dana ZIS di Provinsi Bali. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Informan akan di pilih dengan menggunakan teknik *purposive*. Pengumpulan data yang diperoleh berdasarkan fakta dan data lapangan. Terdapat persamaan dan perbedaan yang di tulis oleh Kurniawati dengan penelitian yang di tulis yaitu persamaannya sama-sama meneliti tentang QRIS dan Zakat untuk bahan penelitian. Perbedaannya dengan penelitian yang di tulis oleh peneliti dimana dalam penelitian sebelumnya ingin mengetahui minat donatur melalui sistem pembayaran Non Tunai QRIS sedangkan penelitian yang di tulis oleh peneliti untuk mengetahui alur Sistem Informasi Akuntansi (SIA) pembayaran ZIS melalui Non Tunai QRIS.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> | Wayan Setiawan Arta dan Luh Putu Mahyuni, “Qris di Mata UMKM: Eksplorasi Persepsi dan Intensi UMKM menggunakan QRIS,” *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana*, 9 Oktober 2020, 921.

<sup>11</sup> Kurniawati, “Strategi Pengumpulan dana ZIS Melalui Sistem Berbayar Non Tunai QRIS Dalam meningkatkan Minat Donatur di BAZNAS Provinsi Bali,” *Bandung CV Alfabeta*, 6 Juni 2017, 2–11.