

## PELATIHAN APLIKASI PEMBAYARAN NON TUNAI UNTUK MENURUNKAN RISIKO PENULARAN COVID-19 DI GARUT

Rinda Cahyana\*<sup>1</sup>, Muhammad Rikza Nasrulloh<sup>2</sup>, Leni Fitriani<sup>3</sup>, Fajar Eri Dianto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Sekolah Tinggi Teknologi Garut, Garut, Indonesia

<sup>4</sup> PT Telekomunikasi Indonesia - QRen, Jakarta, Indonesia

Email: \*rindacahyana@sttgarut.ac.id

**Abstrak.** *Pandemi Covid-19 melahirkan protokol jaga jarak fisik. Model pembayaran tanpa sentuhan dan non tunai mendukung pelaksanaan protokol tersebut. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan keterampilan mengoperasikan perangkat lunak aplikasi QRen kepada masyarakat, sehingga model pembayaran tersebut dapat terwujud. Kegiatan berhasil membuat 803 warga mengetahui cara mengoperasikan aplikasi QRen.*

**Kata Kunci:** *Covid-19, Jarak Fisik, Literasi Digital, Non Tunai*

### I. PENDAHULUAN

Sejak pandemi Covid-19 teridentifikasi keberadaannya di Indonesia, pemerintah Republik Indonesia telah melakukan berbagai upaya penanganannya. Di antara upaya tersebut adalah penetapan protokol jaga jarak atau *physical distancing*. Berdasarkan hasil penelitian Jurnal Ilmiah Lancet, Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19 menginformasikan bahwa jarak aman antar individu sekitar 1 meter dapat menurunkan risiko penularan virus SARS-CoV-2 atau Covid-19 hingga 85% (KPCPEN, 2020). Dalam transaksi jual beli secara luring, virus bisa menular melalui uang tunai. Walau penelitian Bank of England menunjukkan rendahnya risiko penularan melalui uang tunai, namun sekitar 71% responden menggunakan lebih sedikit uang tunai dibandingkan sebelum Pandemi (Bloomberg, 2020). Centers for Disease Control and Prevention menyarankan agar pelanggan dapat menggunakan opsi pembayaran tanpa sentuhan dan meminimalkan penggunaan uang tunai untuk melindungi pegawai toko (CDC, 2020). Saran tersebut sejalan dengan protokol jarak sosial dan “tinggal di rumah” yang merupakan strategi untuk mengurangi infeksi manusia ke manusia (Allam, 2020).

Penjual dapat menerapkan model pembayaran tanpa sentuhan dan non tunai di antaranya dengan menggunakan perangkat lunak aplikasi QRen. Pelanggan hanya perlu mengarahkan kamera ke QRCode, kemudian uang elektronik dikirimkan oleh aplikasi kepada penjual. QRCode tidak harus berada dekat dengan penjual, sehingga protokol jaga jarak terjaga. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan keterampilan literasi digital kepada masyarakat di kabupaten Garut, sehingga dapat menggunakan perangkat lunak khusus yang menunjang model pembayaran tersebut dan menurunkan risiko penularan Covid-19. Dengan merujuk kepada kerangka acuan global tentang keterampilan literasi digital untuk indikator 4.4.2 (UNESCO, 2018), instruktur hanya akan mentransfer keterampilan literasi digital sebatas kompetensi terkait bidang usaha. Dengan demikian, kegiatan ini sama seperti Kuliah Kerja Nyata Tematik Pencegahan Covid-19 yang telah dilaksanakan sebelumnya, yakni membantu pemerintah melaksanakan literasi digital (Cahyana, 2020).

### II. METODE

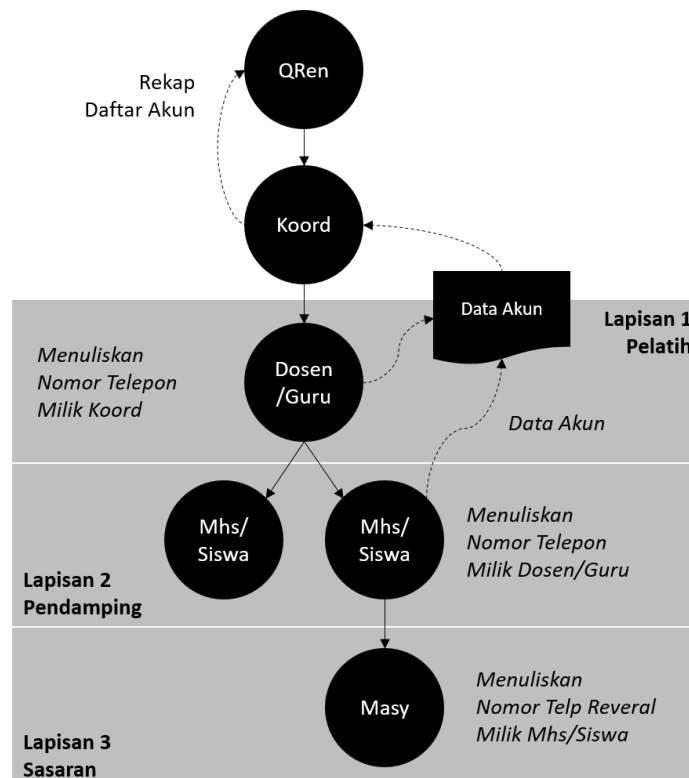
Tahapan dan kegiatan untuk mencapai tujuan pengabdian kepada masyarakat sebagaimana tampak pada gambar 1. Tenaga pendamping akan memberikan keterampilan literasi digital kepada masyarakat. Pelatih menyiapkan tenaga pendamping agar dapat

melaksanakan tugas pendampingan. Pelatih merupakan dosen di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Garut, dan guru Pandupreneur yang merupakan lulusan kegiatan pengabdian sebelumnya, yakni Kursus Bina Usaha (Cahyana, Aulawi, Bajuri, & Mubarak, 2020). Koordinator yang telah bekerjasama dengan QRen menyiapkan para pelatih.



**Gambar 1. Struktur Rinci Pengabdian kepada Masyarakat**

Kegiatan menggunakan sistem berjenjang pada gambar 2 untuk menelusuri kinerja pelatih dan tenaga pendamping. Dosen/guru selaku pelatih dan mahasiswa/siswa selaku pendamping akan melaporkan nomor telepon orang yang telah dilatihnya kepada koordinator dengan menuliskan nomor telepon pelatih atau koordinatornya. Sasaran pelatihan adalah keluarga dan warung terdekat di sekitar tempat tinggal pendamping.



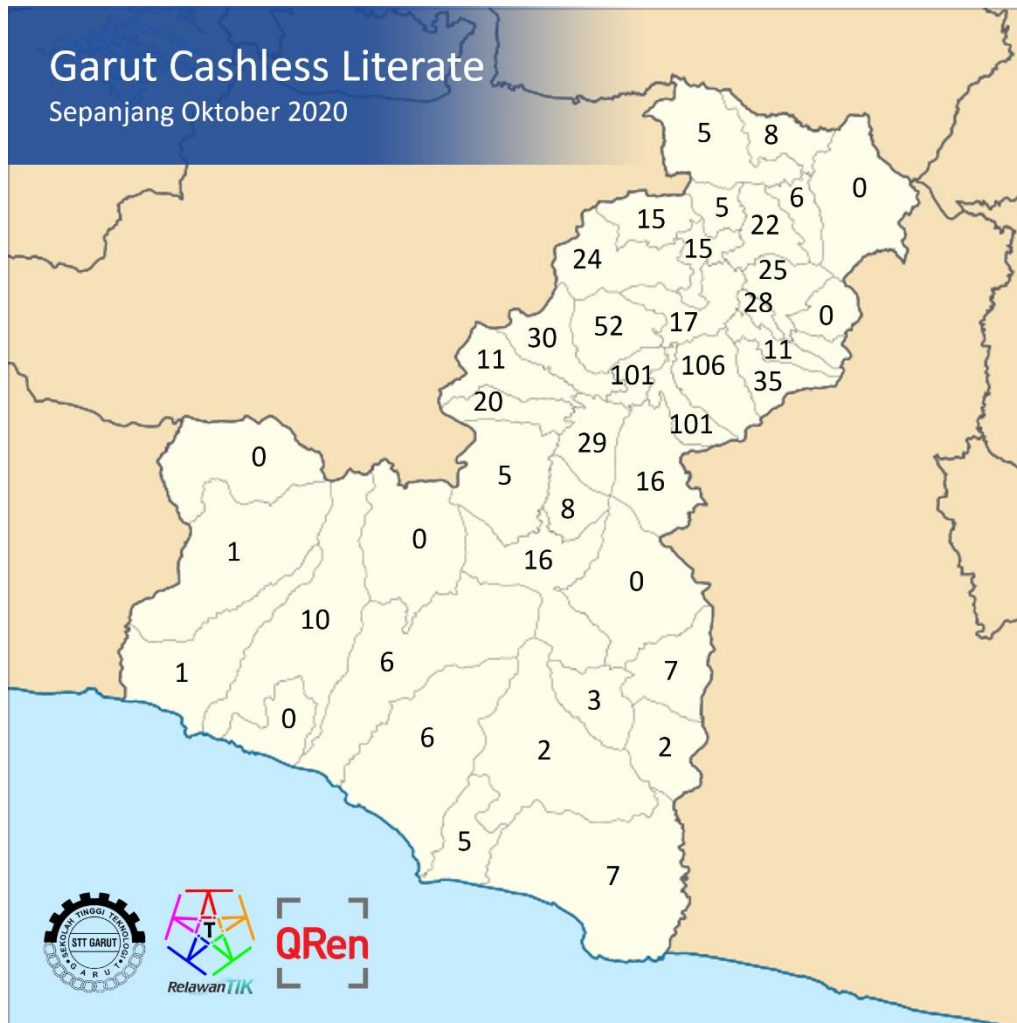
Catatan: Koord = Koordinator; Masy = Masyarakat; Mhs = Mahasiswa.

**Gambar 2. Sistem Berjenjang**

Waktu pelaksanaan kegiatan adalah sepanjang bulan Oktober 2020. Setelah para pendamping mentransfer keterampilan menggunakan perangkat lunak aplikasi QRen, koordinator bersama QRen menguatkan pendampingan dengan menyelenggarakan webinar Kewirausahaan dengan judul *Hijrah Menuju Ekonomi Digital*. Dengan webinar diharapkan mahasiswa/siswa dan masyarakat sasaran terdorong untuk menjadi wirausaha baru yang melakukan transaksi elektronik dengan menggunakan QRen. Narasumbernya adalah kepala Lembaga Penelitian Pengabdian kepada Masyarakat, Kepala Lembaga Pusat Inovasi dan Kewirausahaan, Kepala Pusat Pengembangan Karir, dan CEO QRen.

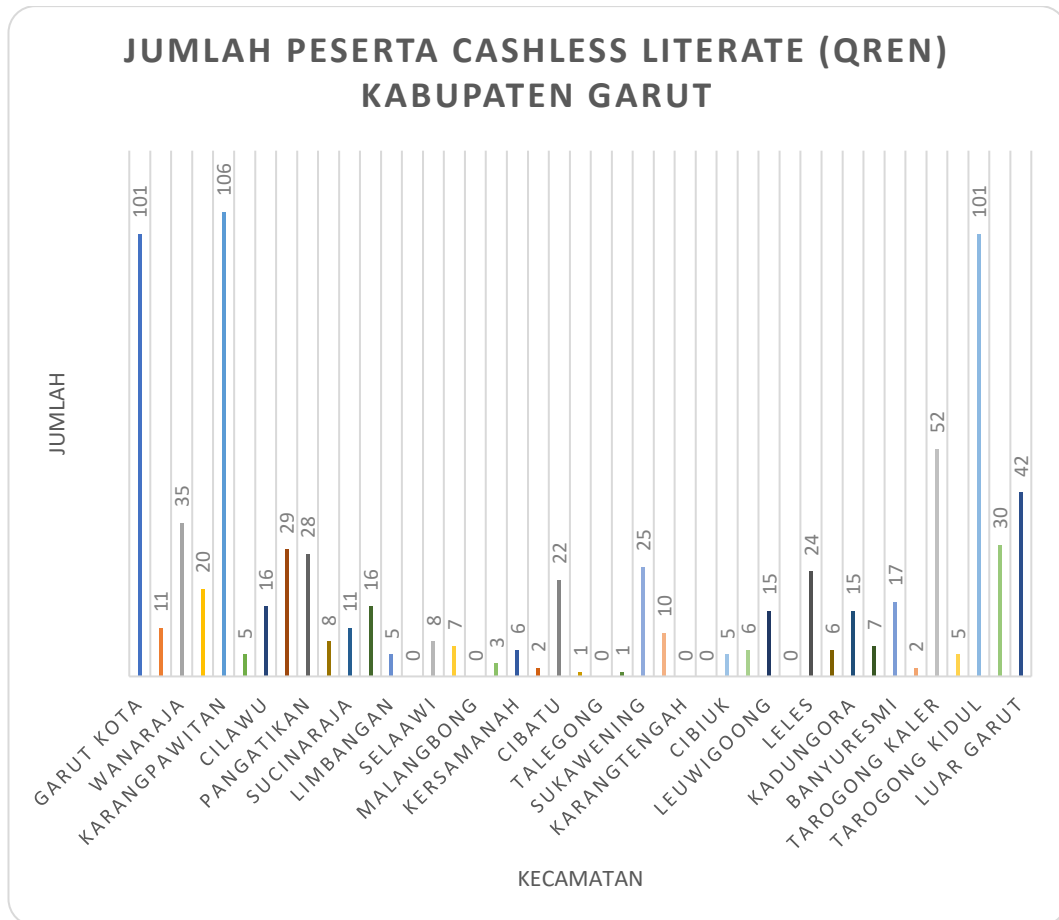
### III HASIL DAN PEMBAHASAN

Koordinator berhasil merekrut 8 pelatih, di mana 75% adalah dosen Sekolah Tinggi Teknologi Garut, dan 25% adalah guru Pandupreneur. Data akun menunjukkan ada 8 pelatih, 373 tenaga pendamping, dan 422 masyarakat sasaran yang terlibat dalam kegiatan ini. Dengan demikian, total warga yang melatih dan/atau mampu mengoperasikan aplikasi QRen adalah sekitar 803 orang yang sebagian besar tersebar di wilayah Garut sebagaimana terlihat pada gambar 3, dan hanya 42 orang di luar Garut. Sekitar 220 peserta tertarik mengikuti webinar Kewirausahaan terkait penerapan QRen.



Gambar 3. Sebaran Populasi Cahsless Literate di Garut

Warga Garut yang mampu mengoperasikan QRen setelah kegiatan ini tersebar di 36 kecamatan atau sekitar 86% wilayah kabupaten Garut.



Apabila memperhatikan jumlah penduduk kabupaten Garut tahun 2020 sekitar 2,637 juta jiwa, maka kegiatan ini baru melatih 0,03% populasi penduduk Garut. Populasi *Cashless Literate* ini dapat melatih warga lainnya, terlebih apabila kebutuhannya muncul setelah dipicu oleh dorongan penggunaannya di kalangan UMKM oleh pemerintah daerah.

Kekurangan dari kegiatan ini adalah minimnya kinerja pendamping. Apabila setiap pendamping dapat melatih 5 orang, maka total masyarakat sasaran yang mengikuti pelatihan sekitar 2.110 orang. Dengan jumlah tersebut, populasi *Cashless Literate* idealnya sekitar 2.540 orang yang meliputi pelatih, tenaga pendamping, dan masyarakat sasaran. Dengan demikian, usaha pendamping ini hanya sekitar 20%. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya kendali dari pelatih selaku pengarah tugas tenaga pendamping. Apabila rentang waktu pendampingan lebih dari satu bulan, mungkin saja koordinator dapat melakukan monitoring dan evaluasi, sehingga fungsi kendali ini dapat dioptimalkan.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil melatih sebagian masyarakat Garut dengan sistem berjenjang, di mana tim pelatih berhasil melatih ratusan tenaga pendamping. Lemahnya kendali dan terbatasnya waktu disinyalir menjadi faktor penyebab tidak optimalnya kinerja tenaga pendamping. Kelemahan tersebut menyebabkan populasi *Cashless Literate* yang terbentuk hanya sebesar 32% saja dari target populasi ideal.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Relawan TIK Indonesia yang telah mendukung kegiatan ini. Terima kasih kepada PT Telekomunikasi Indonesia dan Sekolah Tinggi Teknologi Garut yang telah mendanai kegiatan ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Allam, Z. (2020). The forceful reevaluation of cash-based transactions by COVID-19 and its opportunities to transition to cashless systems in digital urban networks. *Surveying the Covid-19 Pandemic and its Implications*, 107-117.
- Bloomberg. (2020, 11 24). *Covid-19 Transmission Risk From Using Cash is Low, Study Finds*. Diambil kembali dari Bloomberg: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-11-24/covid-transmission-risk-from-using-cash-is-low-boe-study-finds>
- Cahyana, R. (2020). *Buku Pedoman Kuliah Kerja Nyata Tematik Pencegahan Covid-19: Bersama Lawan Covid-19*.
- Cahyana, R., Aulawi, H., Bajuri, A., & Mubarak, M. S. (2020). Pemberdayaan Pandupreneur Melalui Kursus Bina Usaha Bagi Anggota Pramuka di Kabupaten Garut. *Jurnal PKM MIFTEK*, 1(1), 22-28.
- CDC. (2020, 11 12). *What Grocery and Food Retail Workers Need to Know about COVID-19*. Diambil kembali dari Centers for Disease Control and Prevention: <https://www.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/community/organizations/grocery-food-retail-workers.html>
- KPCPEN. (2020, 6 10). *Dokter Reisa: Protokol Jaga Jarak Dapat Turunkan Risiko Penularan COVID-19 Hingga 85 Persen*. Dipetik 12 12, 2020, dari Komite Penanganan Covid-19 dan Pemulihan Ekonomi Nasional: <https://covid19.go.id/p/berita/dokter-reisa-protokol-jaga-jarak-dapat-turunkan-risiko-penularan-covid-19-hingga-85-persen>
- UNESCO. (2018, 6). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Diambil kembali dari UNESCO: <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>