

ANALISIS IMPLEMENTASI SISTEM PEMBAYARAN QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDAR (QRIS) PADA SEKTOR USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM) DI KABUPATEN BONE

Annisa Awalia^{1*}, Andi Ferawati², Syafridayani³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YAPI, Bone, Indonesia

E-mail: annisaawaliaaaa5@gmail.com^{1*}, ferawatiandi@yahoo.com², syafridayaniria@gmail.com³

ARTICLE INFO

Riwayat Artikel

Received: 16/08/2024

Revised: 21/08/2024

Accepted: 01/09/2024

Keywords: Payment System; QRIS; UMKM

Kata Kunci: Sistem Pembayaran; QRIS; UMKM

ABSTRACT

This research aims to find out the understanding of UMKM actors in Bone district in using QRIS, then, the benefits of using QRIS for UMKM actors and the obstacles to UMKM actors in Bone Regency in using QRIS. This type of research uses descriptive qualitative research with data collection methods, namely conducting observation, interviews, documentation and literature study.

The research results concluded that the majority of UMKM in Bone Regency use QRIS as a digital payment tool issued by Indonesian banks. This QRIS provides advantages compared to other digital payment systems. Then, the existence of QRIS helps merchants (UMKM) to make payments more practically, quickly and safely and with the ease of transactions, people choose to shop and this will indirectly increase income for UMKM players. The internet network is less stable in carrying out transactions. And the existence of a merchant discount rate (mdr) fee of 0.07% which is applied to traders is an obstacle for UMKM in Bone Regency.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, pemahaman pelaku UMKM di Kabupaten Bone dalam menggunakan QRIS, kemudian, manfaat dalam menggunakan QRIS terhadap pelaku UMKM dan hambatan pelaku UMKM di Kabupaten Bone dalam penggunaan QRIS. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data yaitu melakukan observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa, pelaku UMKM di Kabupaten Bone mayoritas menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital yang dikeluarkan bank Indonesia, QRIS ini memberikan kelebihan dibanding sistem pembayaran digital lainnya. Kemudian, adanya QRIS membantu merchant (UMKM) untuk melakukan pembayaran lebih praktis, cepat dan aman sertadengan adanya kemudahan transaksi tersebut masyarakat memilih berbelanja dan secara tidak langsung akan meningkatkan pendapatan bagi pelaku UMKM. Jaringan internet yang kurang stabil dalam melakukan transaksi. Serta adanya biaya merchant discount rate (mdr) sebesar 0,07% yang berlakukan kepada para pedagang menjadi hambatan pelaku UMKM di Kabupaten Bone.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah menggeser sebagian besar gaya hidup masyarakat Indonesia dari pedesaan ke perkotaan. Dalam kehidupan sehari-hari smartphone lebih sering dimanfaatkan oleh masyarakat. Terlihat hampir setiap saat konsumen melakukan kontak dan percakapan dengan ponselnya, baik melalui saluran seluler maupun media sosial. Hampir semua aktivitas sehari-hari terkait erat dengan smartphone, karena semuanya terhubung ke Internet. Masyarakat menggunakan ponsel pintar untuk berbagai aktivitas, termasuk menelepon dan mengirim SMS (layanan pesan singkat), berkomunikasi di media sosial, melakukan bisnis, dan menyelesaikan transaksi keuangan secara online.

Uang elektronik (electronic money/e-money) dan uang virtual (virtual money) merupakan salah satu instrument pembayaran yang lahir berkat perkembangan teknologi, jenis uang ini merupakan jawaban atas kebutuhan alat pembayaran mikro yang mampu memproses transaksi dengan cepat dan biaya rendah karena nilai uang yang disimpan, alat ini dapat disimpan pada media tertentu yang dapat diambil dengan aman, murah dan cepat. Selain itu, lahirnya uang elektronik ini juga dipelopori oleh Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 dan Nomor 16/8/PBI/2014 yang bertujuan untuk mengajak masyarakat untuk mengurangi penggunaan uang tunai (less cash society) di Negara Kesatuan Republik Indonesia (Hidayat and Asky Humeriatunnisa, 2023).

Saat ini, terdapat beberapa penerbit uang elektronik (electronic money) yang beroperasi di Indonesia sebagai alat pembayaran nontunai yang dapat dimanfaatkan di berbagai sektor usaha, antara lain Gopay, OVO, Dana, dan LinkAja. Maraknya aplikasi alat pembayaran nontunai menyulitkan merchant untuk menyediakan alat pembayaran yang banyak digunakan, dan sebelum munculnya QRIS, beberapa jenis QR Code memenuhi kasir untuk menyediakan layanan sistem pembayaran nontunai. Oleh karena itu, pada peringatan HUT RI ke-74, 17 Agustus 2019, Bank Indonesia memperkenalkan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai standar pemersatu seluruh aplikasi pembayaran berbasis QR Code.

QRIS dapat beroperasi pada semua merchant yang bekerja sama dengan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Pengguna aplikasi e-wallet seperti Dana, LinkAja, Gopay dan OVO dapat melakukan transaksi dengan toko atau merchant dengan cara melakukan scan kode QRIS yang disediakan oleh merchant menggunakan satu jenis aplikasi e-wallet (contoh pengguna menggunakan link aja) tanpa mengganti aplikasi yang sesuai dengan penyedia layanan QRIS di toko (QRIS di merchant berasal dari Shopee) karena sistem QRIS ini beroperasi dalam Merchant Presented Mode (MPM).

Dengan demikian, transaksi pembayaran dapat dilakukan lebih efisien atau terjangkau, inklusi keuangan di Indonesia dapat dipercepat, dan UMKM dapat menjadi lebih canggih, yang semuanya berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Sistem Pembayaran

Sistem merupakan suatu cara atau metode yang dibuat untuk melaksanakan sesuatu atau kumpulan komponen yang berkerjasama untuk melakukan sesuatu (Chaeruddin and Kasmirandi, 2024). Secara terminologi, sistem ini digunakan oleh pengguna dalam banyak hal untuk merangkum, menyederhanakan dan meringkas suatu hal yang sebelumnya sangat sulit diartikan menjadi suatu yang lebih sederhana untuk mengapai suatu tujuan (Irfan *et al.*, 2023). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sistem merupakan suatu cara atau metode yang dibuat untuk melaksanakan sesuatu atau kumpulan komponen yang berkerjasama untuk melakukan sesuatu.

Suatu substansi atau elemen yang digabungkan dengan cara tentu dan berkerjasama sehingga membentuk kesatuan untuk menjalankan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan disebut sebagai sistem (Irfan, Mahiruddin and Wahyudi, 2022).

Pembayaran adalah suatu perpindahan nilai dari pihak satu ke pihak kedua, dalam hal ini pihak pertama disebut sebagai penjual dan pihak kedua disebut sebagai pembeli dan pada saat terjadi perpindahan nilai maka terjadi juga perpindahan jasa atau barang yang diinginkan oleh pembeli dan proses perpindahan itu disebut sebagai proses pembayaran (Hanifah, Munawarah and Hendra, 2024).

Sistem pembayaran adalah istilah yang mengacu pada sistem yang berkaitan dengan tindakan pemindahan uang tunai dari satu pihak ke pihak lain. Ini mencakup berbagai komponen, termasuk instrumen pembayaran, kliring, dan setelmen (Fernando and Krisnadi, 2020).

2. Pengertian UMKM

Di Indonesia, istilah "UMKM" didefinisikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2008 tentang UMKM. Menurut UUD 1945, yang kemudian diperkuat dengan TAP MPR NO. XVI/MPR-RI/1998 tentang Politik Ekonomi Dalam Rangka Ekonomi Kerakyatan, Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) harus diberdayakan sebagai bagian integral dari perekonomian rakyat dengan kedudukan, peran, dan potensi strategis untuk mewujudkan struktur perekonomian nasional yang lebih seimbang, berkembang, dan berkeadilan (Januar *et al.*, 2024). Selain itu, definisi UMKM ditetapkan

dengan Undang- Undang Nomor 9 Tahun 1999 dan mengingat kondisi pertumbuhan yang dinamis, diubah dengan Undang-Undang Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil dan Menengah. Usaha mikro adalah jenis usaha yang dilakukan oleh masyarakat kecil yang pengelolaannya masih dilakukan secara tradisional, tidak memiliki legalitas hukum yang jelas sehingga belum mampu memberikan perlindungan hukum yang jelas kepada para pegawainya dan dalam skala pertumbuhan ekonomi nasional, usaha ini hanya memberikan efek kecil (Dharmajaya, Haykal and Seftiadi, 2023).

Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang beroperasi secara mandiri dan dikelola oleh orang perseorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau bergabung dengan Usaha Menengah atau Besar yang memenuhi definisi dari Usaha Kecil (Yuli Ermawati, Moh.Sodikin and Endah Supeni, 2022). Standar komersial yang diatur dalam Undang-undang ini.

Usaha Menengah adalah usaha ekonomi swadaya yang dilakukan oleh orang perseorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang usaha yang lebih besar dan tidak dimiliki, dikuasai, atau terafiliasi dengan Usaha Kecil atau Usaha Besar dengan jumlah kekayaan, penjualan bersih, atau penjualan tahunan sebagaimana didefinisikan dalam Undang-undang (Hendayana *et al.*, 2023).

METODOLOGI PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (field research), yaitu penelitian yang dilakukan langsung kelapangan guna memperoleh data yang terlengkap dan valid. Pendekatan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah Deskriptif kualitatif berfokus pada pemahaman topik pada tingkat yang lebih dalam daripada mencoba untuk menggeneralisasi tentang suatu permasalahan. Data hasil penelitian ini didapatkan melalui proses wawancara langsung dengan usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) di Kabupaten Bone yang menggunakan QRIS, kemudian data yang didapat akan di uraikan dalam bentuk narasi dan ada juga data yang berbentuk dokumentasi yang berhubungan dengan topik pembahasan penelitian ini.

b. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian yang bersifat kualitatif tidak dikenal dengan adanya populasi, melainkan hanya sampel yang akan menjadi informan yaitu pelaku usaha UMKM di Kabupaten Bone pengguna QRIS dan akan ditentukan secara purposive sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini yang

akan menjadi informan hanya narasumber yang dapat memberikan informasi relevan dengan tujuan penelitian, juga memiliki pemahaman yang berkaitan secara langsung dengan masalah penelitian.

c. Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data, sebagai berikut:

1. Data Primer

Data yang dikumpulkan oleh peneliti melalui proses kegiatan lapangan dan percobaan atau observasi disebut sebagai data primer.

Data ini dapat diperoleh melalui wawancara dan observasi yang menghasilkan data original atau asli atau data yang pertama yang diperoleh langsung dari sumbernya.

2. Data Sekunder

Data yang diperoleh melalui berbagai sumber atau berbagai pihak yang berhubungan dengan objek penelitian disebut sebagai data sekunder. Data-data yang diperoleh tersebut dapat dimanfaatkan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan. Buku, jurnal, majalah, dokumentasi, atau media sosial seperti instagram, youtube merupakan sumber dari data sekunder.

d. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung. Akibatnya, observasi adalah metode untuk mengumpulkan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap subjek penelitian.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan karyawan yang berwenang dalam organisasi untuk mendapatkan informasi tentang objek yang diselidiki memerlukan pertanyaan dan tanggapan langsung.

3. Dokumentasi

Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mengambil data-data akuntansi yang berkaitan dengan transaksi bisnis atas aset tetap. Pengumpulan data melalui dokumentasi melibatkan pencatatan data yang sudah ada.

e. Teknik Analisis Data

1. Data Reduction (Reduksi Data)

Penelitian ini mereduksi data dengan merekam wawancara dan kemudian menyalinnya kata demi kata, dalam laporan hasil penelitian data yang dapat digunakan akan di pilih dan data yang tidak sesuai akan

dihapus serta mencari kembali data yang belum diklarifikasi.

2. Data Display (Penyajian Data)

Setelah dilakukan reduksi, peneliti harus melakukan penyajian data atau display data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat berupa penjelasan singkat, infografis, korelasi antar kategori, dan flowchart. Namun, penulisan naratif adalah format yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif. Dengan memvisualisasikan data, akan lebih mudah untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan pekerjaan selanjutnya sesuai dengan itu. Dalam penelitian ini, data disajikan dengan menyusun deskripsi singkat atau teks naratif berdasarkan hasil reduksi data dan hasil wawancara.

3. Conclusion Drawing or Verification (Kesimpulan atau Verifikasi)

Verifikasi data atau penarikan kesimpulan merupakan langkahh ketiga yang harus dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini. Temuan pertama bersifat sementara dan akan berubah jika tidak ada bukti kuat yang mendukungnya ditemukan selama tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, jika temuan yang didapat pada tahap awal didukung oleh bukti asli dan konsisten yang dikumpulkan di lapangan, kesimpulan yang dicapai dapat dipercaya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis deskriptif merupakan analisis yang didasarkan pada hasil jawaban yang diperoleh dari informan, dimana informan membuat pernyataan dan penilaian terhadap pertanyaan yang diajukan oleh penulis yang terangkum didalam daftar wawancara. Kemudian data yang diperoleh dari jawaban informan atas pernyataan yang diajukan, selanjutnya dideskripsikan.

Industri besar dan industri sedang merupakan salah satu penyanggah perekonomian dari Kabupaten Bone. Kegiatan ekonomi dari pasar industri menghasilkan Rp 646 miliar atau setara dengan 38,18 % dari total perekonomian di tahun 202 dan diposisi kedua ada sektor hotel, restoran dan perdagangan yang memberikan kontribusi sekitar Rp 385 miliar atau setara dengan 22,77% dari total kegiatan ekonomi ditahun 2022.

Pelaku usaha di Kabupaten Bone terdiri dari usaha mikro, kecil dan menengah yang tersebar di 27 kecamatan. Jumlah UMKM di Kabupaten Bone disajikan gambar dibawah ini :

No	Bulan	UKM			
		Usaha Mikro	Usaha Kecil	Usaha Menengah	Jumlah
1	Januari	17.512	382	67	449
2	Februari	18.687	399	67	466
3	Maret	19.855	413	67	480
4	April	21.037	419	68	467
5	Mei	22.225	424	68	492
6	Juni	23.422	435	68	503
7	Juli	23.650	445	69	514
8	Agustus	25.873	450	69	519
9	September	26.991	454	69	523
10	Oktober	28.106	465	70	535
11	November	29.246	470	70	540
12	Desember	30.271	476	70	546

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui jumlah usaha mikro adalah yang paling banyak bulan desember di Kabupaten Bone atau sekitar 30.271, usaha kecil berjumlah 476 dan usaha menengah berjumlah paling sedikit atau sekitar 70 usaha dan usaha ini tersebar di 27 kecamatan. Usaha makanan dan minuman merupakan usaha unggulan di Kabupaten Bone.

Bank Indonesia telah membentuk saluran/sistem pembayaran yang bertujuan untuk menstandarisasi semua transaksi nontunai berbasis server yang melibatkan QR Code. Mekanisme pembayarannya adalah Quick Response Code Indonsian Standar (QRIS). Penerapan QRIS ini telah dilakukan UMKM Kabupaten Bone. Kabupaten Bone merupakan daerah yang banyak menggunakan. Driver online, remaja dan berapa orang tua merupakan jenis pelanggan yang paling banyak menggunakan QRIS.

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan pengguna QRIS di Kabupaten Bone yang cukup banyak dimana pengguna QRIS di Kabupaten Bone setengah dari jumlah seluruh UMKM tahun 2022 dimana jumlah UMKM Kabupaten Bone mencapai 30.817.

Sektor industri sangat penting di Kabupaten Bone karena berperan sebagai motor penggerak pada awal pertumbuhan kota. Industri di Kabupaten Bone dikenal memproduksi gula yang berasal dari tebu. Saat ini terdapat beberapa industri, antara lain industri makanan, industry batu merah, industry meubel, industry batu nisan, industry songkok recca dan pot bunga serta perusahaan besar/menengah dan kecil lainnya.

Sektor industri secara keseluruhan menghasilkan produksi sebesar 878 miliar rupiah atau 25,5% dari PDRB Kabupaten Bone secara keseluruhan. Selain itu, industri ini memberikan kesempatan kerja bagi penduduk sebanyak 18.785 orang (9,41 persen dari total angkatan kerja). Dengan demikian, sektor industry sangat penting bagi Kabupaten Bone, karena merupakan penyumbang PDRB terbesar kedua

Tabel 1. UMKM Kabupaten Bone

(setelah sektor perdagangan), dan sebagai sektor basis, keberadaannya menjadi penentu banyak sektor non-dasar/tenaga kerja. Sektor industri Kabupaten Bone terintegrasi dengan sistem agrobisnis Kawasan Agropolitan Dataran Tinggi, dimana industri yang beragam seperti pengolahan tepung, pengolahan jagung, dan sebagainya merupakan sistem sub pengolahan. Sektor industri menyediakan orang-orang terpelajar dengan sarana penghidupan

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah penulis uraikan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengetahuan pelaku UMKM di Kabupaten Bone terhadap alat pembayaran digital QRIS yaitu pedagang mayoritas mengetahui QRIS sebagai alat pembayaran digital yang dikeluarkan Bank Indonesia, dimana QRIS ini memberikan kelebihan dibanding sistem pembayaran digital lainnya, seperti OVO, Gopay, Dana dll, transaksi nya tercatat otomatis, dan memudahkan mereka dalam melakukan pembayaran karena tidak perlu menyediakan uang kembalian lagi dan uang receh.
2. QRIS memiliki manfaat bagi pelaku UMKM di kota Kabupaten Bone, yaitu kemudahan transaksi. Memudahkan konsumen untuk bertransaksi secara non tunai menggunakan QR Code, masa sekarang masyarakat selalu membawa handphone jadi cukup dengan membawa handphone konsumen bisa bayar cepat dan belanja di tempat pelaku UMKM yang menggunakan QRIS, dengan kemudahan transaksi itu masyarakat memilih berbelanja dan secara tidak langsung akan meningkatkan pendapatan bagi pelaku UMKM. Serta di masa pandemi sekarang ini QRIS sangat membantu para pelaku UMKM dan pembeli juga, yaitu dapat mengurangi kontak fisik langsung dengan uang tetapi tetap dapat bertransaksi.
3. Hambatan pelaku UMKM menggunakan QRIS yaitu terkendalanya jaringan internet yang kurang stabil dalam melakukan transaksi sehingga menjadi kendala bagi pelaku UMKM dan juga konsumen dalam melakukan transaksi. Serta adanya biaya merchant discount rate (Mdr) sebesar 0,07% yang di berlakukan kepada para pedagang. Dan akibat dari hambatan tersebut terkadang sebagian juga masyarakat melakukan pembayaran secara tunai.

B. Saran

1. Bagi Pemerintah
QRIS adalah sebuah inovasi pembayaran digital melalui QR Code yang dibuat oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) yang memungkinkan transaksi lebih cepat, sederhana, murah, aman,

dan andal. Oleh karena itu, pemerintah harus meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap QRIS, guna menumbuhkan pembayaran digital menggunakan QR Code berbasis QRIS ini, yang akan berdampak positif terhadap pendapatan UMKM yang telah memanfaatkan pembayaran digital QR Code dengan logo QRIS dan juga Pemerintah perlu membenahi infrastruktur komunikasi dan jaringan internet agar semua masyarakat dapat memanfaatkan fasilitas pembayaran non tunai.

2. Bagi Merchant QRIS (UMKM)
UMKM sangat penting dalam mendorong pengembangan gerakan masyarakat tanpa uang tunai/ cashless society dan QRIS ini turut andil dalam mewujudkannya. Oleh karena itu, UMKM yang menerima pembayaran non tunai melalui QR Code berbasis QRIS diharapkan dapat mendorong pembeli untuk menggunakan pembayaran non tunai untuk membantu Indonesia bertransisi ke cashless society dan mempercepat pembayaran, karena pembayaran QRIS lebih cepat, lebih mudah, lebih murah, lebih aman, dan lebih dapat diandalkan.
3. Bagi Masyarakat
Perlu meningkatkan rasa keingintahuan, rasa kepercayaan diri dan kepercayaan terhadap teknologi zaman kini khususnya tentang alat pembayaran non tunai, sehingga dapat menggunakan dalam pelaksanaan jual beli dan masyarakat harus dapat membantu dalam mendukungnya dengan memanfaatkan pembayaran digital berbasis QR Code, yang akan mempercepat sistem pembayaran di Indonesia dan membantu UMKMdalam meningkatkan pendapatannya..

DAFTAR PUSTAKA

- Chaeruddin, C. and Kasmirandi, K. (2024) 'SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ADMINISTRASI DONOR DARAH (SIADORAH) BERBASIS WEB PADA MARKAS PALANG MERAH INDONESIA (PMI) KABUPATEN SOPPENG', *Jumistik*, 2(1), pp. 218–223.
- Dharmajaya, M.A., Haykal, H. and Seftiadi, Y. (2023) 'Penguatan Regulasi Pemberdayaan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Indonesia dalam Rangka Peningkatan Ekonomi Masyarakat', *Fokus Bisnis Media Pengkajian Manajemen dan Akuntansi*, 22(2), pp. 164–177.
- Fernando, R. and Krisnadi, I. (2020) 'Analisis Fungsi Pembayaran Digital Saat Masa Pandemi Covid-19 Di Indonesia', *Jurnal Magister Manajemen Telekomunikasi*, pp. 1–15.
- Hanifah, U., Munawarah, F. and Hendra, J. (2024) 'Efektivitas Penerapan Sistem Pembayaran Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) pada Bisnis Laundry di Era Modern (Studi Kasus

- Queen ' s Laundry Bengkalis)', *Ekonomi dan Kewirausahaan West Science*, 2(03), pp. 385–392.
- Hendayana, Y. et al. (2023) 'Sistem Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Digitalisasi UMKM Desa Srimukti', *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(3), pp. 133–142.
- Hidayat, M. and Asky Humeriatunnisa (2023) 'Optimalisasi Peran Digital Banking Bank Syariah Indonesia Terhadap Perkembangan Industri Halal', *Mabsya: Jurnal Manajemen Bisnis Syariah*, 5(2), pp. 243–264.
- Irfan, A. et al. (2023) 'Sistem Informasi Rekam Medis Pada Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Puskesmas Cabbenge', 12, pp. 1894–1906.
- Irfan, A., Mahiruddin and Wahyudi, M. (2022) 'Implementasi Sistem Informasi Dinas Pariwisata Kabupaten', *Jumistik*, 1(1), pp. 1–11.
- Januar, R. et al. (2024) 'Perlindungan Hukum Terhadap Umkm Di Tengah Persaingan Pasar Yang Terus Berkembang', *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(1), pp. 1661–1679.
- Yuli Ermawati, Moh.Sodikin and Endah Supeni (2022) 'Strategi Pemberdayaan Umkm Berbasis Sentra Wisata Kuliner Di Surabaya', *Seminar Nasional Teknologi dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, 2(2), pp. 390–404.