Dedikasi: Jurnal Pengabdian Pendidikan dan Teknologi Masyarakat
e-ISSN: 2987– 8233 p-ISSN: 3025– 2695
Volume 2, Nomor 1 Januari 2024
Halaman: 88 - 95
First Received: 08 Januari 2024 Final Proof Received: 26 Januari 2024

FRAMING BRAND IMAGE CAFE TALENTA MENGGUNAKAN Q-RIS SEBAGAI DIGITALISASI KEUANGAN

Rusyaidi Thahery[1], Olfi Janida Andari[2], Mutiara Setiawati[3], Rofi Rimaya Nastiti[4], Yola Cesar Vanisa[5]
Manajemen, STIE Mahaputra Riau

rusyaidi0685@gmail.com[1*]

Kata Kunci:
Framing, UMKM, Digitalisasi, QRIS

Abstrak

Salah satu usaha dalam kehidupan masyarakat dengan keinginan besar terbentuk UMKM, selain itu UMKM juga merupakan bentuk usaha yang merupakan sumber inovasi dan kreativitas. Serta menarasikan bahwa UMKM dikenalkan kepada masyarakat atau dikenal framing branding. Namun Talenta Cafe tersebut masih menggunakan metode pembayaran tunai atau non-elektronik karena sistem pembayaran tersebut masih dirasa kurang optimal. Sebelum kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan, telah dilakukan terlebih dahulu analisis situasi yang menelaah permasalahan mitra UMKM adalah menerapkan pengunaan aplikasi digital QRIS yang belum optimal. Adapun pendekatan yang dilakukan seerta metode pelaksanaan PKM adalah sosialisasi atau memberikan pengetahuan, pemahaman, serta praktek, bagaimana mengoptimalkan penggunaan *E-payment* ataupun sistem pembayaran elektronik menggunakan QRIS. Talenta Cafe berada di Jalan Kasah No.45 Pekanbaru. Sehingga dapat disimpulkan penerapan *e-payment* yang menggunakan QRIS pada Talenta Cafe masih belum berjalan dikarenakan Talenta Cafe masih menggunakan sistem pembayaran secara tunai. Agar sistem pembayaran bisa lebih berkembang dan update dengan perkembangan digitalisasi, tim pengabdian kepada masyarakat membantu untuk menerapkan QRIS Dalam penerapan teknologi digitalisasi UMKM ini sudah lama ada salah satunya transaksi tanpa uang tunai yang biasa disebut dengan istilah *E-Payment. E-Payment atau digitalisasi sendiri telah menjadi sebuah inovasi dalam dunia bisnis*.

***Key Word**:
Frame,MSMEs, Digitalisation, QRIS.

Abstrack

One of the businesses in people's lives with a great desire to form MSMEs, besides that MSMEs are also a form of business that is a source of innovation and creativity. As well as narrating that MSMEs are introduced to the public or known as framing branding. However, Talenta Cafe still uses cash or non-electronic payment methods because the payment system is still considered less than optimal. Before this Community Service activity was carried out, a situation analysis was carried out which examined the problems of MSME partners, namely implementing the use of QRIS digital applications that were not optimal. The approach taken as well as the PKM implementation method is socialisation or providing knowledge, understanding, and practice, how to optimise the use of E-payment or electronic payment systems using QRIS. Talenta Cafe is located on Jalan Kasah No.45 Pekanbaru. So it can be concluded that the application of e-payment using QRIS at Talenta Cafe is still not running because Talenta Cafe still uses a cash payment system. So that the payment system can be more developed and updated with the development of digitalisation, the community service team helps to implement QRIS In the application of digitalisation technology for MSMEs, there has long been one of them cashless transactions commonly referred to as E-Payment. E-Payment or digitalisation itself has become an innovation in the business world.

Copyright © 2024 Rusyaidi Thahery, Olfi Janida Andari, Mutiara Setiawati, Rofi Rimaya Nastiti, Yola Cesar Vanisa
*This work is licensed under a **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Dalam menjalankan usaha, maka dibuat narasi untuk dikenal oleh khalayak ramai, dengan narasi tersebut terciptalah framing. Mengemas sebuah objek dalam frase atau kata-kata menarik untuk membuatnya lebih mudah diingat dan relevan.oleh masyarakat umum atau dikenal slogan, jargon, catchprase. Framing adalah teori yang mencakup proses mendefinisikan, menentukan dan mengatur

**Corresponding author's e-mail: rusyaidi0685@gmail.com*

e-ISSN: 2987 – 8233
p-ISSN: 3025 – 2695

pandangan serta persepsi manusia tentang dunia. Teori framing punya kemiripan dengan *Agenda-Setting Theory*, di mana kedua teori ini fokus pada kekuatan media untuk memengaruhi persepsi khalayak, namun framing menjelaskan konsep tersebut secara lebih dalam. Bahwa cara suatu informasi disajikan kepada audiens (disebut 'frame') memengaruhi cara orang memilih untuk memproses informasi tersebut" (Ervin Goffman, 1974) Jadi, tergantung dari bagaimana sesuatu itu disajikan kepada kita, maka akan memengaruhi cara kita memahami dan memproses informasi tersebut.

Secara umum, teori framing mengatakan bahwa cara kita mempresentasikan informasi mempengaruhi cara orang mempersepsi dan mengambil tindakan. Dengan kata lain, framing adalah cara untuk memilih aspek tertentu dari realitas untuk disajikan kepada khalayak.Teori framing dapat diterapkan pada berbagai situasi, termasuk media massa, kampanye politik, dan pemilihan produk. Sebagai contoh, sebuah iklan dapat menggunakan framing positif untuk menunjukkan manfaat produk atau framing negatif untuk menunjukkan kekurangan pesaing.

Internet tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi tetapi juga digunakan sebagai media bertransaksi yang sering kali dilakukan menggunakan aplikasi QRIS. Maka bisa diketahui dan dipahami bahwa aplikasi mendukung kemudahan dalam bertransaksi atau pembayaran dari konsumen. Di negara Indonesia terdapat beberapa jenis mata uang digital yang berkembang, salah satunya yaitu QRIS . QRIS merupakan pembayaran online berbasis aplikasi mobile menggunakan kode QR yang menyediakan berbagai jenis produk untuk memenuhi segala bentuk kebutuhan konsumen Indonesia yang diluncurkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) pada 17 Agustus 2019. Dengan mengikuti perkembangan teknologi,maka pembayaran juga menggunakan aplikaasi untuk memudahkan pembayaran dikalangan konsumen.

Sistem pembayaran yang dilakukan oleh Talenta Cafe saat ini ada dua cara, yaitu pembayaran secara tunai dan transfer bank. Disebabkan semakin canggihnya teknologi, kini kebanyakan orang lebih suka bertransaksi menggunakan *e-payment atau* digitalisasi yang tidak perlu repot-repot membawa uang tunai. Karena Talenta Cafe hanya menerima transaksi tunai dan transfer bank, beberapa para pelanggan Talenta Cafe mungkin tidak banyak yang memegang uang tunai dan lebih memilih transaksi secara online, hal ini tentu saja menjadi tantangan yang akan dihadapi Talenta Cafe ke depannya dalam pemanfaatan teknologi yang semakin canggih dan tentunya membuat Talenta Cafe menyadari akan pentingnya *E-Payment (*kartu kredit/debit, mobile banking, e wallet, transfer bank, internet banking, pembayaran QR code, bitcoin, crypto currency.) sebagai sistem pembayaran terkini.

Penerapan pembayaran tersebut sudah membantu Talenta Cafe untuk terus berkembang dalam menjalankan usahanya. Agar sistem pembayaran bisa lebih berkembang dan update dengan perkembangan digitalisasi, tim pengabdian kepada masyarakat membantu untuk menerapkan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) sebagai sistem pembayaran baru bagi Talenta Cafe juga menguntungkan bagi pegadang salah satunya yaitu menjadikan efisiensi dalam bertransaksi, mempersingkat waktu serta pembayaran yang aman dan terjamin keasliannya.

Di dalam UMKM juga merupakan bentuk usaha yang merupakan sumber inovasi dan kreativitas, yang mana kegiatannya mengintegrasikan inovasi dan kreativitas dalam proses produksinya, dalam proses itu juga UMKM mampu mengolah sumber daya potensial untuk menjadi suatu produk yang unik dan memiliki nilai daya tarik yang tinggi (Rizqi *et al*., 2022). Terdapat pula ruang untuk terus mengembangkan potensi-potensi baru salah satu yang terjadi saat ini ialah adanya digitalisasi yang semakin cepat, menjadi sebuah tantangan sekaligus peluang untuk masa depan UMKM. Digitalisasi UMKM dapat tercermin dari adanya penggunaan media online (internet) dalam kegiatan perekonomian, seperti kegiatan promosi, dan distribusi, serta berbagai interaksi *supply-chain*, dan layanan-layanan belanja online lainnya (Permana *et al*., 2021).

Talenta Cafe tersebut masih menggunakan metode pembayaran tunai atau non-elektronik sehingga sistem pembayaran tersebut masih dirasa kurang optimal. (1) Edukasi pedagang tentang penggunaan QRIS masih kurang sehingga banyak pedagang yang masih bingung dalam penggunaan QRIS dalam bertransaksi di tokonya. (2) Konsumen tidak dapat melakukan scan pada kode QRIS dalam melakukan transaksi. (3) Penempelan stiker QRIS pada meja kasir masih kurang sesuai. Sebelum kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan, telah dilakukan terlebih dahulu analisis situasi yang menelaah permasalahan mitra UMKM, adapun pendekatan yang dilakukan adalah

**Corresponding author's e-mail: rusyaidi0685@gmail.com*

e-ISSN: 2987 – 8233
p-ISSN: 3025 – 2695

sosialisasi atau memberikan pengetahuan, pemahaman, serta praktek, bagaimana mengoptimalkan penggunaan *E-payment* ataupun sistem pembayaran elektronik menggunakan QRIS. Disini PKM bertujuan untuk mendorong mahasiswa utuk melakukan penelitian dan inovasi dalam bidang ilmu manajemen serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk aktif berkontribusi dalam menciptakan perubahan yang positif dalam lingkungan sekitarnya. Mengedukasi masyarakat mengenai penerapan sistem pembayaran online yang sudah tergolong aman, selain itu dengan menerapkan sistem pembayaran online, hal tersebut menjadi sebuah langkah awal untuk beradaptasi dengan transformasi digital dalam dunia bisnis.

QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) adalah standar QR *Code* pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) (www.bi.go.id).Sebelum diberlakukannya QRIS, *merchant* harus menyediakan beberapa aplikasi pembayaran di tokonya. Konsumen yang membayar secara non tunai, harus memastikan bahwa aplikasi pembayaran yang dimilikinya harus tersedia pada *merchant.* Namun, dengan diberlakukannya QRIS *merchant* tidak perlu mempersiapkan banyak aplikasi pembayaran, hanya menyediakan satu QR *Code* di toko dan QR *Code* dapat di-*scan* oleh konsumen dengan berbagai aplikasi pembayaran di *smartphone* (Sihaloho, 2020).

Bank Indonesia mengusung tema "UNGGUL" dari adanya QRIS ini. Maksud dari "UNGGUL" ini ialah: (1) Universal di sini memiliki makna bahwa QRIS bisa diguunakan oleh seluruh lapisan masyarakat dan dapat digunakan di dalam negeri maupun luar negeri. (2) Gampang. Transaksi dapat dilakukan dengan mudah dan aman dalam satu genggaman. (3) Untung. QRIS sangat efisien, hanya dengan satu kode QR dapat digunakan untuk semua aplikasi. (4) Langsung. Sistem pembayaran bisa dilaukan dengan cepat dan seketika.

Prilaku Konsumen

Dalam pendapat Leon Schiffman & Leslie Kanuk (2000) Perilaku konsumen adalah cara konsumen dalam membuat keputusan untuk berbelanja dengan merelakan sumber daya yang dimiliki untuk mendapatkan sesuatu yang ingin dikonsumsi. Philip Kotler & Kevin Keller (2016) Perilaku konsumen adalah bagaimana cara seseorang atau kelompok untuk mempertimbangkan, memilih, memanfaatkan, membeli, hingga mengevaluasi produk yang mereka beli untuk memenuhi kebutuhan mereka. John C. Mowen & Michael Minor (2002) Perilaku konsumen adalah proses ketika konsumen menentukan keputusan terkait sebuah produk, mulai dari menentukan, membeli, memanfaatkan barang atau jasa.

Pada umumnya, perilaku konsumen ini dibagi menjadi 2, antara lain adalah (Anisa & Sitohang, 2021): 1) Perilaku konsumen yang bersifat Rasional. Adapun ciri-ciri konsumen yang bersifat rasional ini adalah : Konsumen akan memilih barang sesuai kebutuhan. Barang yang dipilih ataupun dibeli konsumen memberikan kegunaan optimal bagi konsumen. Konsumen akan membeli barang dengan mutu yang terjamin. Konsumen memilih barang yang harganya sesuai dengan kemampuan konsumen. 2) Perilaku konsumen yang bersifat Irrasional Adapun ciri-ciri konsumen yang bersifat Irrasional adalah: Konsumen akan mudah tertarik dengan cepat mengenai penayangan iklan dan promosi yang ada di media cetak ataupun elektronik. Konsumen memiliki barang-barang yang bermerk atau branded yang sudah dikenal luas dan harganya sangat mahal. Konsumen memilih barang bukan berdasarkan kebutuhan, melainkan gengsi atau prestise, dan gaya hidup.

Jadi indikator prilaku konsumen adalah proses dimana seorang individu dalam memilih, membeli, dan berperilaku paska pembelian atas barang atau jasa yang dibeli untuk memuaskan keinginannya. Perilaku konsumen ini bisa berubah-ubah dari waktu ke waktu, hal ini karena kebutuhan dan keinginan konsumen. Hasil penelitian ,menurut Kheyene et al (2020) : Penelitian ini menggunakan metode analisis *framing* Robert N. Entman dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukan bahwa *Define Problem* dalam pemberitaan berkaitan dengan kebijakan pemerintah dalam menggandeng para *influencer* dinilai bukan pilihan yang tepat.

Luh Putu Mahyuni,dkk (2021) dengn judul :Bagaimana QRIS menarik minat UMKM? sebuah model untuk memahani intensi UMKM menggunakan QRIS, memberikan hasil penelitian ini belum mampu membuktikan adanya pengaruh signifikan antara persepsi hambatan dan intensi UMKM menggunakan QRIS. UMKM dalam penelitian ini menilaibahwa faktor kendala yang dihadapi tidaklah terlalu penting, sehingga tidak menjadi faktor yang dapat menghalangi minatnya menggunakan QRIS. Menurut Risma, dkk (2021) dengan judul penelitian : "Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran" menunjukan

**Corresponding author's e-mail: rusyaidi0685@gmail.com*

e-ISSN: 2987 – 8233
p-ISSN: 3025 – 2695

ekspektasi kinerja dan kondisi yang memfasilitasi memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran. Ekspektasi usaha dan pengaruh sosial bukanlah prediktor signifikan yang mempengaruhi minat menggunakan QRIS.

Dengan mengadopsi penelitian diatas menjadi rujukan dalam PKM bersama mahasiswa untuk membahas serta mengetahui cara sistem kelola dipakai oleh Talenta Café. Oleh karena itu kami mengambil kesimpulan bahwa PKM ini memiliki kekurangan dalam penggunakan QRIS.

METODE

Pada perencanaan tema untuk program kerja Pengabdian Kepada Masyarakat ini, kami mengangkat dari digitalisasi pembayaran elektronik menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran terkini. Maka dari itu adapun Tema PKM yang akan dilaksanakan adalah "Framing Brand Image Cafe Talenta Menggunakan QRIS Sebagai Digitalisasi Keuangan". Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, dimulai dari tahap persiapan diskusi lokasi, pembentukan tema, survei, diskusi akhir hingga pelaksanaan, sebagaimana terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pelaksanaan Program Kerja

Jenis Kegiatan	Pelaksanaan	Tangal / Waktu Kegiatan	Hasil
Rencana pencarian lokasi serta waktu untuk pelaksaan Pengabdian Kepada Masyarakat	diskusi melalui via daring bersama dosen pembimbing (panggilan group whatsapp)	28 Oktober 2023 pada pukul 20:26 s/d -	menemukan tiga rencana lokasi untuk pelaksanaan PKM, yaitu: 1. Talenta Cafe 2. Kosmetik 3. Kripik ubi dan waktu pelaksanaan dilakukan pada tanggal 1 November 2023
Diskusi lanjutan untuk menentukan satu lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat	lanjutan diskusi penentuan lokasi dilakukan oleh anggota tim PKM menggunakan via daring panggilan group	31 Oktober 2023 pada pukul 22:25 s/d -	memutuskan Talenta cafe sebagai tempat pelaksanaan PKM
survei ke lokasi PKM (Talenta Cafe)	perwakilan anggota melakukan survei langsung di lokasi yaitu pada Talenta Cafe sekaligus meminta izin kepada owner cafe	31 Oktober 2023 pada pukul 16:00 s/d -	diskusi kepada owner untuk meminta izin pelaksanaan PKM pada tanggal 1 November serta waktu pelaksaanpada jam 10:00
Lanjutan diskusi akhir untuk persiapan pelaksanaan, pematangan konsep/Tema PKM. Serta diskusi souvernir apa yang akan diberikan	diskusi akhir dilakukan menyeluruh dengan para dosen pembimbing melalui panggilan grup	11 Nov 2023 pada pukul 20:01 s/d-	pematangan konsep serta kegiatan yang akan dilaksanakan.
Pelaksanaan Pengabdian KepadaMasyarakat	dilakukan pada lokasi PKM Talenta Café	31 Nov 2023 pada puku 14:00 s/d-	wawancara kepada pihak kafe atau owner, pemberian hadiah/souvernir dan foto bersama
Evaluasi dan Pembuatan LaporanPKM	membuat laporan dan diskusi evaluasi bersama pembimbing	5 Des 2023 pada pukul 10:00 s/d-	laporan program kerja Pengabdian Kepada Masyarakat

Setelah dilaksanakannya kegiatan ini, didapatkan beberapa hasil yang memiliki kontribusi terhadap pemilik Talenta Café sebesar 90%, terutama mereka yang merupakan peserta dari owner Talenta Cafe, berdasarkan pernyataan yang diberikan oleh peserta pada saat evaluasi kegiatan, dengan diterapkan QRIS maka diadakan pelatihan untuk menerapkan penggunaan E-Payment ini memberikan wawasan yang lebih luas kepada para peserta.

Yang pertama bahwa, dengan adanya pelatihan ini pemilik UMKM kini memiliki pengetahuan akan keamanan dari sistem pembayaran online, yang mana pada awalnya sebagian besar peserta mempermasalahkan keamanan dana yang masuk melalui jalur online, kini merasa lebih aman dan hendak mencoba untuk secara permanen menambahkan sistem pembayaran online sebagai salah satu alternatif pembayaran, kedua pelatihan ini mampu mendorong pemilik UMKM untuk dapat lebih continyu dalam mempelajari penggunaan teknologi, hal ini sangat dibutuhkan mengingat transformasi digital yang semakin cepat dan perubahan teknologi yang sangat dinamis. Pelatihan ini menjadi bekal

**Corresponding author's e-mail: rusyaidi0685@gmail.com*

e-ISSN: 2987 – 8233
p-ISSN: 3025 – 2695

untuk pemilik UMKM terutama pada Talenta Café untuk menerapkan QRIS sebagai alat pembayaran di Talenta Cafe, yang merupakan lokasi pelaksanaan.

Dalam kajian ilmiah berdasarkan hasil Implementasi uang elektronik yang telah digunakan untuk pembayaran secara *online* maupun *offline* dapat memudahkan para pedagang untuk bertransaksi, khususnya UMKM. Adanya kerjasama antara para UMKM dengan pihak penyelenggara uang elektronik akan meningkatkan keuangan inklusif serta memajukan perekonomian Indonesia. Menurut Kementerian Koperasi dan Kecil dan Menengah bahwa jumlah perkembangan pedagang UMKM mengalami peningkatan setiap tahunnya, dapat dilihat pada tabel 2.

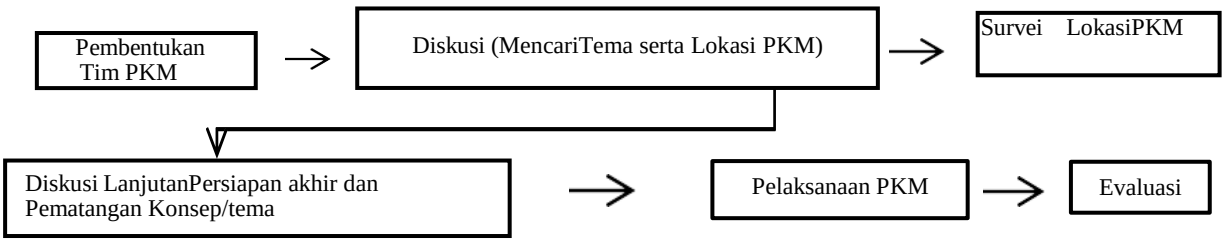
Tabel 2. Perkembangan pedagang UMKM

Jenis Usaha	2017 (Unit)	2018 (Unit)	2017 -2018 (unit)	2017- 2018 (%)
Usaha Mikro (UMi)	62.106.900	63.350.222	1.243.322	2,00
Usaha Kecil (UK)	757.090	783.132	26.043	3,44
Usaha Menengah (UM)	58.627	60.702	2.075	3,54

Sumber data dan diolah: Kementerian Koperasi dan Kecil dan Menengah

Banyaknya produk uang elektronik dan diiringi perkembangan UMKM yang begitu pesat, akan memberikan kemudahan bagi para UMKM untuk melakukan transaksi dan juga para pelanggannya. Keuntungan dari adanya uang elektronik ini memudahkan para UMKM untuk tidak kesulitan mencari uang kembalian kepada pelanggan dan pihak pelanggan tidak perlu membawa banyak uang kartal ketika berbelanja. Hanya saja produk produk uang elektronik ini dapat digunakan oleh pelanggan ketika produk uang elektronik itu telah tersedia di tokoh pedagang tersebut. Pada penggunaan uang elektronik yang berbasis *chip*, pedagang harus menyediakan mesin *EDC* untuk dapat bertransaksi *non*-tunai dan penggunaan uang elektronik yang berbasis *server* dilakukan dengan meng*install* aplikasi–aplikasi pembayaran pada *smartphone*.Walaupun penggunaan uang elektronik mempercepat transaksi, tetapi masih kurang efisien dalam penggunaannya.

Adapun perencanaan program kerja yang akan dilaksanakan yaitu



Gambar 1. Rangkaian Perencanaan Program Kerja

Pada gambar 1. dapat dilihat bahwa rangkaian rencana kegiatan program kerja Pengabdian Kepada Masyarakat yang akan dilakukan, dimulai dari pembentukan tim Pengabdian Kepada Masyarakat, kemudian disusul dengan rangkaian diskusi untuk menemukan tempat/lokasi serta penentuan tema untuk PKM. Setelah menemukan lokasi yang sesuai akan dilakukan survei langsung ke lokasi serta meminta izin kepada pemilik usaha. Setelah itu akan dilanjutkandengan diskusi akhir yang akan membahas mengenai pematangan konsep/tema dan persiapan akhir. Jika hal tersebut telah terlaksana dengan baik, maka pelaksanaan PKM dilakukan hingga tahap evaluasi akhir.

HASIL DAN PEMBHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, dimulai dari tahap persiapan diskusi lokasi, pembentukan tema, survei, diskusi akhir hingga pelaksanaan. Hasilnya yang pertama bahwa, dengan adanya pelatihan ini pemilik UMKM kini memiliki pengetahuan akan keamanan dari sistem pembayaran online, yang mana pada awalnya sebagian besar peserta mempermasalahkan keamanan dana yang masuk melalui jalur online, kini merasa lebih aman dan hendak mencoba untuk secara permanen menambahkan sistem pembayaran online sebagai salah satu alternatif pembayaran, kedua pelatihan ini mampu mendorong pemilik UMKM untuk dapat lebih continyu dalam mempelajari

**Corresponding author's e-mail: rusyaidi0685@gmail.com*

e-ISSN: 2987 – 8233
p-ISSN: 3025 – 2695

penggunaan teknologi, hal ini sangat dibutuhkan mengingat transformasi digital yang semakin cepat dan perubahan teknologi yang sangat dinamis. Pelatihan ini menjadi bekal untuk pemilik UMKM terutama pada Talenta Café untuk menerapkan QRIS sebagai alat pembayaran di Talenta Cafe, yang merupakan lokasi pelaksanaan.

Pembahasan dalam memframing brand cafe memerlukan narasi berupa slogan, jargon untuk memikat masyarakat, kemudian narasi itu dikomunikasikan melalui media yang menjadi aspek terpenting. Media sosial serta e-payment merupakan platform digital harus menjadi *posisioning* utama. Berdasarkan pendapat ini Platform digital merujuk pada sistem teknologi informasi, yang memungkinkan berbagai pelaku, termasuk pelanggan, penyedia layanan, dan pemangku kepentingan lainnya, untuk menciptakan nilai baru bersama-sama di luar batas organisasi. Dengan kata lain, platform menyatukan aktor yang berbeda, yang bertujuan untuk membuat platform sesukses mungkin untuk menawarkan produk dan layanan yang saling melengkapi. Menurut (Ardolino, Saccani and Perona,2016), terdapat perbedaan antara platform dengan rangkaian produksi, dimana platform tidak memiliki tujuan dalam output barang, namun menciptakan nilai guna barang baru.

Selain itu, (Parker, Van Alstyne and Choudary, 2016) berpendapat, bahwa platform dapat mengalahkanrangkaian produksi, dimana platform lebih scalable.Platform digital telah menjadi salah satu kekuatan yang mumpuni dalam model bisnis terbarukan sekarang ini sehingga pengguna menciptakan barang konsumsi bagi pasar baru (Parmentier and Gandia, 2017). Oleh karena itu, persaingan telah berubah dari persaingan antar perusahaan menjadi persaingan antar platform. Pada titik ini, kita juga dapat berbicara tentang ekonomi platform digital, yang merupakan situasi di mana platform digital memiliki peran yangtidak signifikan atau menentukan di pasar. Lebih luas, ekonomi platform digital didefinisikan sebagai situasi, di mana "pihak ketiga memperbolehkan interaksi antara dua atau lebih kelompok pengguna" (Ardolino, Saccani and Perona, 2016). Karena platform dibangun untuk menjaga dan menumbuhkan kemenangan di dalam platform, persaingan dalam ekonomi platform digital memiliki kecenderungan untuk melanjutkan situasi, di mana satu platform mengatur seluruh pasar.

Kendala yang terjadi pada saat pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah keterbatasan waktu, yakni adanya tekanan waktu yang ketat sehingga membatasi ruang diskusi secara intens.

**Corresponding author's e-mail: rusyaidi0685@gmail.com*

e-ISSN: 2987 – 8233
p-ISSN: 3025 – 2695



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan ini dinilai lancar, yang mana metode yang digunakan dalam penyampaian materi dalam kegiatan ini dinilai mampu menyajikan materi dengan optimal, dan mampu berfungsi sebagai upaya sebagai media edukasi, dan peningkatan literasi keuangan masyarakat, terutama peserta yang mengikuti pelatihan, dalam pelaksanaannya, maka dalam kegiatan ini, peserta biasa menerapkan di Talenta Cafe ini menjadi sebuah motivasi untuk dapat dengan segera menerapkan alternatif pembayaran yang fleksibel yang salah satu bentuknya adalah E-Payment, selain dari pada itu, wawasan yang didapatkan dalam pelatihan ini, dapat digunakan untuk mesosialisasikan kepada masyarakat di Talenta Café yang tidak sempat mengikuti kegiatan pelatihan ini. Sebagai sebuah saran dalam pelaksanaan kegiatan ini, berdasarkan hasil evaluasi, perlu kegiatan seperti ini diadakan secara berkala, penting untuk distribusi informasi yang merata kepada seluruh masyarakat, baik di Talenta Cafe maupun di Café-Cafe lainnya, selain itu, pelaksanaan kegiatan seperti ini hendaknya mendorong adanya peran pemerintah yang intens untuk mengefisienkan Gerakan Nasional Non-Tunai (GNNT), dan mengefisienkan pembayaran dan pengurangan penggunaan uang tunai.

DAFTAR REFERENSI

Anisa, N., & Sitohang, H. T. (2021). Perilaku Konsumen Strategi dan Teori. IOCSPublisher.

Amirullah. (2002). Perilaku Konsumen. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Ardolino, M.; Rapaccini, M.; Saccani, N.; Gaiardelli, P.; Crespi, G.; Ruggeri, C. (2016) The role of digital technologies for the service transformation of industrial companies. Int. J. Prod. Res. 2016, 56, 2116–2132. from [Google Scholar] [CrossRef]

Erving. Goffman (1974). Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience. New York, NY et al.: Harper & Row

I Leon Schiffman II Leslie Lazar Kanuk Perilaku Konsumen -7/E,(2004) Indeks,Jakarta

John C. Mowen & Michael Minor (2002) Behaviour Costumer, Published 2002 *Business No Paper Link Available Save to Library Create Alert Cite 53 Citations Citation* Kheyene Molekandella Boer, Mutia Rahmi Pratiwi[2*] & Nalal Muna,(2020),Jurnal : Analisis Framing Pemberitaan Generasi Milenial dan Pemerintah Terkait Covid-19 di Media Online Volume 4 Nomor 1 (2020) 85-104 from http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/cjik

Kotler, Phillip dan Kevin Lane Keller. (2016). Manajemen Pemasaran edisi 12 Jilid 1 & 2.Jakarta: PT. Indeks.

Luh Putu Mahyuni dan I Wayan Arta Setiawan (2021) dengan judul : Bagaimana QRIS menarik minat UMKM? sebuah model untuk memahani intensi UMKM menggunakan QRIS. from *http://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/FORUMEKONOMI.*

Parker, Geoffrey G. Marshall W. Van Alstyne, Sangeet Paul Choudary,(2016) W. W. Norton & Company,

Permana, A. E., Reyhan, A. M., Rafli, H., & Rakhmawati, N. A. (2021). Analisa Transaksi Belanja Online Pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Teknoinfo, 15(1), 32. *from https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.868*

**Corresponding author's e-mail: rusyaidi0685@gmail.com*

e-ISSN: 2987 – 8233
p-ISSN: 3025 – 2695

Romain Gandia, Guy Parmentier (2016), "Redesigning the business model: from one-sided to multi-sided", Journal of Business Strategy, Vol. 38 Issue: 2, pp.52-61, from google

Risma Arum Azzahroo,Sri Dwi Estiningruma (2021) Jurnal **:** Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. from www.openjurnal.unmuhpnk.ac.id/index.php/jm_motivasi

Rizqi, M.S. et al. (2022) 'Pengembangan UMKM Dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam Untuk Mendukung Perekonomian Keluarga', Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani, 2(2), pp. 218–223.

Sihaloho, J.E., Ramadani, A., Rahmayanti, S., (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM di Medan. Jurnal Manajemen Bisnis 17, 287. from https://doi.org/10.38043/jmb.v17i2.2384.

**Corresponding author's e-mail: rusyaidi0685@gmail.com*