
PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI SOSIALISASI MARKETPLACE DAN QRIS PADA MASYARAKAT DESA KUBU HITU KECAMATAN SUNGKAI BARAT

Ibnu Abbas¹, Ifnu Agung Prayoga², Imelda Meygista³, Indri Oktavia⁴, Intan Dwi Cahyani⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung

Email: aibnu7556@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar pada sistem transaksi dan pemasaran. QRIS sebagai standar pembayaran non-tunai dan *marketplace* sebagai media pemasaran daring memberikan peluang bagi masyarakat desa untuk meningkatkan aktivitas ekonomi sekaligus literasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses sosialisasi *marketplace* dan QRIS di Desa Kubu Hitu, Kecamatan Sungkai Barat, serta menilai kontribusinya dalam penguatan literasi digital masyarakat. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sosialisasi *marketplace* dan QRIS melalui pemaparan materi, diskusi, serta praktik langsung mampu meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai penggunaan teknologi digital. Masyarakat menunjukkan antusiasme tinggi karena melihat manfaat nyata berupa kemudahan transaksi dan perluasan jaringan pemasaran produk. Namun kendala tetap ditemukan, antara lain keterbatasan literasi digital sebagian warga, infrastruktur internet yang kurang memadai, serta sikap skeptis terhadap keamanan transaksi. Temuan ini menegaskan bahwa sosialisasi *marketplace* dan QRIS dapat menjadi sarana efektif dalam penguatan literasi digital masyarakat desa, meskipun keberhasilannya membutuhkan pendampingan berkelanjutan dan dukungan fasilitas yang memadai.

Kata Kunci: Literasi Digital, Sosialisasi, Marketplace, QRIS, Desa Kubu Hitu.

Abstract: The development of digital technology has brought significant changes to transaction systems and marketing practices. QRIS, as the national standard for cashless payments, and marketplaces as online marketing platforms, provide opportunities for rural communities to enhance both their economic activities and digital literacy. This study aims to describe the process of socializing marketplace and QRIS in Kubu Hitu Village, Sungkai Barat District, and to assess their contribution to strengthening the community's digital literacy. This research employed a qualitative method using observation, interviews, and documentation. The findings show that the socialization of marketplace and QRIS through lectures, discussions, and hands-on practice successfully increased the community's understanding of digital technology. Participants demonstrated high enthusiasm as they recognized tangible benefits such as transaction convenience and broader marketing networks for their products. However, several challenges were identified, including limited digital literacy among some residents, inadequate internet infrastructure, and skepticism regarding transaction security. These findings confirm that the socialization of marketplace and QRIS can serve as an effective means of strengthening

digital literacy in rural communities, although its success requires continuous assistance and adequate infrastructure support.

Keywords: *Digital Literacy, Socialization, Marketplace, QRIS, Kubu Hitu Village.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan signifikan terhadap pola transaksi masyarakat. Salah satu inovasi yang banyak digunakan adalah sistem pembayaran digital melalui QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) serta pemanfaatan *Marketplace* sebagai media jual beli secara online. Kedua inovasi ini tidak hanya memudahkan akses transaksi, tetapi juga membuka peluang baru bagi masyarakat dalam meningkatkan aktivitas ekonomi.

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) merupakan standar nasional pembayaran menggunakan QR code yang dikembangkan oleh Bank Indonesia. QRIS memudahkan transaksi pembayaran elektronik yang lebih cepat dan praktis, baik bagi konsumen maupun pelaku usaha. Bentuk QRIS yang diberikan kepada pedagang bersifat statis, seperti dalam bentuk stiker atau media lainnya. Stiker QRIS biasanya ditempel di dinding, meja kasir, atau konter, sehingga dapat dipindai oleh pelanggan (Andhika dkk., 2025). Sedangkan *Marketplace* adalah sebuah wadah pemasaran produk secara elektronik yang mempertemukan banyak penjual dan pembeli untuk saling bertransaksi (Wahyuni dkk., t.t.). Penjual tidak perlu bersusah payah dan kebingungan jika ingin berjualan online, karena marketplace sudah menyediakan tempat untuk berjualan online. Hanya diperlukan pendaftaran saja untuk memulai berjualan. Semua proses sudah ditanggung oleh tim marketplace. Penjual hanya perlu meningkatkan pelayanan dan promo.

QRIS dirancang untuk mengintegrasikan berbagai penyedia layanan pembayaran digital, sehingga memudahkan pelaku usaha, termasuk Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM), dalam menerima pembayaran melalui satu kode QR yang beragam. Beberapa aplikasi pembayaran digital yang populer digunakan di Indonesia saat ini, seperti OVO, DANA, GoPay dan yang terbaru adalah ShopeePay, fitur milik shopee (Rahmayanti & Kencana, 2024). Pemanfaatan QRIS dan *Marketplace* di wilayah pedesaan masih menghadapi berbagai tantangan. Rendahnya literasi digital, keterbatasan infrastruktur, serta kurangnya pemahaman masyarakat menjadi faktor yang menghambat proses adopsi teknologi tersebut. Sosialisasi

memiliki peran penting untuk memperkenalkan sekaligus mengedukasi masyarakat mengenai manfaat, cara penggunaan, dan dampak positif dari QRIS maupun *Marketplace*.

Desa Kubu Hitu terletak di Kecamatan Sungkai Barat Lampung Utara, merupakan salah satu desa dengan potensi ekonomi lokal yang cukup besar, khususnya pada sektor pertanian dan perkebunan. Kehadiran QRIS dan *Marketplace* diharapkan mampu mendukung aktivitas ekonomi masyarakat desa, namun keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada sejauh mana proses sosialisasi dilakukan dan diterima oleh masyarakat setempat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami lebih dalam bagaimana proses sosialisasi *Marketplace* dan QRIS berlangsung di Desa Kubu Hitu Kecamatan Sungkai Barat. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menggali pengalaman, persepsi, serta respon masyarakat terhadap program sosialisasi yang dijalankan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai faktor pendukung, kendala, serta dinamika yang terjadi dalam proses sosialisasi, sekaligus menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait dalam mengembangkan strategi literasi digital di tingkat pedesaan.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan oleh Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung kelompok 6 Desa Kubu Hitu yang bekerja sama dengan Perangkat Desa dan Karang Taruna pada tanggal 10 Agustus 2025 di Desa Kubu Hitu, Kecamatan Sungkai Barat, Kabupaten Lampung Utara. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan edukatif dan partisipatif, yang melibatkan masyarakat secara langsung, khususnya pelaku Usaha Mikro. Pelaksanaan kegiatan dilakukan oleh peneliti melalui interaksi langsung dengan masyarakat, khususnya kepada individu yang memiliki usaha serta para pelaku UMKM. Interaksi ini diwujudkan dalam bentuk sosialisasi yang bertujuan memberikan pemahaman terkait penggunaan QRIS sebagai sarana transaksi pembayaran non-tunai dan *Marketplace* sebagai media penjualan produk online. Sebelum kegiatan sosialisasi dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi lapangan serta wawancara kepada Masyarakat guna memperoleh informasi awal mengenai kondisi. Selama proses kegiatan berlangsung, peneliti tidak hanya memberikan materi sosialisasi, tetapi juga mendemonstrasikan secara langsung tata cara penggunaan QRIS dan *Marketplace* secara praktis dan mudah dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi QRIS yang dilaksanakan oleh Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung kelompok 6 Desa Kubu Hitu pada 10 Agustus 2025, menunjukkan hasil yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital di Desa Kubu Hitu dalam mengadopsi sistem pembayaran non-tunai dan pemasaran produk secara online.

Pelaksanaan sosialisasi *Marketplace* dan QRIS di Desa Kubu Hitu, Kecamatan Sungkai Barat difokuskan pada upaya memperkenalkan teknologi digital kepada masyarakat dan pelaku UMKM. Sosialisasi ini dilakukan dengan pendekatan langsung melalui pertemuan di balai desa. Fasilitator memulai kegiatan dengan memberikan pemaparan materi mengenai konsep dasar QRIS sebagai metode pembayaran non-tunai dan *Marketplace* sebagai media pemasaran produk secara digital. Peserta diberikan penjelasan mendetail mengenai fungsi, manfaat, serta peran penting teknologi digital ini dalam mendorong inovasi dan daya saing usaha di era modern.

Kegiatan sosialisasi tidak hanya berupa penyampaian materi, tetapi juga dilengkapi dengan demonstrasi penggunaan aplikasi. Masyarakat diperlihatkan cara mengunduh aplikasi, mendaftar akun, hingga melakukan simulasi transaksi menggunakan QRIS. Pada saat yang sama, peserta juga dikenalkan pada langkah-langkah memasarkan produk melalui *Marketplace*. Pendekatan praktis ini memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk memahami secara langsung bagaimana teknologi dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan ekonomi mereka.

A. Respon Masyarakat

Berdasarkan pengamatan lapangan, respon masyarakat terhadap kegiatan sosialisasi ini cukup beragam. Sebagian besar pelaku UMKM menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka menilai bahwa QRIS memberikan kemudahan dalam bertransaksi, mengurangi risiko membawa uang tunai, dan mempercepat proses pembayaran. *Marketplace* juga dianggap sangat bermanfaat karena mampu memperluas jangkauan pemasaran produk hingga ke luar wilayah desa. Beberapa peserta mengalami kesulitan dalam memahami materi. Mereka tampak kebingungan ketika mencoba mengoperasikan aplikasi digital, bahkan ada yang mengaku lebih nyaman tetap menggunakan metode konvensional.

Terdapat pula warga yang menunjukkan sikap skeptis. Mereka mengkhawatirkan keamanan transaksi digital, seperti potensi penipuan atau penyalahgunaan data pribadi.

Kekhawatiran lain yang muncul adalah biaya administrasi dalam setiap transaksi serta kebutuhan akan kuota internet yang cukup untuk mengakses aplikasi. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun manfaat QRIS dan *Marketplace* diakui, penerimaan masyarakat masih dipengaruhi oleh faktor kepercayaan dan kondisi ekonomi sehari-hari.

B. Faktor Pendukung dan Hambatan

Terdapat beberapa faktor pendukung yang membuat sosialisasi berjalan dengan baik. Dukungan aktif perangkat desa, karang karuna serta narasumber dari Mahasiswa KKN UIN JUSILA Desa Kubu Hitu dalam pemaparan membuat peserta lebih mudah memahami materi. Karang Taruna yang sudah terbiasa menggunakan *smartphone* juga berperan sebagai penggerak dalam membantu masyarakat lain beradaptasi. Hambatan yang muncul tidak sedikit, Keterbatasan jaringan internet di wilayah tersebut membuat proses praktik menjadi terhambat serta rendahnya literasi digital di kalangan sebagian masyarakat juga memperlambat penerimaan teknologi. Selain itu, kebiasaan lama yang sudah mengakar, seperti lebih nyaman bertransaksi dengan uang tunai, menjadi tantangan tersendiri dalam proses sosialisasi.

Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman masyarakat. Sebelum sosialisasi, banyak warga yang belum mengetahui secara jelas apa itu QRIS dan bagaimana penggunaannya. Setelah kegiatan berlangsung, sebagian besar peserta mampu menjelaskan kembali manfaat QRIS dan *Marketplace*, bahkan beberapa pelaku UMKM mulai mencoba mendaftarkan usahanya untuk menggunakan QRIS serta memasarkan produknya melalui platform digital. Hal ini menandakan adanya peningkatan literasi digital meskipun masih perlu pendampingan lanjutan.

C. Analisis dari Hasil Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan sosialisasi sangat dipengaruhi oleh kesiapan masyarakat dalam menerima perubahan. Pemuda dan Pemudi Karang Taruna lebih cepat beradaptasi karena sudah terbiasa dengan teknologi, sementara masyarakat lanjut usia cenderung lebih lambat dan membutuhkan pendampingan intensif. Hambatan berupa keterbatasan infrastruktur juga menegaskan bahwa transformasi digital di pedesaan tidak bisa dilepaskan dari dukungan fasilitas yang memadai. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menekankan bahwa teknologi pembayaran digital dapat memperluas jangkauan pasar UMKM, tetapi keberhasilannya sangat tergantung pada literasi digital dan dukungan lingkungan sekitar (Hutahaean dkk., 2024).



Gambar 1. Dokumentasi Tim Pelaksana

KESIMPULAN

Sosialisasi *marketplace* dan QRIS di Desa Kubu Hitu terbukti memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan literasi digital masyarakat. Peserta yang sebelumnya belum memahami konsep pembayaran non-tunai kini lebih mengenal QRIS dan sebagian telah mencoba menggunakannya. *Marketplace* juga mulai dipahami sebagai peluang untuk memperluas pasar produk lokal. Antusiasme terutama datang dari kelompok muda, sementara kelompok usia lanjut membutuhkan pendampingan lebih intensif. Hambatan utama yang dihadapi berupa keterbatasan infrastruktur, rendahnya literasi digital sebagian warga, dan kebiasaan transaksi tunai yang masih melekat.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhika, M. M., Ariani, M., & Budiarto, B. (2025). Tantangan Perkembangan Teknologi Melalui Metode Pembayaran Qris Bagi Umkm Dan Konsumen. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 9(1), 1522–1539. <https://doi.org/10.31955/mea.v9i1.5233>
- Hutahaeen, L., Rahma Shabrina, A., Martiani, Y., Syakduzzaman, Yulia, A., & Gunardi. (2024). Peran sistem pembayaran digital dalam meningkatkan Penjualan Umkm. *Jurnal TEKOMIN*, 3.
- Rahmayanti, A. P., & Kencana, W. H. (2024). Analisis Perilaku Generasi X Dan Generasi Z Dalam Pemanfaatan Penggunaan EWallet Gopay. *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial dan Humaniora*, 9(1), 93–118. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v9i1.4211>
- Wahyuni, N., Saeful Mutaqin S., A. I., & Gunawan, A. (t.t.). *Pengenalan Dan Pemanfaatan Marketplace E-Commerce Untuk Pelaku Ukm Wilayah Cilegon*.