E-MONEY

TEORI & STUDI KASUS

Editor : Soetam Rizky Wicaksono
Program Studi Akuntansi
Universitas Ma Chung

E-Money
Teori dan Studi Kasus

Soetam Rizky Wicaksono, dkk

Seribu Bintang

E-Money
Teori dan Studi Kasus

Editor : Soetam Rizky Wicaksono

Kontributor:
Program Studi Akuntansi
Universitas Ma Chung

Penerbit
CV. Seribu Bintang
Malang – Jawa Timur - Indonesia
Website : www.SeribuBintang.co.id
email : info@seribubintang.co.id
FB : www.fb.com/cv.seribu.bintang
Katalog : http://seribubintang.gumroad.com

ISBN : 978-623-7000-34-1

Edisi Pertama, Juli 2021
Hak Cipta dilindungi oleh Undang-undang

Pendahuluan

Pada masa pandemi, pembelajaran online merupakan sebuah tantangan tersendiri, baik bagi guru/dosen ataupun siswa/mahasiswa. Salah satu yang bisa dilakukan adalah dengan membuat model PBL atau *project based learning* dengan teknik kolaboratif. Buku ini merupakan hasil dari kolaborasi mahasiswa di kelas Sistem Informasi Manajemen pada tahun ajaran 2020/2021 semester genap yang menjadikan tiap bab buku sebagai proyek yang diawali dari kuis besar hingga ke UAS.

Sebagai bagian dari ujian akhir semester pula, diharapkan bahwa hasil ujian yang umumnya berupa makalah, tidak lagi hanya tergeletak di meja dosen dan menjadi kertas bekas, namun dapat lebih bermanfaat dengan menjadikannya sebagai sebuah buku bunga rampai studi kasus.

Selain didalamnya terdapat pembahasan mengenai sejarah serta perkembangan dari e-money, juga dibahas tentang regulasi dari e-money, baik di dalam negeri maupun di luar negeri (USA dan Inggris) sebagai perbandingan obyektif. Pembahasan lainnya adalah tentang dampak dari e-money, baik di pedesaan, perbandingannya dengan uang kartal serta topik hangat yakni di masa pandemi saat ini. Beberapa studi kasus lain yang cukup menarik untuk ditelaah di dalam buku

ini diantaranya: kasus komparasi DANA dan OVO, kasus payoneer dan lainnya.

Selamat berkarya….

Editor,

Dr. Soetam Rizky Wicaksono

Daftar Isi

Pendahuluan 1
SEJARAH DAN PERKEMBANGAN E-MONEY 1

Latar Belakang 2
Simpulan Dan Saran 13
Daftar Pustaka 15

PERKEMBANGAN E-MONEY DI INDONESIA 18

Perkembangan *E-Money* di Indonesia 19
Definisi E-Money 30
Perkembangan Teori 32
Perkembangan Regulasi 34
Simpulan 35
Daftar Pustaka 37

REGULASI E-MONEY INDONESIA 41

Latar Belakang 42
Definisi Regulasi *e-money* 46
Perkembangan Teori 48
Perkembangan Regulasi 51
Simpulan Dan Saran 55
Daftar Pustaka 56

E-MONEY DI AMERIKA SERIKAT 59

Pendahuluan 60
Regulasi *e-money* di AS 65
Regulasi *e-money* di Texas. 68

Perkembangan Regulasi di AS dan Negara Bagian 72
Simpulan Dan Saran 78
Daftar Pustaka 80

DAMPAK E-MONEY TERHADAP UANG KARTAL 83

Latar Belakang 84
Pembahasan 90
Opini Obyektif 96
Simpulan Dan Saran 99
Daftar Pustaka 102

DAMPAK E-MONEY DI MASYARAKAT PEDESAAN . 105

Latar Belakang 106
Pembahasan 109
Opini Subyektif 119
Kesimpulan 120
Daftar Pustaka 122

DAMPAK E-MONEY SELAMA PANDEMI COVID-19 129

Latar Belakang 130
Komparasi Dampak *e-money* Sebelum dan Sesudah Pandemi 135
Simpulan Dan Saran 144
Daftar Pustaka 146

KOMPARASI E-MONEY DI INDONESIA 151

Latar Belakang 152
Simpulan Dan Saran 170
Daftar Pustaka 172

KOMPARASI E-MONEY LUAR NEGERI.....175

Latar Belakang 176
Sejarah Singkat Alibaba 179
Pembahasan 182
Opini Subyektif 189
Kesimpulan..... 192
Daftar Pustaka 194

KOMPARASI E-MONEY JEPANG DAN MALAYSIA ...197

Latar Belakang 198
Komparasi 207
Opini Subyektif 216
Simpulan Dan Saran..... 218
Daftar Pustaka 221

KEBERHASILAN *E-MONEY* DI LUAR NEGERI 223

Latar Belakang 224
Pembahasan 230
Simpulan Dan Saran..... 234
Daftar Pustaka 236

KASUS KEBERHASILAN PAYONEER.....239

Sejarah Payoneer 240
Pembahasan 243
Simpulan Dan Saran..... 254
Daftar Pustaka 260

SEJARAH DAN PERKEMBANGAN E-MONEY

Kontributor:

Azizah Istighfar Robbani 121810003
Dewanti Mayasari 121810005
Silvia Rochmatun Nisa 121810032

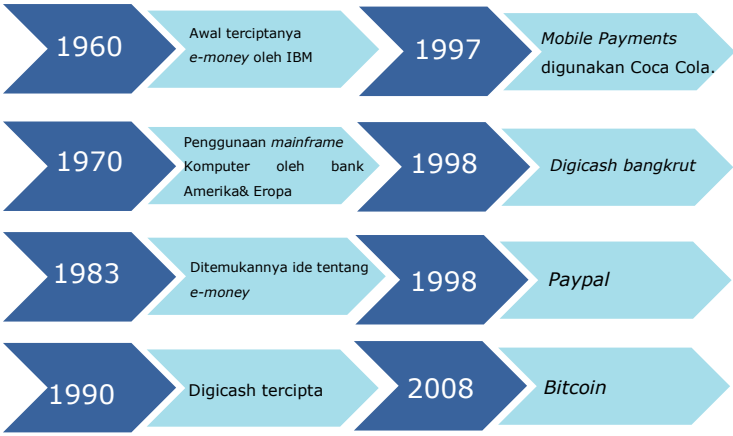
Latar Belakang

Uang elektronik atau yang biasa disebut dengan *e-money* adalah alat pembayaran yang diperoleh dari jumlah uang yang telah disetorkan kepada penerbit, baik secara langsung, maupun melalui pendebitan rekening di bank. Setelah itu, uang yang telah dimasukkan ke media *e-money* dinyatakan dalam Rupiah yang dapat digunakan secara langsung. Nilai uang yang terdapat pada *e-money* akan otomatis berkurang ketika digunakan untuk transaksi pembayaran (Rivai, 2007).

Menurut Peraturan Bank Indonesia No. 166/8/PBI2014 *e-money* adalah nilai uang yang bisa dipindahkan untuk transaksi pembayaran atau transfer dana dan disimpan dengan cara elektronik pada *chip* atau *server* (Evitasari, 2020). E-*money* adalah produk *prepaid* atau *stored value* yang sebagian dari nilai uang itu disimpan di media elektronik milik seseorang (Hidayati, 2006).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *e-money* adalah alat pembayaran yang digunakan untuk menyimpan uang secara elektronik dan dapat digunakan untuk

melakukan transfer dana atau transaksi pembayaran. Tetapi sebelum itu, sejumlah uang disetorkan secara langsung atau melalui pendebitan pada rekening bank.



Uang digital atau yang biasa disebut dengan *e-money* merupakan bentuk lain dari mata uang. Hal ini dapat dibuktikan dengan tidak adanya perbedaan dalam nilai tukar antara uang konvensional dengan *E-money*. Meskipun begitu, *E-Money* dengan uang konvensional tetap memiliki perbedaan yakni terkait fleksibilitas dan aksebilitas. *E-money* tentu lebih unggul dalam hal fleksibilitas dan aksebilitas karena tidak adanya batasan dalam penggunaannya. *E-money*

menggunakan dasar dan sistem yang dapat terhubung secara *online,* sehingga adanya transaksi tidak perlu untuk menyatukan orang.

1960: Awal mula terciptanya *e-money* dilakukan oleh perusahaan komputer raksasa (IBM). Dalam pembuatan *E-Money*, IBM tidak bekerja sendiri, melainkan bekerja sama dengan American Airlines. Kerja sama inilah yang menghasilkan sistem dengan sebutan SABRE (*Semi- Automatic Busines Research Environment*) (Evitasari, 2020) yang merupakan lingkungan riset bisnis otomatis, sehingga antar kantor American Airlines memasang terminal yang dapat terhubung dengan jaringan telepon. Hal inilah, yang memungkinkan terjadinya pembuatan pesanan secara digital, mengecek keberangkatan secara langsung, dan ketersediaan kursi.

1970: Bank di Amerika dan di Eropa telah menggunakan *mainframe* komputer. Dengan adanya *mainframe* komputer, bank dipermudah dalam melakukan pelacakan transaksi antar cabang. Hal ini membuktikan bahwa bank telah berhasil melewati keterbatasan internasional pertukaran kurs pada tahun 1970 (Luthfi, 2021).1983: Seorang ilmuwan komputer dan

kriptografer di tahun 1983 berhasil mengemukakan idenya tentang uang digital. Ide tersebut dituangkan dalam *research paper* yang dibuatnya. Untuk merealisasikan idenya, sebuah perusahaan uang digital "DigiCash" ditemukan dengan diciptakannya protokol kriptofrafi oleh David Chaum (Luthfi, 2021).

1990: Ibu Kota Belanda yaitu Amsterdam merupakan tempat didirikannya "Digicash" pertama kali. DigiCash sendiri memiliki produk utama berupa *smart cash* dan *electronic cash (e-cash)* (SIP Law Firm, 2018).

1997: Perusahaan Coca-Cola menjadi perusahaan pertama yang menerapkan penggunaan transaksi dari mesin penjual otomatis (*vending machine*) dengan menggunakan sistem pembayaran seluler (*mobile payments).* Setelah itu, muncul perusahaan yang menggunakan layanan *e-Money* yaitu PayPal. Kehadiran Paypal membuat uang elektronik semakin populer hingga sekarang.

1998: Perusahaan DigiCash mengalami permasalahan yang disebabkan oleh habisnya dana yang digunakan untuk mengembangkan perusahaannya. Pada saat itu sebenarnya

perusahaan Microsoft telah menawarkan kerja sama sejumlah 180 juta dolar, tetapi tawaran tersebut ditolak mentah-mentah karena dinilai tidak dapat melanjutkan masa depan DigiCash. Oleh sebab itu, DigiCash resmi bangkrut di tahun 1998 (Warung Coin, 2021).

2008: Bitcoin hadir sebagai kurs tersendiri dari uang digital (Bisnis, 2021). Bitcoin adalah aset kripto atau dikenal juga dengan *cryptocurrency global* (Abdi, 2021). Dengan demikian, muncullah istilah *virtual currency* dan *digital currency*.

Sejarah Perkembangan E-Money Global

Uang tunai tradisional sudah lama digantikan oleh sistem pembayaran elektronik. Perkembangan sistem pembayaran elektronik tersebut telah memberikan banyak manfaat (Seetharaman & Raj, 2009). Manfaat tersebut antara lain adalah terjadinya transaksi yang cepat dan efisien, sedikit membawa uang tunai saat bepergian bukan menjadi suatu masalah, memiliki akses ke perdagangan elektronik, dan lain sebagainya.

E-money banyak dimanfaatkan dalam suatu bisnis. Terdapat beberapa manfaat yang dirasakan

oleh pebisnis dengan adanya e-money (Seetharaman & Raj, 2009). Manfaat potensial tersebut berupa transaksi yang dapat dilakukan secara instan, penghematan biaya, dan mempermudah bisnis untuk mengumpulkan informasi pemasaran kepada konsumen, dan lain sebagainya.

Hal di atas menyebabkan semakin pesatnya perkembangan e-money global. Seiring dengan berkembangnya e-money, muncul kekhawatiran di dalam lingkup masyarakat. Kekhawatiran tersebut berhubungan dengan keamanan e-money.

Meskipun masyarakat dipermudah dengan adanya e-money, akan tetapi ada kalanya masyarakat berpikir dua kali ketika membeli barang secara *online* dengan kartu kredit. Pembeli mengalami ketakutan dalam memberikan nomor kartu kredit mengingat tidak diketahuinya siapa yang menerima informasi tersebut.

Sejarah Perkembangan E-Money di Indonesia

E-money tidak hanya berkembang di negara-negara maju saja. Akan tetapi, E-money juga berkembang di seluruh negara, salah satunya Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya penduduk di Indonesia yang menggunakan uang elektronik di setiap tahunnya. Bahkan, transaksi-transaksi yang digunakan pada toko *online* maupun *offline* sudah banyak yang menggunakan *e-money.* Contohnya, OVO, shopeepay, gopay, dll.

Menariknya, fasilitas publik seperti tempat parkir, tol, transjakarta, komuter untuk pembayarannya mayoritas sudah menggunakan *e-money.* Lembaga Pemerintahan maupun perusahaan tidak mau kalah, karena untuk transaksi di atas 5 juta sudah diwajibkan untuk menggunakan *e-money.* Pesatnya perkembangan *e-money* di Indonesia menjadikan nilai total transaksi setiap tahunnya terbilang tinggi. Hal ini dapat dilihat dengan pendapatan per tahunnya mencapai 260 triliun rupiah, yang berarti bisa jadi untuk pendapatan perharinya sebesar 6,7 miliar.

Akan tetapi, meskipun perkembangan *e-money* di Indonesia cukup pesat, masih banyak

masyarakat yang ragu untuk menggunakannya. Faktor yang memengaruhi yakni faktor ekonomi dari masyarakat tersebut. Rata-rata pengguna *e-money* adalah masyarakat yang menggunakan *smartphone* yang mendukung atau memadai, sehingga hasil dari *survei* yang telah dilakukan oleh IndoTelko menyatakan masih harus adanya perbaikan yang dilakukan agar layanan *e-money* dapat menggantikan uang sebagai alat pembayaran yang andal.

Adanya kendala tersebut bukan menjadi halangan untuk *e-money* tetap berkembang di Indonesia, sebab penggunaan *e-tol* semakin meningkat hingga 100 juta lebih. Pernyataan tersebut dinyatakan oleh Direktur Utama Jasa Marga. Dengan demikian, dapat diprediksi bahwa perkembangan *e-money* di Indonesia akan semakin meningkat secara signifikan.

Infrastruktur yang Tersebar E-Money di Indonesia

Tahun	Mesin Pembaca
2013	139.157
2014	206.826
2015	281.988
2016	374.861

Sumber :Adiyanti (2015).

Perkembangan *e-money* pada setiap tahunnya meningkat . Hal ini dapat dilihat dari tabel di atas yang menunjukkan peningkatan sebesar 67,2% dari tahun 2013 ke tahun 2014. 73,3% dari tahun 2014 ke 2015, dan 75,2% dari tahun 2015 ke tahun 2016. Adanya pertumbuhan penggunaan *e-money* tersebut, ditunjang oleh alat atau mesin pembaca uang elektronik yang sudah tersebar di hampir seluruh wilayah Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dengan kenaikan transaksi dari tahun 2013 ke tahun 2016. Pastinya, kenaikan penggunaan *e-money* juga disebabkan peningkatan pelayanan pemerintah maupun infrastruktur yang semakin baik, sehingga terjadi penaikan transaksi *e-money* dilihat dari sisi volume,

Berdasarkan perkembangan *e-money* yang semakin pesat, alat pembayaran elektronik menjadi lebih cepat, tepat, praktis, dan aman dalam setiap melakukan transaksi elektronik. Perkembangan ini dibuktikan dengan sejarah dari uang yang berbentuk logam menjadi uang kertas, hingga saat ini, uang berevolusi dalam bentuk data (Adiyanti, 2015).

Dalam pengoperasian pembayaran elektronik atau *e-money* membutuhkan teknologi komunikasi dan informasi, yaitu *Cryptography, Integrated Circuit* (IC), dan jaringan komunikasi, sehingga *e-money* dapat memenuhi kriterianya (keakuratan, kecepatan, dan keamanan) (Anita, 2013). Dengan adanya perkembangan teori tersebut, dapat dikatakan bahwa *e-money* memiliki keunggulan daripada uang tunai. Hal tersebut menyebabkan bahwa *e-money* memiliki potensi untuk menggeser peran dari uang tunai dalam melakukan suatu pembayaran atau transaksi karena para pengguna merasa diuntungkan dalam hal keamanan dan kenyamanan.

Penggunaan *e-money* diketahui meningkat di masa pandemi (Jayani, 2020). Peningkatan tersebut terjadi di bulan April 2020 tepatnya pada saat Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) berlangsung. Pemakaian *e-money* mencapai 412,1 juta yang artinya meningkat sebesar 81,7 juta. Pembayaran melalui *e-money* dinilai sangat mempermudah dan membantu masyarakat dan UMKM dalam bertransaksi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *e-money* dapat mempermudah pembayaran tanpa

takut, sebab keamanan yang terjamin. Selain itu, transaksi juga menjadi lebih cepat. Banyaknya keunggulan tersebut, memungkinkan *e-money* untuk menggeser uang tunai. Akan tetapi, hal tersebut juga harus diimbangi dengan tindakan pemerintah dalam memperluas alat atau mesin pembaca *e-money* agar merata. Tidak hanya masyarakat kota saja yang menggunakan, namun masyarakat desa atau pelosok juga.

Adanya tindakan tersebut, sistem pembayaran non tunai yaitu *e-money* dapat meningkatkan daya beli dan angka konsumsi masyarakat, sehingga berpeluang untuk mengembangkan inovasi dan pertumbuhan ekonomi suatu negara (Anita, 2013). Pernyataan tersebut membuat bahwa *e-money* merupakan salah satu alat pembayaran dalam bertransaksi yang memiliki kemampuan yaitu berkontribusi positif dalam perkembangan ekonomi.

Simpulan Dan Saran

Perkembangan e-*money* sangat dipengaruhi oleh perubahan dalam pola hidup masyarakat dan kemajuan teknologi. Di Indonesia, *e-money* tersebar merata hampir di seluruh wilayah. Hal tersebut dapat dilihat dari data yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu penyebaran infrastruktur *e-money* di Indonesia dan selalu meningkat setiap tahunnya. Penggunaan *e-money* dinilai lebih efektif dan efisien oleh masyarakat karena dengan alat pembayaran elektronik tersebut, setiap melakukan transaksi menjadi lebih lebih cepat, tepat, praktis, dan aman.

Di Indonesia, *e-money* telah banyak digunakan pada pembayaran minimarket, parkir, pembayaran tol, hingga transportasi. Jika e-*money* terus berkembang dengan baik setiap tahunnya, maka *e-money* memiliki potensi untuk menggeser peran uang tunai dalam melakukan suatu transaksi. Dengan demikian, daya beli dan angka konsumsi masyarakat akan terus meningkat dan memberi dampak pada pertumbuhan ekonomi Indonesia.

Berdasarkan tabel perkembangan *e-money* di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap tahun jumlah penggunanya meningkat. Semenjak terjadinya pandemi ini, masyarakat tentunya dipermudah dengan adanya *e-money*. Bertransaksi menggunakan uang tunai mungkin dinilai menakutkan bagi sebagian pihak, sehingga terdapat lonjakan yang tinggi dalam penggunaan *e-money* di masa pandemi ini, khususnya di bulan April 2020 saat awal PSBB diterapkan. Kenaikan tersebut meningkat sebesar 81,7 juta jika dibandingkan dengan sebelum dilaksanakannya PSBB.

Daftar Pustaka

Abdi, H. (2021). *Apa Itu Bitcoin? Pahami Pengertian, Cara Kerja, Serta Kelebihan dan Kekurangannya - Hot Liputan6.com*.

Adiyanti. (2015). Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan, Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money. *Jurnal Ilmu Ekonomi Universitas Brawijaya*.

Anita, C. (2013). Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Kartu E-Money Sebagai Alat Pembayaran dalam Transaksi Komersial. *Jurnal Ekonomi Universitas Udayana*.

Bisnis, M. (2021). *Apa itu E-Money? Jenis, Manfaat, Pengertian dan Perkembangannya – Portal Bisnis Internet Indonesia*.

Evitasari. (2020). *Pengertian E-Money - Sejarah, Perkembangan, beserta Jenis-Jenisnya*. https://www.terraveu.com/pengertian-e-money/

Hidayati, S. (2006). *Kajian Operasional E-Money*. Bank Indonesia.

Jayani, D. H. (2020). *Transaksi E-Money Meningkat Saat PSBB | Databoks*. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/11/transaksi-e-money-meningkat-saat-psbb

Luthfi, A. (2021). *Apa yang dimaksud dengan Virtual Currency? - Ekonomi & Bisnis / Ilmu Ekonomi - Dictio Community*. https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-virtual-currency/123498

Rivai, V. (2007). *Bank and Financial Institute Management*. PT. Raja Grafindo Persada.

Seetharaman, A., & Raj, J. R. (2009). Evolution, Development and Growth of Electronic Money. *International Journal of E-Adoption (IJEA)*, *1*(1), 76–94. https://doi.org/10.4018/jea.2009010106

SIP Law Firm. (2018). *EVENT! "Risk & Benefit Cryptocurrency di Indonesia: Kajian Ekonomi dan Hukum" - SIP Law Firm*. https://siplawfirm.id/risk-dan-benefit-cryptocurrency-di-indonesia-kajian-ekonomi-dan-hukum/?lang=id

Warung Coin. (2021). *Sejarah Cryptocurrency | Warungcoin*. http://www.warungcoin.com/teknologi/sejarah-cryptocurrency

Kamu tidak perlu menjadi luar biasa untuk memulai, tapi kamu harus memulai untuk menjadi luar biasa.

PERKEMBANGAN E-MONEY DI INDONESIA

Kontributor :

Jane Vanesa Kariyanto 121810017
Lukas Wijaya Santoso 121810039
Milinia Amanda Palma S 121810045

Perkembangan *E–Money* di Indonesia

Jaman sudah semakin berkembang, hal ini ditandai dengan adanya perubahan dari uang tunai menjadi uang elektronik (*e-money*). Uang elektronik atau *E-Money* pertama kali dirilis di Indonesia pada tahun 2009. Hal tersebut ditandai dengan diterbitkannya Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2009 pada tanggal 13 April 2009 yang berisi tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*) oleh Bank Indonesia, Regulasi ini juga dilengkapi dengan surat edaran yang mengatur mengenai lembaga penyedia uang elektronik.

Pada tahun 2014 Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 diperbaharui menjadi Peraturan Bank Indonesia No.16/8/PBI/2014. Selanjutnya pada tahun 2016 Peraturan Bank Indonesia No.16/8/PBI/2014 diubah menjadi Peraturan Bank Indonesia No.18/17/PBI/2016. Pada tahun 2018 semua peraturan tersebut dicabut dan diubah menjadi Peraturan Bank Indonesia No.20/6/PBI/2018 yang menjelaskan bahwa Nilai Uang Elektronik adalah nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu media *server* atau

chip yang dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana.

Lembaga keuangan pertama yang menyediaan *E-Money* yaitu Bank BCA. Bank BCA mengeluarkan *Flazz* BCA yang berbentuk kartu. *Flazz* BCA ini menjadi salah satu bentuk uang elektronik atau *E-Money* yang paling tua. Saat ini banyak lembaga keuangan yang berinovasi untuk mengeluarkan *E-Money* yang dapat menarik banyak masyarakat baik dari segi kemudahan ataupun desain.

Bentuk dari *E-Money* sangat beragam antara lain berupa kartu ataupun aplikasi. Jenis *E-Money* juga terbagi menjadi dua yaitu, uang elektronik konvensional dan uang elektronik syariah. *True Money* merupakan salah satu uang elektronik syariah pertama di Indonesia yang telah mendapatkan pengakuan dari Dewan Syariah Nasional MUI.

Lebih dari 37 uang elektronik atau *E-Money* telah beredar di Indonesia. Berdasarkan data Bank Indonesia (BI), hingga September 2017, jumlah uang elektronik yang beredar di masyarakat sebanyak 71.783.618. Hingga bulan yang sama,

volume transaksi uang elektronik telah mencapai Rp817.366 miliar, dengan 67,55 juta transaksi. BI juga mencatat ada 486.039 reader (mesin pembaca) uang elektronik.

Jumlah uang elektronik yang sudah beredar hingga November 2017 mencapai 113 juta instrumen berjenis *e-money* ataupun *e-wallet*. Jumlah ini meningkat signifikan dari posisi awal 2017 yang hanya 52 juta instrumen uang elektronik. Jumlah itu mencakup 26 jenis uang elektronik yang dikeluarkan oleh 26 perusahaan penerbit berbeda.

Pada tanggal 14 Agustus 2014 Bank Indonesia mencanangkan program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Program ini bertujuan untuk menumbuhakan kesadaran dan meningkatkan penggunaan non tunai di kalangan masyarakat, pelaku bisnis, dan lembaga-lembaga pemerintah. Bank Indonesia bersama Otoritas Jasa Keuangan (OJK) juga menginisiasi layanan keuangan digital dan layanan keuangan tanpa kantor untuk menjangkau daerah-daerah pelosok yang tidak terjangkau layanan perbankan. Inisiatif ini dilakukan karena masih banyak masyarakat

pelosok yang menyakini bahwa menyimban uang di rumah lebih aman.

Meskipun transaksi menggunakan uang elektronik lebih aman dan efisien, namun banyak masyarakat yang lebih percaya menggunakan uang tunai. Kondisi ini yang menjadi tantangan bagi Bank Indonesia untuk menjalankan program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Selain itu kendala lain yang dihadapi oleh masyarakat di daerah peloso tidak memadainya jaringan internet terutama di daerah pelosok dikarenakan tidak memadainya jaringan internet di daerah pelosok, sedangkan penggunaan *E-Money* harus menggunakan jaringan yang cukup stabil untuk melakkan transaksi (Farodela, 2019). Oleh karena tersebut Bank Indonesia cukup memerlukan waktu untuk melakukan penerapan program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) dan harus melakukan perubahan dari uang tunai menjadi uang elektronik atau *E-Money* secara bertahap.

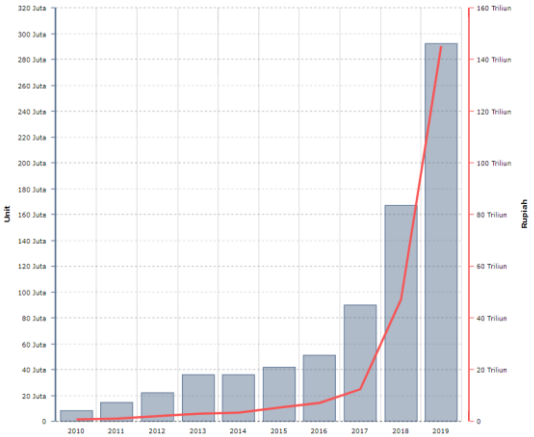
Berikut ini terdapat beberapa program yang dilakukan oleh pemerintah untuk mendorong penggunaan *e-money* di Indonesia antara lain: (1) Penerapan elektronikfikasi pembayaran di sektor

transportasi yang telah diberlakukan pada trasnportasi darat, penyebrangan, dan laut serta transportasi berbasis rel. Dalam pelaksanaannya Bank Indonesia bekerja sama dengan Kementerian Perhubungan, Pemerintah Provinsi/ Dinas Perhubungan setempat, operator moda transportasi dan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran untuk melakukan peningkatan awareness masyarakat, kemudahan akses perolehan instrument pembayaran dan layanan top up, serta keandalan peralatan alat transaksi di masing- masing moda transportasi. (2) Penerapan elektornifikasi antara Bank Indonesia dan Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Republik Indonesia No.19/5/NhrhtK/GBl/2017 tanggal 31 Mei 2017 mengenai kerja sama untuk melakukan pembayaran via virtual untuk jalanan tol di Indonesia.

Di Indonesia terdapat berbagai macam jenis transaksi mata uang virtual diantaranya seperti Penerbitan (*issuance*) dan pengisian ulang (*top-up* atau *loading*), Transaksi pembayaran, Tranfer, Tarik tunai, dan *Refund*/*Redemtion*. Menurut (Hidayati, 2006) fitur-fitur dari E-Money yang ada di Indonesia beragam, seperti (1)*Transferabillity*,

yakni fitur yang memberikan suatu transaksi memiliki batas tertentu sesuai yang disepakati di awal. (2) *Otorisasi On-Line*, yakni fitur validasi yang dilkukan oleh penerbit kartu ke pemegang kartu. Fitur ini biasanya ada di fitur-fitur *top-up* dan dikenakan sedikit biaya. (3) *Information Collection*, fitur ini ada untuk mengambil data dari pemegang kartu bilamana terjadi tindak kejahatan yang dilaporkan. (4) Pengisian ulang, yakni fitur yang berguna untuk mengisi saldo yang ada di *E-Money*. (5) *Single* atau *Multiple applications*, yakni fitur yang memungkinkan untuk mengupgrade kartu untuk bisa menjadi kartu serbaguna.

Nilai transaksi *E-Money* di Indonesia tiap tahunnya selalu meningkat entah itu dibagian volume pemakaian maupun di jumlah transaksi. Berikut adalah grafik dari pemakaian *E-Money* dari 2010-2019:



Transaksi *E-Money* sejak tahun 2009 terus meningkat hingga saat ini, terutama saat pandemic Covid - 19 karena dengan adanya pandemi ini memaksa masyarakat untuk beralih dari uang tunai menjadi uang elektronik.

Pada tanggal 27 Mei 2019 Gubernur Bank Indonesia, Pery Warjiyo, memaparkan 5 (Lima) Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025 untuk memastikan arus digitalisasi berkembang dalam ekosistem ekonomi dan keuangan digital yang kondusif. Hal ini disampaikan pada saat membuka Seminar Internasional yang bertema "*Digital Transformation for Indonesian Economy*".

Sebagai langkah awal transformasi digital pada Sistem Pembayaran Indonesia dalam membantu percepatan pengembangan ekonomi dan keuangan digital, Bank Indonesia melakukan *Soft Launching QR Code Indonesia Standard* (QRIS). Hadirnya QRIS memungkinkan pembayaran melalui QR akan terinterkoneksi dan terinteropabilitas dengan menggunakan satu standar QR Code. Dalam tahap awal, BI memperkenalkan QRIS untuk *Merchant Presented Mode* (MPM) dan akan mulai diimplementasikan pada Semester II – 2019. (Departemen Komunikasi Bank Indonesia, 2019).

Quick Response Code Indonesian Standard atau biasa disebut dengan QRIS merupakan penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR *Code*. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR *Code* dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya.

QRIS mengakomodir 2 model penggunaan QR *Code* Pembayaran yaitu *Merchant Presented Mode* (MPM) dan *Customer Presented Mode* (CPM).

Namun, implementasinya mengacu pada standar QRIS yang ditetapkan oleh Bank Indonesia sebagai standar nasional. QRIS memiliki karakteristik UNGGUL yang merupakan kepanjangan dari (Bank Indonesia, 2020): Universal, Gampang, Untung, Langsung.

Universal berarti QRIS dapat menerima pembayaran aplikasi pembayaran apapun yang menggunakan QR *Code*, jadi masyarakat tidak perlu memiliki berbagai macam aplikasi pembayaran. **Gampang bagi masyarakat dan bagi merchant.**Kemudahan bagi masyarakat yaitu mudah, tinggal scan dan klik, bayar. Sedangkan bagi *merchant* mudah, tidak perlu memajang banyak QR Code, cukup satu QRIS yang dapat dipindai menggunakan aplikasi pembayaran QR apapun. **Untung** bagi pengguna dapat menggunakan akun pembayaran QR apapun untuk membayar, sedangkan bagi *merchant* adalah cukup memiliki minimal 1 akun untuk menerima semua pembayaran QR Code. **Langsung** berarti pembayaran dengan QRIS langsung diproses seketika. Pengguna dan *merchant* langsung mendapat notifikasi transaksi.

Standarisasi QR *Code* dengan QRIS juga memberikan banyak manfaat, antara lain (Bank Indonesia, 2020): (1) Bagi Pengguna Aplikasi QRIS Cepat dan cukup kekinian, selain itu pengguna tidak perlu repot lagi membawa uang tunai, dan tidak perlu pusing memikirkan QR siapa yang terpasang. Pengguna jadi merasa lebih terlindungi lagi karena semua PJSP penyelenggara QRIS sudah pasti memiliki izin dan diawasi oleh Bank Indonesia. (2) Bagi *merchant* Penggunaan QRIS ini berpotensi meningkatkan laba mereka karena dapat menerima pembayaran berbasis QR apapun, dan juga meningkatkan branding. Hal ini memudahkan penjual karena lebih praktis dan cukup menggunakan satu QRIS. Selain itu penggunaan QRIS ini mengurangi biaya pengelolaan kas, terhindar dari uang palsu, dan tidak perlu lagi menyediakan uang kembalian. Transaksi dengan menggunakan QRIS ini akan langsung tercatat otomatis dan bisa dilihat setiap saat, memudahkan rekonsiliasi dan berpotensi mencegah tindak kecurangan dari pembukuan transaksi tunai, dan juga membangun informasi credit profile untuk memudahkan memperoleh kredit kedepan.

Sebagai pedoman implementasi *Quick Response* **(QR)** *Code Indonesian Standard* **(QRIS), Bank Indonesia menerbitkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur (PADG) No.21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional** *Quick Response Code* **untuk Pembayaran pada 16 Agustus 2019. Penerbitan ketentuan bertujuan untuk memastikan penyelenggaraan layanan pembayaran yang menggunakan QRIS di Indonesia dapat berjalan dengan baik. Implementasi QRIS secara nasional efektif berlaku mulai 1 Januari 2020, guna memberikan masa transisi persiapan bagi Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Peluncuran QRIS merupakan salah satu implementasi Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025, yang telah dicanangkan pada Mei 2019 lalu** (Departemen Komunikasi Bank Indonesia, 2019)**.**

Definisi E-Money

Menurut Peraturan Bank Indonesia No 11/12/PBI/2009 *E-Money* adalah berbagi pembayaran yang memenuhi berbagai unsur- unsur yang elektronik. Menurut Rivai (2007), uang elektronik adalah *payment instrument* yang didapatkan setelah menyetor sejumlah uang pada penerbit terlebih dahulu baik secara langsung, agen penerbit, ataupun melalui perdebitan rekening di bank dan nilai uang tersebut dimasukkan dalam media uang elektronik dinyatakan menggunakan satuan rupiah, ini bisa dipakai untuk bertransaksi yang secara langsung mengurangi nilai uang yang dimiliki. Sedangkan menurut Sakti (2014)*E-Money* adalah sistem pembayaran secara elektronik yang dipergunakan untuk transaksi *online* yakni elemen digital yang dibuat dan dapat digunakan sebagai uang.

Untuk pengembangan *e-money*, BI memiliki tugas untuk membuat persyaratan mengenai uang elektronik yang tertuang dalam Peraturan Bank Indonesia No. 11/2009 serta Surat Edaran BI No. 11/2009. Dengan adanya *e-money* ini BI berharap

masyarakat menjadi tertarik dan perlahan mulai pindah daru metode pembayaran tunai menjadi non-tunai.Uang elektronik atau *E-Money* merupakan uang yang disimpan secara elektronik melalui media yang ada dan dapat digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran.

Perkembangan Teori

Perkembangan *e-money* di Indonesia saat ini sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang terus meningkat setiap harinya. Banyak peneliti yang melakukan penelitian tentang perkembangan *e-money* di Indonesia seperti Rifqy Tazkiyyaturrohmah (2018). Penelitian yang dilakukan oleh Rifqy Tazkiyyaturrohmah (2018) berjudul "Eksistensi Uang Elektronik Sebagai Alat Transaksi Keuangan Modern" mengatakan bahwa berkembangnya bisnis *startup* di Indonesia juga mempengaruhi transaksi uang elektronik yang semakin meningkat seperti transportasi *online* GoJek maupun Grab.

Munculnya *startup* seperti Grab dan GoJek menjadi salah satu faktor perkembangan e-money di Indonesia. Persaingan antara Grab dan GoJek ini tidak hanya seputar bisnis jaringan tranportasi saja, namun juga persaingan uang elektronik sebagai pendukung bisnis utama perusahaan, dengan target masyarakat *mobile*, produk uang elektronik dari dua perusahaan *startup* ini cukup diminati masyarakat.

Penulis berharap semoga kedepannya transaksi menggunakan uang elektronik terus menjadi pilihan masyarakat sebagai instrumen transaksi pembayaran demi kemajuan perekonomian global di era digital.

Penelitian lain tentang perkembangan e-money di Indonesia yaitu penelitian yang dilakukan oleh Qori'ah. Indrawati, Wardhono, dan Nasir (2020) yang berjudul "Dampak Perkembangan Uang Elektronik Terhadap Efektivitas Kebijakan Moneter Di Indonesia" menjelaskan bahwa *e-money* tidak memiliki dampak inflasioner terhadap stabilitas harga baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek. Instrumen suku bunga cukup efektif dalam mengendlaikan kecepatan perputaran uang yang dari uang elektronik. Sehingga transaksi uang elektronik memberikan dampak yang efektif dalam terhadap kebijakan moneter. Percepatan pertumbuhan ekonomi terhdaap pembayaran digital masih belum sepenuhnya dirasakan oleh seluruh masyarakat Indonesia oleh karena tingkat inklusi keuangan yang masih rendah. Penulis berharap agar akselerasi percepatan transaksi digital disertai dengan ketersediaan infrastruktur yang memadai,

memperkuat regulasi dan memberlakukan prinsip kehatihatian dalam memitigasi resiko disrupsi digital.

Perkembangan Regulasi

Perkembangan regulasi menurut jurnal Muhammad Sofyan Abidin yang berjudul Dampak Kebijakan E-MONEY Di Indonesia Sebagai Alat Sistem Pembayaran Baru dapat disimpulkan menjadi 3 hal, yang pertama: sistem pembayaran dikeluarkan untuk mengatur jumlah uang yang beredar agar dapat dikontrol secara baik serta mencegah peredaran uang palsu yang kian marak dan dengan hadirnya e-money yang memiliki keuntungan dari sisi keamanan maka peredaran uang palsu dapat ditekan. Selanjutnya yang kedua, dari kebijakan sistem pembayaran baru tersebut diharapkan pertumbuhan ekonomi Indonesia dapat tumbuh dengan baik dan kestabilan ekonomi dapat terjaga karena kemudahan bagi masyarakat dalam melakukan transaksi. Terakhir yang ketiga alat pembayaran menggunakan kartu atau APMK telah menjadi tren baru sistem pembayaran dalam

masyarakat terbukti dengan terus meningkatnya pertumbuhan jumlah APMK dalam Masyarakat.

Simpulan

Perkembangan *E-Money* di Indonesia sangatlah lamban dibandingkan dengan negara-negara tetangga. Hal tersebut dapat dilihat dari E-Money di Indonesia baru muncul pada tahun 2009 dengan adanya peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2009 namun tidak diterapkan dengan secara resmi dan menyeluruh di Indonesia.

Penerapan program penggunaan E-Money baru mulai dicanangkan oleh Bank Indonesia pada tanggal 14 Agustus 2014 dengan diadakannya program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Program ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran dan meningkatkan penggunaan non tunai dikalangan masyarakat, pelaku bisnis, dan lembaga-lembaga pemerintah.

Program yang dicanangkan oleh Bank Indonesia masih menghadapi beberapa kendala,

salah satu kendalanya dihadapi oleh masyarakat di daerah peloso karena didaerah tersebut jaringan internet tidak memadai, sedangkan penggunaan *E-Money* harus menggunakan jaringan yang cukup stabil untuk melakukan transaksi. Oleh karena hal tersebut, Bank Indonesia harus dengan giat melakukan perubahan dengan memperhatikan daerah pelosok jika ingin menerapkan program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) dan Bank Indonesia harus melakukan perubahan tersebut secara bertahap dan menyeluruh.

Di tahun 2014 juga merupakan tahun politik karena adanya pergantian presiden oleh karena itu ada perubahan kebijakan karena pergantian tersebut. Salah satunya perubahan dari uang tunai ke uang elektronik. Selain praktis penggunaan *e-money* ini juga lebih aman. Dilansir dari merdeka.com di tahun 2014 marak terjadi kasus peredaran uang palsu yang jumlahnya mencapai 77.596 lembar dengan didominasi pecahan Rp 100 ribu yang jumlahnya mencapai 92 persen. Dengan adanya kasus tersebut maka pemerintah berupaya untuk menekan kasus tersebut dengan gencar mensosialisasikan penggunaan *e-money* di Indonesia

Daftar Pustaka

Bank Indonesia. (2020). *QR Code Indonesian Standard (QRIS)*. Diambil kembali dari Bank Indonesia: https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx

BPK, RI. (2018). *Uang Elektronik .* Diambil kembali dari peraturan.bpk.go.id: https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/135874/peraturan-bi-no-206pbi2018-tahun-2018

Ciplis Gema Qori'ah, Y. I. (2020). Dampak Perkembangan Uang Elektronik terhadapEfektivitas Kebijakan Moneter di Indonesia. http://jurnal.isei.or.id/index.php/isei/article/view/45/34.

Departemen Komunikasi Bank Indonesia. (2019). Bank Indonesia Paparkan 5 Visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025. *Seminar Internasional "Digital Transformation for Indonesian Economy".* Jakarta: Departemen Komunikasi.

Departemen Komunikasi Bank Indonesia. (2019). Bank Indonesia Terbitkan Ketentuan Pelaksanaan QRIS. Jakarta: Departemen Komunikasi.

Fadlillah, F. F. (2018, Maret 29). *Sudah Saatnya Beralih ke E-Money, Alat Pembayaran Zaman Now*. Diambil kembali dari Kementerian Keuangan Republik Indonesia: https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel-dan-opini/sudah-saatnya-beralih-ke-e-money-alat-pembayaran-zaman-now/

Farodela, F. (2019, Februari 19). *Tirto.id*. Diambil kembali dari Kekurangan Penggunaan E-Money di Indonesia: https://tirto.id/kekurangan-penggunaan-e-money-di-indonesia-dhls

Hariyanto. (2020, Agustus 16). *Pertumbuhan dan Perkembangan Uang Elektronik di Indonesia*. Diambil kembali dari Ajaib.co.id: https://ajaib.co.id/pertumbuhan-dan-perkembangan-uang-elektronik-di-indonesia/

Hidayati, S. d. (2006). *Operasional E-Money.* Jakarta: Bank Indonesia.

Iswinarno, C. (2014). Peredaran uang palsu selama 2014 capai 77.596 lembar. https://www.merdeka.com/peristiwa/peredaran-uang-palsu-selama-2014-capai-77596-lembar.html.

Rivai, V. (2007). *Bank dan Financial Institute Managemen.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sakti, N. (2014). *Buku Pintar Pajak E-Commerce.* Jakarta: Transmedia Pustaka.

Simamora, N. S. (2014, Februari 17). *E-Money Bakal Bisa Tarik Tunai*. Diambil kembali dari Finansial.bisnis.com: https://finansial.bisnis.com/read/20140217/90/203663/e-money-bakal-bisa-tarik-tunai

Tazkiyyaturrohmah, R. (2018). Eksistensi Uang Elektronik Sebagai Alat Transaksi Keuangan Modern.

Beberapa orang memimpikan kesuksesan, sementara yang lain bangun setiap pagi untuk mewujudkannya.

REGULASI E-MONEY INDONESIA

Kontributor :

Meliniya Wahyu Prihardita	121810024
Monica Angelina Samara	121810026
Yovita Ivani Ung	121810036

Latar Belakang

Regulasi *e-money* Indonesia

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2004 tentang Bank Indonesia, salah satu wewenang Bank Indonesia atau BI dalam rangka mengatur dan menjaga kelancaran suatu sistem pembayaran adalah dengan menetapkan penggunaan alat pembayaran. Penggunaan alat pembayaran ini ditetapkan dengan maksud agar pembayaran yang digunakan dalam masyarakat memenuhi persyaratan keamanan dan juga efisiensi bagi penggunanya.(Abidin, n.d.)

Bank Indonesia menggolongkan kartu Anjungan Tunai Mandiri (ATM), kartu debit, kartu kredit, dan juga kartu prabayar (uang elektronik) menjadi satu kategori yaitu alat pembayaran yang menggunakan kartu. (Utara, 2003)

Dalam ketentuan peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik dalam ketentuan Pasal 1 Ayat 3, "Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit". Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip yang digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang atau orang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut. (Abidin, n.d.)

Alat pembayaran menggunakan kartu dengan uang elektronik memiliki perbedaan karena pemegang uang elektronik tidak harus menjadi nasabah seperti pada alat pembayaran menggunakan kartu. Uang elektronik saat ini telah berkembang pesat, sehingga membutuhkan pengaturan serta pengawasan yang khusus. (Utara, 2003)

Undang-undang nomor 12 tahun 2011 tentang pembentukan peraturan perundang-undangan, maka pembentukan pengaturan uang elektronik sebagai alat pembayaran harus sesuai dengan tata urutan peraturan. Peraturan-peratuan yang berkaitan dengan pembentukan pengaturan

uang elektronik yaitu Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang transaksi dan informasi elektronik, Undang-Undang Nomor 10 tahun 2008 tentang perbankan, dan Undang-Undang Nomor 6 tahun 2009 tentang Bank Indonesia. (Utara, 2003)

Berdasarkan peraturan OJK Nomor 1 Tahun 2013, tentang Perlindungan Konsumen Jasa Keuangan memberikan perlindungan bagi konsumen yang dirugikan Pelaku Usaha Jasa keuangan ini tidak cukup karena hanya mengatur tentang tata cara, persyaratan penyelenggaraan kegiatan uang elektronik dan proses penyelesaian sengketa yang terjadi, tetapi ketentuan ini tidak dapat mencegah terjadinya penyalahgunaan dan tidak menyediakan pemegang kartu e-money memiliki rasa aman saat melakukan transaksi sehingga perlu adanya upaya hukum melalui perlindungan hukum preventif yang perlu diupayakan yaitu melalui aturan-aturan yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia mengenai e-money dan peraturan yang dikeluarkan oleh Otoritas Jasa Keuangan.(Komisioner & Jasa, 2015)Uang elektronik diatur dalam pertama kali dalam regulasi Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik yang

pada tahun 2014 mengalami perubahan menjadi Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 (PBI Uang Elektronik). Selain itu ketentuan pelaksanaan mengenai penyelenggaraan uang elektronik diatur juga dalam Surat Edaran Bank Indonesia yaitu : SE BI Nomor 11/11/DASP/2009 tentang Uang Elektronik *(Electronic Money)* yang kemudian mengalami perubahan menjadi SE BI Nomor 11/11/DASP/2009 tentang Uang Elektronik (*Elektronic Money*) yang kemudian mengalami perubahan menjadi SE BI Nomor 16/11/DKSP/2014 tentang Penyelenggara Uang Elektronik.(Utara, 2003)

Berdasarkan peraturan Bank Indonesia Nomor 16/1/PBI/2014 tentang perlindungan konsumen Jasa Sistem Pembayaran yang dalam aturan tersebut mengatur mengenai perlindungan yang mencakup tentang perlindungan konsumen dalam kegiatan jasa sistem pembayaran, yang mana dalam aturan tersebut juga diatur mengenai kegiatan uang elektronik yang terdapat dalam bagian kedua peraturan tersebut tentang ruang lingkup. (Umum, 2014)

Definisi Regulasi *e-money*

Regulasi merupakan suatu peraturan yang dirancang untuk membantu mengendalikan kelompok, lembaga atau organisasi dan masyarakat untuk mencapai tujuan tertentu dalam kehidupan bersama, bermasyarakat dan berinteraksi sosial. Tujuan dibuatnya regulasi atau aturan adalah untuk mengontrol manusia atau masyarakat, dan memiliki batasan-batasan tertentu. Peraturan diberlakukan diberbagai lembaga masyarakat untuk memenuhi kebutuhan publik dan bisnis. Istilah regulasi sudah banyak digunakan diberbagai bidang, sehingga pengertiannya sangat luas. Tetapi secara umum kata regulasi digunakan untuk menggambarkan suatu peraturan yang berlaku dalam kehidupan masyarakat. Untuk menjelaskan pengertian regulasi, kita perlu melihat pada bidang apa regulasi tersebut terpakai. Regulasi berlaku untuk peraturan hukum negara, peraturan perusahaan, dan lain-lain. (Prawiro, 2018)

Regulasi juga didefinisikan sebagai aturan yang dibuat oleh pemerintah atau lembaga lain untuk mengontrol bagaimana keadaan berjalan

atau bagaimana orang berperilaku. Regulasi merupakan seperangkat aturan untuk mengontrol tidak ada pelanggaran dan dipatuhi semua anggotanya. (Mardatila, 2020)

E-money atau uang elektronik menurut Peraturan Bank Indonesia No.20/6/PBI/2018 tentang uang elektronik adalah instrumen pembayaran yang memenuhi unsur, yang pertama penerbitan berdasarkan nilai moneter yang disimpan sebelumnya untuk penerbit, kedua nilai uang disimpan secara elektronik di dalam suatu media server atau chip, dan yang terakhir nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalm Undang-Undang yang mengatur mengenai perbankan. (Azizi, 2019) berdasarkan peraturan Menteri komunikasi informatika Republik Indonesia No. 20 Tahun 2016 tentang perlindungan data pribadi dalam sistem elektronik pada Bab I Pasal 2 yang menyatakan bahwa perlindungan data pribadi dalam sistem elektronik mencakup perlindungan terhadap perolehan, pengumpulan, pengolahan, penganalisisan, penyimpanan, penampilan, pengumuman, pengiriman, penyebarluasan, dan pemusnahan data pribadi. (Kominfo, 2016)

Perkembangan Teori

Pada jurnal yang berjudul Perlindungan Hukum Terhadap Pengguna Uang Elektronik dalam Melakukan Transaksi Ditinjau dari Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 tentang uang elektronik (*E-Money*) yang dikarang oleh Haikal Ramadhan, Aminah, Suradi dalam E-Journal Undip dapat disimpulkan bahwa Bank Indonesia melakukan pengawasan terhadap penyelenggaraan sistem pembayaran uang elektronik yaitu prinsipal, penerbit, penyelenggara kliring atau penyelenggara penyelesaian akhir. Di dalam rangka pengawasan BI mengadakan pertemuan konsultasi dengan penyelenggara uang elektronik tersebut. Pertemuan ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terhadap penyelenggaraan uang elektronik oleh penyelenggara uang elektronik dan menyampaikan saran kepada penyelenggara uang elektronik dalam rangka penyelenggaraan sistem pembayaran dengan uang elektronik tersebut.(Bank et al., 2016)

Setiap pemegang kartu mendapatkan perlindungan hukum dalam melakukan pembayaran menggunakan uang elektronik *(e-*

money) melalui upaya perlindungan hukum secara preventif yaitu melalui aturan yang diterapkan oleh bank Indonesia dan dalam bentuk perjanjian antara penerbit dan pemegang kartu dan melalui upaya represif yaitu penyelesaian sengketa melalui pengadilan atau alternatif penyelesaian. Dengan dibentuknya divisi perlindungan konsumen sistem pembayaran Bank Indonesia akhirnya dapat membantu konsumen untuk mendapatkan informasi atau menangani suatu masalah dalam system pembayaran sehingga menjadi salah satu bentuk perlindungan setiap pemegang kartu uang elektronik yang merasa dirugikan.(Bank et al., 2016)

Pada jurnal kedua yang berjudul Uang Elektronik (*e-Money)* Ditinjau Dari Perspektif Hukum dan Perubahan Sosial yang dikarang oleh Suharni dalam jurnal Spektrum Hukum dapat disimpulkan bahwa kehadiran *e-money* di Indonesia tidak untuk menggantikan fisik (kartal), tapi sebagai alat alternatif untuk membayar transaksi menjadi lancar atau pembayaran perdagangan. Membayar menggunakan *e-money* dalam melakukan transaksi *e-money* diatur oleh Bank Indonesia Nomor 18/17/PBI/2016 tentang

perubahan kedua atas peraturan Bank Indonesia Nomor 18/21/DSKP tanggal 27 September 2016 tentang perubahan atas Surat Edaran Bank Indonesia Nomor 16/11DSKP tanggal 22 Juli Jurnal Spektrum Hukum,Vol,15/No. 1 April 2018 perihal Penyelenggaraan *e-money,* peraturan tersebut dinilai belum memadai karena hanya mengatur mengenai tata cara dan syarat penyelenggaraan *e-money.* Tujuan pemerintah menerapkan kebijakan Penggunaan dana *e-money* adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat pengguna instrumen non tunai, sehingga berangsur-angsur terbentuk suatu komunikasi atau masyarakat yang lebih menggunakan instrumen non tunai. *E-money* berikan kemudahan dan kepraktisan komunitas (pengguna *e-money),* sehingga memberikan dampak perubahan kepada masyarakat dalam melakukan transaksi. (Suharni, 2018)

Perkembangan Regulasi

Berdasarkan peraturan OJK No. 77/POJK.01/2016 tentang layanan pinjam meminjam uang berbasis teknologi informasi pada Bab II Pasal 2 yang menyatakan bahwa penyelenggara layanan pinjam meminjam uang dinyatakan sebagai Lembaga jasa keuangan lainnya dan badan hukum penyelenggara berbentuk perseroan terbatas atau koperasi. (Otoritas Jasa Keuangan, 2016)

Pada bagian keempat, pasal 9 tentang pendaftaran menyatakan bahwa penyelenggara yang telah terdaftar wajib menyampaikan laporan secara berkala setiap 3 (tiga) bulan untuk periode yang berakhir 31 Maret, 30 Juni, 30 September dan 31 Desember kepada OJK dengan informasi yang paling sedikit memuat jumlah pemberi pinjaman dan penerima pinjaman, kualitas pinjaman yang diterima oleh penerima pinjaman serta kegiatan yang telah dilakukan setelah terdaftar di OJK. (Otoritas Jasa Keuangan, 2016)

Bank Indonesia menerbitkan peraturan anggota dewan gubernur (PADG) No.

21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk pembayaran. Penerbitan ketentuan bertujuan untuk memastikan penyelenggaraan layanan pembayaran yang menggunakan QRIS di Indonesia dapat berjalan dengan baik. Implementasi QRIS secara Nasional efektif berlaku mulai 1 Januari 2020, guna memberikan masa transisi persiapan bagi penyelenggara jasa sistem pembayaran. (Jogloabang, 2019)

Pada jurnal yang berjudul uang elektronik (*E-Money*) ditinjau dari perspektif hukum dan perubahan sosial yang dikarang oleh Suharni dapat disimpulkan bahwa melihat dan juga merespon tuntutan perkembangan zaman mengenai sistem pembayaran dengan uang elektronik BI menerbitkan peraturan Bank Indonesia tentang uang elektronik yang mana perkembangan penggunaan alat pembayaran non tunai mendapat perhatian yang serius dari Bank Indonesia mengingat perkembangan pembayaran non tunai diharapkan dapat mengurangi beban penggunaan uang tunai dan semakin meningkatkan efisiensi perekonomian dalam masyarakat. Meskipun dari dua sisi teknologi pembayaran non tunai

memungkinkan untuk menggantikan uang tunai. (Suharni, 2018)

Uang elektronik tidak bertujuan untuk mengganti fungsi uang tunai secara total, melainkan hanya sebagai alternatif sistem pembayaran. Pemerintah belum lama ini mengeluarkan kebijakan bagi pengguna jalan tol untuk melakukan pembayaran secara non tunai per tanggal 1 Oktober 2017 pembayaran secara tunai diganti dengan menggunakan uang elektronik, hal ini semakin mendorong masyarakat khususnya pengguna jalan tol untuk memiliki uang elektronik (*e-money*). (Suharni, 2018)

Pada Jurnal kedua yang berjudul Eksistensi kartu kredit dengan adanya *Electronic Money* (E-Money) sebagai alat pembayaran yang sah yang dikarang oleh Pranoto & Salsabila dapat disimpulkan bahwa kartu kredit timbul dengan dikeluarkannya peraturan Bank Indonesia Nomor 7/52/PBI/2005 tentang penyelenggaraan kegiatan alat pembayaran dengan menggunakan kartu, yang telah diubah dengan peraturan Bank Indonesia Nomor 10/8/PBI/2008 dan terakhir diubah dengan Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/11/PBI/2009 tentang penyelenggaraan

kegiatan alat pembayaran dengan menggunakan kartu merupakan alat non-tunai berbentuk kartu yang peredarannya cenderung menurun. hal ini terjadi karena adanya *e-money* terkait dengan elektronifikasi jalan tol yang menuntut masyarakat menggunaka *e-money* untuk pembayaran tol. (Salma Salsabila, 2018)

Walaupun kartu kredit yang beredar cenderung turun dibandingkan *e-money* , tetapi minat masyarakat untuk menggunakan kartu kredit tidak berpengaruh, karena banyaknya promo yang menarik dari merchant sehingga masyarakat tetap menggunakan kartu kredit. Kemudahan yang ditawarkan *e-money* membuat masyarakat meninggalkan kartu kredit sebagai alat pembayaran non-tunai, tetapi ada dampak negatif dari *e-money* apabila hilang maka uang konsumen akan hilang, lain halnya dengan kartu kredit dimana nasabah dapat membuat pemblokiran pada rekening yang terjadi kehilangan. (Salma Salsabila, 2018)

Simpulan Dan Saran

Berdasarkan pembahasan regulasi diatas menurut kelompok peraturan Bank Indonesia mengenai regulasi e-money di Indonesia sudah baik dan dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Bank Indonesia (BI) sama-sama melindungi konsumen sehingga terjadi tumpang tindih antara Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Bank Indonesia (BI), dimana dalam peraturan Bank Indonesia Nomor 16/1/PBI/2014 tentang perlindungan konsumen Jasa Sistem Pembayaran yang dalam aturan tersebut mengatur mengenai perlindungan yang mencakup tentang perlindungan konsumen dalam kegiatan jasa sistem pembayaran.Kemudianpada Peraturan OJK Nomor 1 Tahun 2013, tentang Perlindungan Konsumen Jasa Keuangan memberikan perlindungan bagi konsumen yang dirugikan Pelaku Usaha Jasa keuangan ini tidak cukup karena hanya mengatur tentang tata cara, persyaratan penyelenggaraan kegiatan uang elektronik dan proses penyelesaian sengketa yang terjadi.

Daftar Pustaka

Abidin, M. S. (n.d.). *Dampak Kebijakan E-Money di Indonesia sebagai Alat Sistem Pembayaran Baru*.

Azizi, A. (2019). Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik (E-Money). *Ekonomi*, 14–25.

Bank, P., Nomor, I., Tentang, P. B. I., E-money, E., Ramadhan, H., Studi, P., Ilmu, S., Hukum, F., & Diponegoro, U. (2016). *DIPONEGORO LAW REVIEW berkembang lagi dengan munculnya Elektronik . Sebagai alat pembayaran , pembayaran Uang Elektronik (e- atau dipindahtangankan dan jumlah nilai uang yang tersimpan pada Uang Elektronik ini bukan merupakan simpanan sebagaimana yang di*. *5*, 1–18.

Jogloabang. (2019). *PADG 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional QR Code untuk pembataran*. https://www-jogloabang-com.cdn.ampproject.org/v/s/www.jogloabang.com/teknologi/padg-2118padg2019-implementasi-standar-nasional-qr-code-pembayaran?amp_js_v=a6&amp_gsa=1&amp&usqp=mq331AQHKAFQArABIA%3D%3D#aoh=16226427350777&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&amp_tf=Dari%251%24s&ampshare=https%3A%2F%2Fwww.jogloabang.com%2Fteknologi%2Fpadg-2118padg2019-implementasi-standar-nasional-qr-code-pembayaran

Kominfo. (2016). *Peraturan Menteri komunikasi dan informatika Indonesia tentang*

perlindungan data pribadi dalam sistem elektronik. https://jdih.kominfo.go.id/produk_hukum/view/id/553/t/peraturan+menteri+komunikasi+dan+informatika+nomor+20+tahun+2016+tanggal+1+desember+2016

Komisioner, D., & Jasa, O. (2015). *Otoritas jasa keuangan republik indonesia*.

Mardatila, A. (2020). *Regulasi Adalah Seperangkat Peraturan untuk Mengendalikan*. Merdeka.Com.

Otoritas Jasa Keuangan. (2016). Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 77 /Pojk.01/2016 TENTANG LAYANAN PINJAM MEMINJAM UANG BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Otoritas Jasa Keuangan*, 1–29.

Prawiro, M. (2018). *Pengertian Regulasi Secara Umum, Tujuan, Contoh Regulasi*. Maxmanroe.Com.

Salma Salsabila, S. (2018). *Eksistensi Kartu Kredit Dengan Adanya Electronic Money (E-Money) Sebagai Alat*. *6*(1), 24–33.

Suharni. (2018). Uang Elektronik (E-Money) Ditinjau Dari Perspektif Hukum Dan Perubahan Sosial. *Spektrum Hukum*, *15*(1), 15. https://doi.org/10.35973/sh.v15i1.1108

Umum, K. (2014). *Lembaran Negara*. *184*, 1–27.

Utara, U. S. (2003). *Universitas Sumatera Utara 4*. 4–16.

Lebih baik mensyukuri apa yang kita miliki daripada menyesali apa yang tidak kita miliki.

E-MONEY DI AMERIKA SERIKAT

Kontributor :

Kadek Agus Darmawan	121810019
Andre Raynaldi Santoso	121810038
Eva Novia Lorin	121810043

Pendahuluan

Pada tahun 1996 ada jurnalis dan beberapa pakar yang meramalkan bahwa posisi utang tunai satu saat akan digantikan dengan uang elektronik dan beragam metode pembayaran yang baru. Namun hingga saat ini penggunaan uang tunai dan metode pembayaran non tunai tradisional masih melebihi penggunaan uang elektronik (Anita Ramasastry. 2008). Salah satu opini ini membuat topik uang elektronik menjadi menarik, apalagi di kondisi dunia saat ini yang mengalami perkembangan teknologi yang sangat pesat. Dengan adanya perkembangan teknologi dan seiring berjalannya waktu, opini jurnalis dan beberapa pakar tersebut bisa jadi kenyataan. Namun, beberapa kendala akan muncul pada pemakaian uang elektronik bila regulasi terkait uang elektronik dan sosialisasi pada masyarakat kurang baik dilakukan pemerintah. Oleh sebab itu, diperlukan pemahaman awal terkait uang elektronik.

Uang elektronik memiliki arti yang beragam. Menurut Bank Indonesia (2020) menjelaskan bahwa uang elektronik (*e-money*) merupakan alat

pembayaran yang penerbitannya dengan cara menyetor nilai uang terlebih dahulu kepada penerbit. Nilai uang dalam hal in dapat dibagi menjadi 2 jenis. Pertama, uang elektronik berbasis *chip*, di mana uang elektronik dicatat penerbit pada media elektronik yang kemudian dicatat dan dikelola oleh pemegang uang elektronik. Kedua, uang elektronik berbasis server, yang mana nilai uang disimpan pada *database* oleh penerbit dan dalam melakukan transaksi dibutuhkan *gadget* untuk mengirim sandi dan nilai transaksi yang dibutuhkan dan menerima token. Nilai uang yang dikelola penerbit bukan merupakan bentuk simpanan

Uang elektronik (*electronic money*) dapat diartikan juga sebagai alat pembayaran elektronik yang dapat diperoleh dengan cara menyetor sejumlah uang kepada penerbit, baik secara langsung maupun melalui agen-agen penerbit atau dengan melakukan pendekatan di rekening Bank, yang kemudian nilai uang tersebut dimasukkan menjadi nilai uang dalam suatu media uang elektronik yang dinyatakan dalam satuan Rupiah, dan setelah itu dapat digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dengan cara mengurangi

secara langsung nilai uang pada media elektronik tersebut. (Mohammad Sofyan Abidin, 2015)

Salah satu publikasi yang dilakukan oleh *Bank for International Settlement* (BIS) pada Oktober 1996, mendefinisikan bahwa uang elektronik (*electronic money*) sebagai nilai tersimpan atau produk prabayar dimana catatan kepemilikan dana milik konsumen disimpan dalam perangkat atau media elektronik. Penggunanya harus menyetorkan uangnya terlebih dahulu kepada penerbit dan disimpan dalam media elektronik tertentu. Ketika digunakan, nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media elektronik akan berkurang sesuia nilai transaksi yang dilakukan dan setelah itu dapat mengisi kembali (*top-up*). Penggunaan uang elektronik ini dapat dikatakan sebagai alat pembayaran yang inivatif dan praktis karena dapat membantu kelancaran cepat dalam melakukan semua jenis transaksi (Choiril Anam, 2019)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, kontributor menyimpulkan bahwa uang elektronik adalah bentuk alat pembayaran dalam media elektronik yang diterbitkan atas dasar nilai mata uang tertentu yang disetorkan pada penerbit

dalam jumlah tertentu. Uang elektronik tersebut dapat digunakan untuk bertransaksi dengan mekanisme pengurangan jumlah saldo nilai uang pada media elektronik.

Sejarah singkat

E-money pertama kali muncul sekitar tahun 1990-an sebagai bagian dari perkembangan internet untuk transaksi komersial. Pada gelombang pertama, pembayaran elektronik berfokus pada konsep dari dompet elektronik di mana konsumen dapat memiliki nilai uang secara elektronik sebagai alternatif dari penggunaan uang tunai. Namun skema *e-money* awal tahun 1990-an mengalami kegagalan akibat kurangnya penyerapan pasar di Eropa dan AS.

Kegagalan ini tidak menghambat perkembangan *e-money.* Selama awal abad ke-21, *e-money* mulai bangkit. Hal tersebut terlihat dari munculnya sistem transfer dana via internet

seperti *PayPal,* hadiah kartu prabayar konsumen, dan beragam layanan yang ditawarkan pada gawai sebagai bagian dari gelombang baru produk dan layanan uang elektronik. (Ramasastry, 2008)

Regulasi *e-money* di AS

Office of the Comptroller of the Currency (OCC) dan *Federal Deposit Insurance Corporation (FDIC)* merupakan regulator federal perbankan yang mengatur bank yang menerbitkan *e-money* di Amerika Serikat. Kedua Lembaga ini mengatur *e-money* yang diterbitkan oleh bank beserta anak perusahaan dari bank yang menerbitkan *e-money* juga. *E-money* tidak hanya dikeluarkan oleh pihak bank dan anak perusahaan bank melainkan pihak non-bank juga bisa mengeluarkan *e-money*. Salah satu contoh untuk penerbit *e-money* non-bank di Amerikat Serikat yaitu *PayPal*. Kemudian, regulasi *e-money* untuk penerbit non-bank yang ada yaitu berasal kerangka regulasi yang sudah ada di sektor keuangan non-bank. Regulator tidak membuat sesuatu yang baru dikarenakan sudah memiliki regulasi mengenai keamanan dan kesehatan konsumen, yang dapat diperluas dan diterapkan pada *e-money*. Selanjutnya, penerbit *e-money* non-bank dan penyedia jenis pembayaran elektronik tertentu dikelompokkan bersama dengan *Money Services Businesses (MSB).* Penggabungan ini dilakukan oleh Departemen

Keuangan Amerika Serikat melalui *Financial Crime Enforcement Network (FinCEN)* sebagai entitas yang menjual instrumen pembayaran atau men-*transfer* dana untuk konsumen tetapi tidak menerima simpanan atau memberikan pinjaman. (Ramasastry, 2008)

Pengawasan terhadap MSB terjadi tingkat negara bagian melalui UU perizinan negara bagian. Dalam upaya membentuk kerangka kerja yang seragam, pada 3 Agustus 2000, Konferensi Nasional dari Commissioners on Uniform State Laws (NCCUSL) menyetujui *Uniform Money Services Act (UMSA)*. UMSA adalah undang-undang keamanan dan kesehatan negara yang menghubungkan semua jenis MSB dan membuat ketentuan perizinan untuk MSB. Undang-undang tersebut bertujuan untuk menekan pencucian uang dengan mewajibkan MSB mendaftar ke regulator negara serta mematuhi ketentuan di UU itu sendiri. Berdasarkan ketentuan tersebut, MSB negara bagian merupakan bentuk regulasi yang kehati-hatian yang ringan. Hal ini terjadi karena MSB tidak memiliki jenis risiko sistematik seperti lembaga keuangan penyimpanan atau bank. Selain itu, UMSA juga berfungsi sebagai *template* referensi

yang berguna untuk memahami regulasi prudensial *e-money* di Amerika Serikat.

Di Amerika Serikat proses penerbitan *E-Money* tidak diatur secara ketat sehingga memberikan banyak kebebasan kepada penerbitnya. Namun, beberapa aturan dapat ditemukan dalam undang-undang negara bagian, misalnya di *Florida* ada *Regulation of Trade*, commerce, investment, *and solicitation*. UU tersebut juga mengatur persyaratan seperti memasukan data tertentu, misalnya nama penerima lisensi pada instrumen pembayaran yang diterbitkan dan dijual (Anastasiia Burau, 2014).

Regulasi *e-money* di Texas.

Regulasi dan paparan mengenai e-money yang termasuk sebagai *Money Services Businesses (MSB)* yang berada di Texas diatur pada *Financial Institutions and Business Chapter* 151 yang berjudul *"Regulation of Money Services Businesses".* Dalam aturan tersebut, dijelaskan mengenai persyaratan pemohon atau pemegang lisensi layanan uang seperti lisensi pertukaran mata uang dan penyebaran uang. Persyaratan atau kualifikasi yang harus dipenuhi oleh pemohon yaitu (Texas Constitution and Statutes, 2005):

1. Penerbitan izin layanan ini harus berdasarkan kepentingan umum.
2. Pemohon tidak memiliki utang kepada berbagai pihak.
3. Pemohon harus bertanggung jawab penuh atas lisensi yang diajukan.
4. Jika pemohon berbentuk korporasi maka harus memiliki reputasi yang baik dan patuh terhadap undang-undang yang berlaku di negara bagian.
5. Pemohon bukanlah orang dalam pencarian atau orang yang di blokir dari negara yang

memiliki potensi untuk melakukan atau mendanai tindakan teroris.

Kemudian untuk pemohon yang mengajukan aplikasi untuk lisensi layanan uang, aplikasi tersebut harus berisi:

1. Nama resmi dan alamat tempat tinggal serta alamat bisnis pemohon.
2. Nomor pokok wajib pajak, nomor jaminan sosial, nomor SIM, atau informasi identitas lainnya.
3. Infomasi beserta dokumen lainnya yang diminta oleh badan pengawas.

Selanjutnya, untuk penerbitan lisensi ini, pemohon harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

1. Pemohon telah memenuhi kualifikasi yang ditentukan dan diyakini bahwa bisnis pemohon akan dijalankan secara adil dan sah, sesuai dengan hukum negara bagian dan federal yang berlaku.
2. Penerbitan izin layanan ini harus berdasarkan kepentingan umum.
3. Dokumentasi dan formulir yang diajukan oleh pemohon yang dapat diterima.

4. Pemohon telah memenuhi semua persyaratan perizinan.

Pemohon lisensi ini nantinya akan diawasi oleh Komisi Keuangan Texas yang memiliki wewenang untuk:

1. Memelihara dan melindungi keamanan dan Kesehatan *Money Services Businesses*;
2. Melindungi kepentingan pembeli jasa uang dan masyarakat;
3. Melindungi dari perdagangan narkoba, pendanaan teroris, dan pencucian uang, penataan, atau kejahatan keuangan yang lain.

Selain Komisi Keuangan Texas, terdapat pula Komisaris Perbankan Texas yang memiliki wewenang untuk:

1. melakukan investigasi untuk menentukan persetujuan aplikasi untuk lisensi layanan uang;
2. menentukan adanya pelanggaran pada seseorang;
3. menentukan pencabutan atau penangguhan lisensi atau penunjukan delegasi resmi; dan

4. membantu dalam penerapan aturan atau penerbitan aturan yang ada di *Chapter 151 Regulation of Money Services Businesses*.

Komisaris Perbankan Texas dalam melaksanakan investigasinya dapat bekerjasama dengan badan pemerintah negara, federal, atau pemerintah asing lainnya. Kerjasama ini berfungsi untuk berbagi informasi mengenai orang-orang yang terlibat dalam *Money Services Businesses (MSB).*

Perkembangan Regulasi

Perkembangan Regulasi di AS dan Negara Bagian

Di Amerika Serikat, fokus regulasi terdapat pada layanan pembayaran tertentu dan belum ke arah Lembaga perbankan. Selain itu, Sebagian besar regulator sering kali melakukan spesialisasi terkatir regulasi *e-money* sesuai dengan wilayahnya. Di Amerika Serikat, regulator cenderung mengartikan *e-money* dalam rupa perubahan metode pembayaran yang selalu berkembang sehingga memposisikan masyarakat untuk lebih memahami dan menanggung risiko dari *e-money* tersebut. Hal ini yang menyebabkan perbedaan regulasi antar negara bagian di AS.(Kanchanopast, 2016)

Di Amerika Serikat, aktivitas penerbit uang elektronik dikendalikan dan diawasi oleh sejumlah otoritas yang berbeda. Misalnya, bank penerbit uang elektronik tunduk pada pengawasan Kantor Pengawas Mata Uang ("OCC") dan Federal Deposit Insurance Corporation. OCC melakukan berbagai fungsi pengaturan dan pengawasan di sektor

perbankan AS seperti, misalnya, persetujuan atau penolakan perubahan kontrol bank-bank nasional. The Federal Deposit Perusahaan Asuransi bertugas mengasuransikan simpanan bank dan asosiasi tabungan197 dan pemeriksaannya. Lebih lanjut, UMSA menetapkan sejumlah fungsi yang akan dijalankan oleh regulator kompeten negara, yang disebut sebagai "pengawas" untuk tujuan pengawasan dan pengaturan orang-orang yang melakukan kegiatan pengiriman uang. Di bawah UMSA, pengawas harus melakukan fungsi dan tugas seperti memberi lisensi atau persetujuan keterlibatan seseorang dalam aktivitas pengiriman uang, penangguhan lisensi, pemeriksaan tahunan dari penerima lisensi atau setiap pejabat yang berwenang. Delegasi serta pemeriksaan lainnya dalam kasus dugaan pelanggaran terhadap persyaratan legislatif yang berlaku, menyetujui perubahan kontrol pada entitas yang melakukan pengiriman uang.

Agar lebih efektif harus diberlakukan oleh negara bagian, di setiap negara bagian yang memberlakukannya fungsi pengawas akan dilakukan oleh regulator yang kompeten di negara bagian tersebut. Misalnya, di Texas, fungsi

"pengawas" semacam itu umumnya diberikan kepada "Komisaris Perbankan Texas atau orang yang ditunjuk oleh komisaris perbankan dan bertindak di bawah arahan komisaris perbankan dan otoritas. Di negara bagian yang belum memberlakukan UMSA, pengirim uang diawasi oleh regulator lokal yang kompeten sesuai dengan undang-undang negara bagian yang relevan. Misalnya, di Florida, *Regulation of Trade, Commerce, Investments, and Solicitations* memberikan wewenang kepada *Office of Financial Regulation of the Financial Services Commission* untuk mengawasi aktivitas pengirim uang dan bisnis layanan uang lainnya. Dengan demikian, di Amerika Serikat tidak ada otoritas tunggal untuk secara terpusat dan seragam mengatur dan mengawasi semua hal yang berkaitan dengan penerbitan dan peredaran uang elektronik). Penerbitnya diatur dan diawasi oleh, dan karenanya perlu berinteraksi dengan, berbagai otoritas yang membuat seluruh sistem regulasi dan pengawasan sampai batas tertentu menjadi rumit.

Uniform Money Services Act (*UMSA*) menentapkan sejumlah aturan yang berlaku untuk penerbit uang elektronik. Berbeda dari Uni Eropa,

UMSA tidak membahas aktivitas penerbitan dan pelaku penerbit -*e-money*__(Anastasiia Burau, 2014). UMSA menyebut hal itu sebagai aktivitas transmisi uang. Jadi, UMSA berfokus pada orang yang mengirimkan uang. UMSA tidak mengatur secara rinci mengenai regulasi transaksi dengan nilai tersimpan. Namun, peraturan tersebut masih mengatur ketentuan umum yang berkaitan dengan pengiriman uang bisnis. UMSA memiliki wewenang untuk menentukan bahwa pengusaha atau badan usaha yang berlisensi sebagai layanan pengiriman uang tidak boleh melakukan aktivitas layanan uang di luar lingkup kontrak yang telah disetujui kecuali aktivitas tersebut dilakukan di bawah UMSA langsung. Contohnya yaitu Texas, dalam perundang-undangannya secara signifikan mengembangkan ketentuan UMSA untuk mengatur pelaksanaan kegiatan pengiriman uang melalui delegasi/perwakilan resminya. Seperti yang pernah dijelaskan sebelumnya, *Texas Money Services Act* menetapkan langkah-langkah yang harus diambil oleh penerima lisensi sebelum diterima menjadi delegasi resmi. Setelah penerima lisensi diterima menjadi delegasi resmi, regulasi federal *Money Services Businesses* (MSB)

mengharuskan Texas untuk meyiapkan dan menjaga daftar delegasi resminya, yang nantinya akan diberikan kepada *FinCEN*.

Selanjutnya, penggunaan *e-money* di Amerika Serikat melibatkan pengiriman dana elektronik di bawah pengawasan *Electronic Fund Transfer Act*. Pengiriman tersebut harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Salah satu aturan khususnya yang berkaitan dengan instrumen nilai yang disimpan seperti sertifikat hadiah, kartu hadiah toko (*Gift Card*), dan penggunaan umum kartu prabayar. Jadi, dapat dikatakan bahwa regulasi mengenai transaksi dengan *e-money* beserta penerbit layanan uang di Amerika Serikat memiliki banyak lapisan seperti peraturan di tingkat federal dan negara bagian, yang membuat peraturan peredaran *e-money* di Amerika Serikat menjadi sistem yang cukup kompleks.

.Banyak masalah yang berkaitan dengan perlindungan hak konsumen di Amerika Serikat yang ditangani oleh tingkat federal dengan menggunakan "Regulasi E". Regulasi E merupakan peraturan yang dikeluarkan oleh *Federal Reserve Board* yang menguraikan aturan dan prosedur

mengenai transfer dana elektronik serta memberikan pedoman untuk penerbit kartu debit elektronik. Regulasi E memiliki ketetapan aturan tentang pengungkapan informasi tertentu kepada konsumen sebelum pembelian kartu. Pengungkapan informasi ini berupa informasi mengenai biaya yang "tidak dapat diubah setelah transaksi dilakukan". Informasi tertentu harus dinyatakan dengan jelas secara elektronik pada kartu atau sertifikat. Kemudian, Regulasi E juga menetapkan beberapa aturan dengan mematuhi penetapan biaya yang berhubungan dengan instrument tersebut dan membatasi jangka waktu validitas atau mengatur tanggal kadaluwarsa.

Simpulan Dan Saran

Uang elektronik *(e-money)* adalah bentuk alat pembayaran dalam media elektronik yang diterbitkan atas dasar nilai mata uang tertentu yang disetorkan pada penerbit dalam jumlah tertentu. Uang elektronik tersebut dapat digunakan untuk bertransaksi dengan mekanisme pengurangan jumlah saldo nilai uang pada media elektronik. *E-money* pertama kali muncul disekitar tahun 1990-an, namun mengalami kegagalan dan mulai berkembang lagi sejak awal abad 21. Kebangkitan e-money terlihat dari munculnya *Paypal.* Di Amerika Serikat (AS), ada dua regulator federal perbankan yang mengatur bank dalam menerbitkan *e-money* yaitu OCC dan FDIC. Untuk Lembaga non-bank penerbit *e-money* selanjutnya dikelompokkan dalam *Money Services Business (MSB).*

Pengawasan terkait MSB menjadi tingkat negara bagian. UU yang mengatur semua jenis MSB disebut UMSA. UMSA berfungsi sebagai pedoman referensi terkait *e-money* di AS. Ketentuan regulasi *e-money* sendiri tidak terlalu ketat di AS sehingga cenderung bebas dan

menyesuaikan peraturan negara bagian. Sebagai contoh di Florida ada *Regulation of Trade*, *commerce*, *investment*, *and solicitation.* Kemudian, di Texas diatur pada *Financial Institutions and Business Chapter* 151 *"Regulation of Money Services Businesses".*

Di Amerika Serikat, fokus regulasi terdapat pada layanan pembayaran tertentu dan belum ke arah Lembaga perbankan. Selain itu, aktivitas penerbitan juga diawasi oleh otoritas yang berbeda. Kemudian, dengan adanya regulasi dari negara bagian mengakibatkan perlunya pengawasan serta pengawas yang kompeten agar regulasi *e-money* dapat diberlakukan secara lebih efektif. Salah satu contoh negara yang memiliki regulasi terpusat adalah Indonesia. Di Indonesia, regulasi *e-money* diatur oleh Bank Indonesia sebagai bank sentral sehingga regulasi yang dibuat penerapannya bersifat nasional. Model seperti ini akan memudahkan dalam hal pengawasan, berbeda dengan di AS yang terbagi sesuai otonom dari tiap negara bagian.

Daftar Pustaka

Anastasiia Burau. (2014). *Electronic Money: Comparative Analysis Of Regulation In The European Union, The United States And Ukraine*.

Bank Indonesia. (2020). *Apa Itu Uang Elektronik*. https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/Apa-itu-Uang-Elektronik.aspx

Choiril Anam, M. E. (2019). E-Money (Uang Elektronik) Dalam Perspektif Hukum Syari'Ah. *Qawãnïn: Journal of Economic Syaria Law*, *2*(1), 95–112. https://doi.org/10.30762/q.v2i1.1049

Federal Trade Commission. (n.d.). *What We Do*. Diambil 4 Mei 2021, dari https://www.ftc.gov/about-ftc/what-we-do

Kanchanopast, S. (2016). *Electronic Money: Theoretical Aspects Of Study Supattra Kanchanopast*. *98*(1997), 35–39. https://doi.org/10.1257/jep.23.1.167.Gutierrez

Mohammad Sofyan Abidin. (2015). *Dampak kebijakan E-Money di Indonesia sebagai Alat Pembayaran Baru*. *3*(11080694234), 1–21.

Ramasastry, A. (2008). Nonbank Issuers of Electronic Money: Prudential Regulation in Comparative Perspective. In *Current Developments in Monetary and Financial Law, Vol. 4* (hal. 663). International Monetery Fund. https://www.elibrary.imf.org/view/IMF072/01500-9781589065079/01500-9781589065079/ch20.xml?language=en&redirect=true#:~:text=In the United States%2C bank,Deposit Insurance Corporation (FDIC).

Texas Constitution and Statutes. (2005). *FINANCIAL INSTITUTIONS AND BUSINESSES*. https://statutes.capitol.texas.gov/Docs/FI/htm/FI.151.htm

Berbahagialah, bukan karena segala sesuatu baik, tetapi karena kamu mampu melihat hal baik dari segala sesuatu.

DAMPAK E-MONEY TERHADAP UANG KARTAL

Kontributor :

Franco Ezra Saputra	121810011
Ivonne Hendro Cipta	121810016
Chyintia Dwi Alverina	121910043

Latar Belakang

Dunia perbankan sedang gencar-gencarnya melakukan berbagai inovasi melalui teknologi modern agar memberikan pelayanan terbaik. Uang adalah sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Perubahan teknologi dapat membawa suatu perubahan kebutuhan masyarakat atas suatu alat pembayaran yang dapat memenuhi kecepatan, ketepatan, dan keamanan dalam setiap transaksi.

Dahulu apabila seseorang akan melakukan transaksi jual beli maka akan menggunakan uang kartal. Uang kartal adalah uang kertas dan uang logam yang beredar di masyarakat yang dikeluarkan dan diedarkan otoritas moneter dalam hal ini adalah bank sentral. (Undang-Undang Republik Indonesia No 13, 1968). *E-money* pertama kali ada di negara Hongkong pada tahun 1997. Pada saat itu *e-money* digunakan sebagai

alat pembayaran di sektor transportasi atau *mass transit system.* Selanjutnya di tahun 2001 negara Jepang juga telah menggunakan *e-money* dengan tujuan sebagai alat pembayaran di toko, kereta, dan transportasi lain (Dsatria, 2017).

Di Indonesia sendiri penggunaan uang elektronik ada sejak tahun 2009 (Hariyanto, 2020). Uang elektronik (*Electronic Money*) adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam media server atau chip. Nilai uang yang disimpan elektronik pada suatu media tersebut dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana (PBI, 2009).

Pesatnya perkembangan teknologi dengan hadirnya *e-money* di Indonesia pasti memiliki dapat positif dan negatif terhadap uang kartal ,karena dengan adanya *e-money* manusia merasa lebih dimudahkan dalam bertransaksi. Sebagai contoh yang paling menonjol adalah apabila seseorang akan bertransaksi jual beli maka saat ini sudah dimudahkan dengan adanya pembayaran non tunai yang tidak hanya dalam bentuk kartu

tetapi juga ada dalam bentuk lain yang tersimpan dalam *smartphone.* Beberapa produk uang elektronik yang diterbitkan bank, antara lain *flazz* dari Bank BCA, kartu *Brizzi* dari Bank BRI, kartu *tapcash* dari Bank BNI, kartu *Mandiri E-Money* dari Bank Mandiri, dan masih banyak lagi.

Kecanggihan dan kemajuan salah satu teknologi ini dapat membawa dampak atau pengaruh terhadap perekonomian, khususnya uang kartal. Uang elektronik atau yang biasa disebut dengan *e-money* ini tentu saja sangat memudahkan para produsen dan konsumen untuk melakukan kegiatan transaksi secara elektronik atau dengan menggunakan internet. Selain itu, *e-money* juga mempunyai dampak terhadap uang kartal, yaitu *e-money* dapat dikatakan menjadi memicu terjadinya inflasi.

Inflasi pada dasarnya adalah suatu keadaan dimana naik atau turunnya suatu nilai mata uang. Jika tidak di control secara teratur, maka akan terjadi ketidak seimbangan ekonomi yang mengancam stabilitas negara. Inflasi juga terjadi dikarenakan beberapa faktor, faktor tersebut diantaranya adalah inflasi yang terjadi akibat adanya permintaan, faktor yang berikutnya adalah

inflasi yang terjadi karena bertambahnya uang yang beredar di masyarakat, faktor selanjutnya adalah inflasi yang terjadi kaena adanya kenaikan suatu biaya produksi, selanjutnya adalah inflasi yang terjadi karena inflasi campuran, dan faktor yang terakhir adalah inflasi karena terjadinya struktural ekonomi yang kaku.

Jika dilihat dari beberapa faktor tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *e-money* tidak menjadi salah satu penyebab terjadinya inflasi, melainkan memengaruhi terjadinya inflasi. Dampak *e-money* yang kedua adalah pengaruh atau efek uang elektronik terhadap jumlah uang yang telah beredar. Walaupun *e-money* sama saja dengan uang tunai, namun dapat dilihat bahwa *e*-money lebih efektif sehingga banyak orang yang lebih menggunakan *e*-money dari pada uang tunai. (Kusumo, 2018)

Uang elektronik ini juga bisa dikatakan tergolong dalam kategori uang giral. Di mana jumlah uang yang beredar di masyarakat ini tidak terpengaruh oleh uang elektronik apabila adanya regulasi dari pemerintah, karena regulasi yang baik adalah regulasi yang dapat mencegah terjadinya suatu penurunan nilai barang yang akan dibeli

menggunakan uang elektronik. *E-money* tidak bertujuan untuk menggantikan fungsi uang secara total, namun hanya sebagai alternatif dalam sistem pembayaran.

Pada awal mulanya peradaban manusia melakukan perdagangan maupun transaksi jual beli dengan cara yang rumit atau bisa dikatakan tidak praktis, namun seiring dengan perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi maka transaksi jual beli dapat dilakukan dengan cara yang praktis dan modern. Berikut ini merupakan perkembangan metode pembayaran dari zaman sebelum masehi hingga saat ini

Pertama adalah barter, merupakan metode pembayaran dengan cara tukar menukar barang. Metode barter ini adalah metode yang paling tua di dunia, diperkirakan mulai dilakukan tahun 6000 sebelum masehi yang dipelopori oleh Bangsa Mesopotamia dan dikembangkan Bangsa Babilonia. Di Indonesia sendiri, metode ini masih dapat kita temui di Pulau Komodo. Masyarakat disana masih menggunakan cara tukar menukar barang tetapi dengan nilai yang sepadan.

Kedua yaitu emas. Emas merupakan suatu alat pembayaran yang digagas sebelum adanya uang kartal. Pada awal mulanya seluruh negara menggunakan emas sebagai mata uang, kemudian karena cadangan emas sudah terpakai maka pemerintah tidak dapat menerbitkan mata uang kembali, sehingga sekelompok orang dari Amerika mendirikan bank yang bernama "The Federal Reserve Bank of New York" yang sejak saat itu alat pembayaran emas berganti menjadi uang kartal.

Ketiga, uang kertas. Pada awalnya uang kertas dibuat oleh suatu negara senilai dengan emas yang dimiliki atau dalam arti lain emas sebagai jaminan diterbitkannya uang kertas, tetapi saat ini uang yang beredar bukan didasarkan pada jumlah jaminan emas melainkan didasarkan pada variabel ekonomi.

Keempat *e-money*. dengan perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat dan cepat yang menuntut keamanan dalam bertransaksi, maka maka *e-money* merupakan sebuah solusi atau terobosan yang tepat dan aman dalam bertransaksi karena dapat dilakukan menggunakan jaringan internet dan smartphone yang kita miliki. (Fransdullah, 2016).

Pembahasan

Dampak ***e–money*** terhadap uang kartal. Sebelum munculnya *e-money*, masyarakat melakukan pembayaran menggunakan uang kertas maupun logam. Namun saat ini setelah munculnya *e-money* tentu saja memiliki dampak bagi perkembangan perekonomian baik di Indonesia maupun luar negeri. Bagaimana tidak, pembayaran transaksi menggunakan *e-money* memberikan nilai lebih jika dibandingkan dengan pembayaran non-tunai lainnya. Pembayaran menjadi lebih cepat dan ringkas. Hal ini dikarenakan *e-money* tidak memerlukan otorisasi online, tanda tangan maupun memasukkan *personal identification number* (PIN). Berikut adalah tabel dampak uang kartal sebelum dan sesudah adanya e-money.

Sebelum	Sesudah
Uang kartal sebagai alat pembayaran yang sah	Selain uang kartal juga terdapat non tunai, yaitu e-money sebagai alat

Sebelum	Sesudah
	pembayaran yang sah
Uang kartal menyeluruh untuk semua masyarakat	Penggunaan uang kartal mulai berkurang sejak adanya *e-money*
Uang kartal Kurang praktis	*E-money* dianggap lebih Praktis
Uang kartal mudah untuk dipalsukan	*E-money* lebih ramah lingkungan
Uang kartal tidak dapat tahan lama	*E-money* dapat mencegah terjadinya kejahatan
Minimnya program yang didapat oleh masyarakat	Banyaknya program yang menguntungkan
Uang kartal sering menimbulkan kesalahan hitung	Adanya *e-money* dapat mengetahui secara pasti jumlah uang yang digunakan

Sebelum	Sesudah
Pembuatan uang kartal membutuhkan banyak kertas	Adanya *e-money* dapat menekan dan mengurangi penggunaan kertas

Tabel dampak uang kartal sebelum dan sesudah adanya *e-money*

Penjelasan dari kolom di atas. Yang pertama, berdasarkan UU Bank Sentral No 13 Tahun 1968 uang kartal sebagai alat pembayaran sah dan wajib diterima oleh masyarakat pada sebuah transaksi jual beli. (Undang-Undang Republik Indonesia No 13, 1968). Setelah adanya *e-money* merujuk pada Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2019 berisi tentang uang elektronik sebagai alat pembayaran atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit. Sehingga saat ini pembayaran yang sah tidak hanya uang kartal saja tetapi juga terdapat uang non tunai yaitu e-money.

Pada kolom kedua merujuk pada kolom pertama yang menunjukkan bahwa uang kartal diterima oleh masyarakat, maksudnya adalah sebelum adanya *e-money* transaksi jual beli menggunakan uang tunai yang tersebut dapat

digunakan dimana saja dan oleh siapa saja. Sejak adanya *e-money,* masyarakat mempunyai pilihan untuk bertransaksi secara tunai maupun non tunai. Bank Indonesia (BI) menyebutkan ada peralihan transaksi masyarakat dari tunai ke elektronik melalui mesin pencatat data (EDC) ke pembayaran digital pada April 2020. Alhasil, aliran kas keluar (*outflow*) bank pun turun 39 persen dari Rp59,03 triliun pada Maret 2020 menjadi hanya Rp35,63 triliun pada April 2020.(Wicaksono, 2020). Dari data di atas dapat disimpulkan adanya penurunan penggunaan uang kartal

Pada kolom ketiga uang kartal kurang praktis dibandingkan dengan *e-money.* Uang tunai biasanya disimpan dalam dompet ketika bepergian sehingga memerlukan tempat atau ruang untuk menyimpannya. Sedangkan *e-money* tidak memerlukan banyak tempat karena berbentuk kartu yang lebih mudah dibawa.

Lalu selanjutnya kolom keempat, yang dimana dapat dilihat jika uang kartal mudah untuk dipalsukan. Uang kartal dapat dikatakan mudah untuk dipalsukan dikarenakan uang kartal mudah dalam digunakan untuk melakukan transaksi. Sedangkan *e-money* dapat dikatakan lebih ramah

lingkungan dikarenakan dapat mengurangi penebangan pohon-pohon yang dimana pohon – pohon ini adalah bahan dasar dalam pembuatan kertas.

Pada kolom kelima, yang dapat dilihat pada kolom tersebut adalah uang kartal tidak tahan lama. Uang kartal dapat dikatakan tidak tahan lama karena pada zaman sekarang banyak masyarakat yang lebih sering menggunakan *e-money* yang dimana *e-money* ini lebih praktis digunakan dalam melakukan transaksi. Sedangkan *E-money* dapat mencegah terjadinya kejahatan, *e-money* dapat dikatakan dapat mencegah terjadinya kejahatan dikarenakan *e-money* ini tidak seperti uang kartal yang biasanya nominal nya dapat terlihat.

Pada kolom keenam masyarakat kurang mendapat program yang mengguntungkan Ketika sebelum adanya *e-money* karena pembayaran yang dilakukan masih berupa pembayaran secara fisik dan peradaban teknologi belum maju dan belum ada pembayaran secara online, sedangkan setelah adanya *e-money* pembayaran dapat dilakukan secara *cashless* sehingga banyak merchant seperti restoran, kafe, tempat hiburan,

dll yang bekerja sama dengan bank yang membuat banyak promo untuk menarik masyarakat untuk dating.

Pada kolom ketujuh uang kartal sering menimbulkan salah hitung dikarenakan banyaknya jumlah nominal maupun jumlah lembar uang yang ada. Sejak adanya *e-money* masyarakat dapat mengetahui secara pasti jumlah uang yang digunakan sehingga dapat meminimalisir kesalahan dalam perhitungan uang yang didukung dengan kemajuan teknologi dimana semua serba menggunakan uang berupa virtual dan dapat mengurangi kecurangan maupun kejahatan seperti yang disebutkan dalam kolom kelima.

Pada kolom kedelapan pembuatan uang kartal membutuhkan banyak kertas yang dapat menyebabkan kerusakan lingkungan akibat dari banyaknya tanaman yang dipotong untuk diolah menjadi kertas, tetapi dengan adanya *e-money* dapat mengurangi penggunaan kertas dan kerusakan lingkungan dapat sedikit teratasi. Di sisi lain terdapat RUU PTUK pasal 3 sampai 13 mengatur adanya pembatasan nilai transaksi uang kartal dan pengawasan pembatasan transaksi uang kartal (pasal 13 sampai 17).

Opini Obyektif

Penggunaan *e-money* memiliki dampak positif dan negatif bagi uang kartal. Salah satu contohnya adalah *e-money* lebih praktis dibandingkan dengan uang kartal. Melihat keadaan saat ini, penggunaan *e-money* sudah semakin luas. Hal ini didukung dengan banyaknya tempat atau fasilitas seperti transportasi yang telah mendukung pembayaran menggunakan *e-money*. Selain itu naiknya jumlah transaksi uang elektronik di Indonesia juga terjadi karena dorongan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Program tersebut dikeluarkan oleh Bank Indonesia pada tahun 2014, sehingga hal ini banyak membuat masyarakat berpindah dari uang tunai ke uang elektronik.

Jika dilihat dari perkembangan *e-money* saat ini maka besar peluang bahwa akan semakin banyak masyarakat yang menggunakan pembayaran dengan *e-money*, terlebih lagi apabila pemerintah semakin gencar menambah fasilitas-fasilitas yang pembayarnnya menggunakan *e-money* seperti contohnya jalan tol. Selain itu, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) dan Kementerian Hukum dan HAM

merencanakan adanya Undang-Undang Pembatasan Transaksi Uang Kartal (RUU PTUK).

Fungsi dari RUU PTUK adalah untuk melakukan pembatasan uang kartal karena mengingat semakin tingginya berbagai macam tindak kejahatan, baik pencucian uang maupun terkait pendanaan terorisme yang cenderung menggunakan modus transaksi secara tunai. Aturan mengenai pembatasan transaksi uang kartal diharapkan dapat memebrikan manfaat untuk pemerintah, antara lain menghemat jumlah uang yang harus dicetak, bahan baku uang, dan biaya penyimpanan (fisik) uang di Bank Indonesia. Selain itu juga mengurangi peredaran uang palsu. (Librianty, 2021)

Tidak hanya jalan tol saja, tetapi di tempat parkir juga dapat dilihat bahwa sekarang telah menggunakan sistem *e*-money, yang biasanya menggunakan uang kartal, kini perlahan sebagian telah menggunakan sistem *e-money.* Selain itu manfaat dari penggunaan *e-money* adalah dapat memberikan kemudahan, kecepatan dan kepraktisan dalam melakukan transaksi, jadi kita tidak perlu terlalu repot dalam menyiapkan uang

untuk membaya dan juga sangat aplikatif karena dapat digunakan dalam berbagai transaksi.

Sedangkan dampak negatif penggunaan *e-money* terhadap uang kartal yaitu adanya *e-money* semakin mendorong banyaknya angka kasus kejahatan melalui media online. Jika dilihat dari keadaan yang ada, banyaknya kasus kejahatan yang memanfaatkan transaksi secara online, misalnya penipuan pada platform jual beli online.

Dengan banyaknya kasus kejahatan tersebut, maka saat ini media jual beli online maupun pembayaran online dilengkapi dengan pengamanan di setiap melakukan transaksi dengan menggunakan kode akses OTP untuk menghindari dan meminimalisasi kasus kejahatan yang berbasis online.

Simpulan Dan Saran

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju dan modern, masyarakat tidak dapat menghindari dari kemajuan teknologi tersebut. Sehingga adanya *e-money* membawa dampak bagi uang kartal, antara lain penggunaan *e-money* lebih praktis dan lebih mudah dibanding uang kartal. Hal ini didukung dengan beberapa transaksi saat ini telah menggunakan pembayaran dengan ***e-money*.**

Apabila penggunaan *e-money* semakin gencar maka pemerintah juga harus memberikan pengawasan dan pembatasan. Mengingat penggunaan ***e-money*** yang mudah dan praktis. Sehingga masyarakatan saat ini banyak yang menggunakan ***e-money***. Selain mudah dan praktis, *e-money* juga sangat aplikatif, karena dapat digunakan dalam transaksi massal tetapi memiliki frekuensi yang tinggi, seperti contohnya dapat digunakan sebagai alat pembayaran tiket transportasi, pembayaran biaya tol, pembayaran parkir, fast food dan lain sebagainya.

Ada pula kelebihan dari adanya *e-money* yaitu diantaranya adalah transaksi menjadi lebih

akurat, transaksi menjadi lebih cepat, tidak perlu membawa uang tunai untuk belanja atau membayar parkir.

Selain itu juga pemerintah harus lebih memperketat dalam pemberian pengawasan terhadap penggunaan *e-money* khususnya untuk pengamanan dalam pembayaran online, semisal dengan menggunakan kode verifikasi ulang disetiap transaksi dengan menggunakan nomor telepon pengguna yang aktif. Kedepannya apabila semua aktivitas transaksi dengan menggukan *e-money* maka bisa saja uang kartal jarang beredar bahkan tidak ada lagi dan tentunya menyebabkan lapangan pekerjaan semakin sempit karena tidak ada lagi orang yang bekerja di bank karena semua sistem menggunakan serba digital.

Adanya RUU PTUK bisa jadi membuat transaksi *e-money* semakin meluas. Pemerintah diharapkan memiliki regulasi untuk *e-money*, terlebih lagi apabila RUU tersebut telah disahkan. Karena di Indonesia sendiri masih banyak masyarakat yang hanya memakai uang tunai untuk pembayaran sehingga nantinya masyarakat yang belum menggunakan *e-money* tetap bisa melakukan transaksi.

Jika dilihat dari dampak positif dan negatif adanya *e-money* di Indonesia, maka prediksi kedepannya bahwa pada tahun 2025 transaksi keuangan Indonesia akan lebih banyak menggunakan sistem digital disbanding uang kartal (Sembiring, 2019). Namun meskipun adanya *payment digital* termasuk *e-money*, pencetakan dan pengawasan uang kartal tetap dilakukan. Hal ini karena jika dilihat dari negara-negara lain, pemakaian uang kertas tetap dipakai namun proporsinya semakin berkurang sehingga penggunaan uangnya bergeser.

Daftar Pustaka

Dsatria. (2017). 3 Negara Ini Sudah Pakai e-Money Sebagai Alat Pembayaran — Steemit. Retrieved March 27, 2021, from https://steemit.com/money/@dsatria/3-negara-ini-sudah-pakai-e-money-sebagai-alat-pembayaran

Fransdullah. (2016). Transformasi Transaksi dari Barter Sampai E-Money Halaman all - Kompasiana.com. Retrieved June 4, 2021, from https://www.kompasiana.com/entrepreneure/5750f55383afbd4f2eecbbad/transformasi-transaksi-dari-barter-sampai-emoney?page=all

Hariyanto. (2020). Pertumbuhan dan Perkembangan Uang Elektronik di Indonesia - Ajaib. Retrieved March 24, 2021, from https://ajaib.co.id/pertumbuhan-dan-perkembangan-uang-elektronik-di-indonesia/

Kusumo, D. (2018). Dampak Uang Elektronik terhadap Perekonomian Indonesia | Suara.com | LINE TODAY. Retrieved June 4, 2021, from

https://today.line.me/id/v2/article/0X6kXG

Librianty, A. (2021). Aksi Pencucian Uang Meningkat, RUU Pembatasan Uang Kartal Kembali Dikebut - Bisnis Liputan6.com. Retrieved June 3, 2021, from https://www.liputan6.com/bisnis/read/4485803/aksi-pencucian-uang-meningkat-ruu-pembatasan-uang-kartal-kembali-dikebut

PBI. (2009). *Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/Pbi/2009. Uang Elektronik (Electronic Money). Bank Indonesia. Jakarta.* (65).

Sembiring, L. (2019). Masyarakat Beralih ke Digital, BI Tak Lagi Cetak Uang Kartal? Retrieved June 4, 2021, from https://www.cnbcindonesia.com/news/20190527191013-4-75365/masyarakat-beralih-ke-digital-bi-tak-lagi-cetak-uang-kartal

Undang-Undang Republik Indonesia No 13. (1968). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 1968 Tentang Bank Sentral*. (2).

Walfajri. (2019). Transaksi uang digital meningkat terus, pendapatan non bunga bank tergerus - Page all. Retrieved March 27, 2021, from https://keuangan.kontan.co.id/news/transaksi-uang-digital-meningkat-terus-pendapatan-

non-bunga-bank-tergerus?page=all

Wicaksono, A. (2020). Corona, BI Catat Transaksi Tunai Masyarakat Turun 39 Persen. Retrieved June 3, 2021, from https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20200430183904-78-499058/corona-bi-catat-transaksi-tunai-masyarakat-turun-39-persen

DAMPAK E-MONEY DI MASYARAKAT PEDESAAN

Kontributor :

Agnes Febria	121810001
Maria Claretta Sinta Ayuna Loren	121810023
Thalia Indah Nugroho	121810035

Latar Belakang

Indonesia sebagai negara kepulauan terbesar memiliki penduduk yang padat yang tersebar pada daerah perkotaan dan pedesaan. Berdasarkan *Worldometers* yang dikutip oleh Databoks (2019), seiring dengan bertambahnya jumlah populasi penduduk di Indonesia, bertambah pula jumlah penduduk perkotaan. *Worldometers* mencatat bahwa penduduk perkotaan pada tahun 2019 mencapai 150,9 juta jiwa dari 270,6 juta total populasi penduduk, dan memproyeksikan pada tahun 2025 akan penduduk perkotaan akan meningkat menajdi 170,4 juta jiwa atau 59,3% dari total penduduk yang diperkirakan akan mencapai 287 juta jiwa. Dari persentasi tersebut, jumlah penduduk di pedesaan juga masih memiliki bagian yang besar meski lambat laun menurun.

Data tersebut membuktikan bahwa di Indonesia masih terjadi ketidakmerataan distribusi penduduk, dan mengakibatkan pemerintah lebih fokus pada penduduk daerah perkotaan daripada pedesaan. Hal tersebut dapat dilihat dari laju pertumbuhan ekonomi, teknologi, dan lingkungan.

Oleh sebab itu, masyarakat pedesaan cenderung lambat dalam mendapat infomasi dan kurang sigap dalam menyikapi perubahan jaman, khususnya perihal teknologi di bidang ekonomi.

Masyarakat pedesaan umumnya kesulitan karena jarak dan lingkup lingkungan mereka yang memang jauh dari perkotaan. Hal itu menyebabkan mereka menjadi enggan untuk datang ke bank entah untuk menabung, mengirim uang, atau mencari pinjaman (kredit) untuk keberlangsungan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang mereka jalankan. Layanan perbankan di Indonesia belum menyentuh seluruh daerah. Kondisi tersebut terlihat pada data grafik survei Katadata Insight Center (KIC) per Oktober 2020. Sebanyak 1.155 responden, 57.1% diantaranya berasal dari wilayah rural (pedesaan) dan sisanya berasal dari wilayah urban (perkotaan). Responden tersebut adalah pengguna internet dari 33 provinsi di Indonesia. Hasil survei menunjukkan 44.2% responen menyatakan tidak dapat mengakses layanan perbankan di daerahnya masing-masing.

Layanan perbankan yang dapat diakses dengan jangkauan yang luas hanya layanan rekening tabungan, meskipun begitu 6.5% responden lainnya menyatakan bahwa layanan tersebut bahkan belum menjangkau daerahnya. (Databoks, 2020)

Pembahasan

Untuk mempermudah transaksi ekonomi, inovasi dalam bidang ekonomi terus bermunculan, salah satunya adalah *e-money*. *E-money* pertama kali muncul pada tahun 2009 dan mengalami perkembangan yang signifikan hingga saat ini. Sebelum *e-money* ada di Indonesia, masyarakat Indonesia masih menggunakan uang kertas dan uang logam sehingga penggunaan *e-money* memiliki dampak dalam berbagai aspek. *E-money* sendiri bisa dalam bentuk kartu (*chip based*) atau digital (*digital based*) yang lebih memudahkan untuk transaksi.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2018), secara umum e-money mempunyai dampak positif bagi beberapa pihak, mulai dari penyedia e-money, pengguna e-money yaitu masyarakat dan pedagang. Bagi pedagang, yaitu peningkatan konsumsi dari konsumen karena kemudahan dalam melakukan transaksi, efisiensi biaya yang membuat profit lebih besar yang nantinya mendorong kegiatan pengembangan usaha. Sedangkan untuk pengguna e-money yaitu efisiensi waktu pembayaran, tidak membawa

banyak uang kartal, terhindar dari uang palsu, dan mengurangi biaya transaksi apabila ada biaya admin.

Dampak menurut penelitian oleh Anjelina (2018), penggunaan *e-money* tidak lepas dari pro dan kontra. Pertumbuhan telekomunikasi dan *fintech* yang pesat mempengaruhi peningkatan penggunaan *e-money* oleh masyarakat. Peningkatan *e-money* tersebut menimbulkan pro dan kontra oleh masyarakat, misalnya sistem pembayaran tol yang saat ini menggunakan *e-money* dan biaya pengisian ulang *e-money* yang dianggap merugikan masyarakat. Selain telekomunikasi dan *fintech*, kendala yang menyebabkan persepsi masyarakat terhadap peningkatan pengguna *e-money* di jalan tol, yaitu sebagian masyarakat yang masih memiliki kebiasaan menggunakan uang kartal dan belum *cashless society*.

Pemamparan diatas adalah dampak setelah ada e-money di Indonesia secara keseluruhan, sedangkan menurut data dari katadata dan databoks yang menyatakan bahwa di pedesaan perkembangan teknologi masih kurang, dampak

yang dirasakan oleh masyarakat secara ringkas dijelaskan pada tabel berikut.

Aspek	Sebelum E-Money	Sesudah E-Money
Efisiensi	Penduduk harus berjalan jauh untuk melakukan transaksi	Penduduk dapat melakukan transaksi langsung dari gawai dengan mudah
Validitas Uang	Penduduk menggunakan uang kartal yang rentan dipalsukan	Penduduk terhindar dari transaksi dengan uang palsu
Wawasan Teknologi	Penduduk sekitar masih meyakini bahwa setiap transaksi harus dengan uang yang berwujud / kartal	Penduduk mengetahui perkembangan transaksi keuangan yang modern, dan dapat memaksimalkan penggunaan gawai
Kemajuan Daerah	Pemerintah kurang memperhatian daerah desa dalam aspek akomodasi jaringan provider / internet	Pemerintah memberikan tambahan akomodasi untuk pembangunan desa dan kelancaran perekonomian

Di Indonesia, masih banyak warga yang belum tersentuh layanan keuangan formal. Penggunaan *e-money* bagi masyarakat pedesaan masih terhambat dikarenakan kurangnya akses dan kendala teknologi. Dilansir dari BBC News (2014), Bank Indonesia mulai mendorong bank umum untuk memperluas akses ke wilayah pedesaan. Sejumlah skema baru diperkenalkan Bank Indonesia untuk memudahkan masyarakat desa menabung, menarik uang, dan melakukan transfer dengan nama inklusi keuangan.

Inklusi keuangan diartikan sebagai keadaan masyarakat dalam mengakses/menggunakan produk layanan jasa keuangan seperti perbankan, asuransi, investasi, teknologi finansial dan lain-lain. Sebagai bentuk realisasi, Bank Indonesia mengeluarkan Peraturan Bank Indonesia (PBI) No. 16/8/PBI/2014 mengenai uang elektronik yang didalamnya berisi konsep memperluas akses finansial di pedesaan.

Menurut laporan Data Global Findex (2017), tingkat inklusi keuangan di Indonesia mencapai 48,9% yang mana persentase tersebut 12% lebih tinggi dari 3 tahun sebelumnya. Data tersebut juga menunjukkan bahwa 51,1% masyarakat tergolong

unbankable. Unbankable dapat didefinisikan sebagai nasabah atau seseorang yang tidak memenuhi persyaratan Bank untuk mendapatkan kredit usaha, sebaliknya *bankable* digunakan untuk nasabah atau orang yang sudah memenuhi syarat untuk mendapatkan kredit usaha.

Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK), inklusi keuangan mempunyai 3 hal penting, yaitu dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat, mendorong proses pemulihan ekonomi nasional, dan mendukung daya tahan ekonomi dalam kondisi apapun. OJK membuat beberapa program sebagai sarana mewujudkan inklusi keuangan salah satunya adalah Bulan Inklusi Keuangan 2020, yaitu program pemberian kredit bagi pelaku UMKM kegiatan *business matching*; penjualan produk dan layanan jasa keuangan dengan pemberian diskon, *cashback*, poin, bonus atau *reward*; kegiatan pameran virtual, pembukaan rekening, polis, efek dan lainnya; termasuk kampanye dan publikasi program literasi dan inklusi keuangan, serta perlindungan konsumen.

Berikut adalah data transaksi *e-money* yang tercatat di Bank Indonesia periode 2009 hingga 2021.

Tabel Transaksi E-Money

Periode	Volume (Satuan Transaksi)	Nominal (Juta Rupiah)
2009	17,436,632	519,213
2010	26,541,982	693,467
2011	41,060,149	981,297
2012	100,635,414	1,971,550
2013	137,900,779	2,907,432
2014	203,369,990	3,319,556
2015	535,579,528	5,283,018
2016	683,133,352	7.063,689
2017	943,319,933	12,375,469
2018	2,992,698,905	47,198,616
2019	5,226,699,919	145,165,468
2020	4,625,703,561	204,909,170
2021 s/d Maret	4,497,563,326	220,178,379

Sumber: Bank Indonesia (2021)

Sebagai contoh, data yang diperoleh dari Bank Indonesia, dapat dilihat secara jumlah, volume, dan transaksi, *e-money* terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun.

Dilansir dari republika.co.id (2016) dan kompas.com (2016), Bank Indonesia pada tahun 2016 sudah mulai aktif menghimbau masyarakat desa untuk beralih ke e-money. Berdasarkan data tabel di atas, dapat dilihat pada tahun 2016 dan

2017, volume transaksi dan nominal bertambah secara signifikan. Dengan masuknya e-money ke pedesaan akan membantu inklusi keuangan di Indonesia. Hal tersebut terbukti dengan pernyataan Ekonom INDEF Bhima Yudhistira yang mengatakan bahwa 180 juta masyarakat Indonesia masih belum layak mendapatkan kredit usaha, dan 80% nya ada di pedesaan. Tercatat hanya ada 11 juta UMKM yang sudah layak mendapat pembiayaan bank, selebihnya yaitu 49 juta UMKM masih belum layak mendapat kredit usaha *(unbankable)*.

Berdasarkan data penggunaan *e-mon*ey di Sumatera Utara yang masih terpusat di Kota Medan, mayoritas masyarakat daerah ini telah menggunakan *e-money* sebagai uang elektronik dalam melakukan transaksi. Menurut Kepala BI (Bank Indonesia), perwakilan Sumatera Utara, Wiwiek Sisto Hidayat, mengatakan bahwa dari total 1,44 juta transaksi uang elektronik di Sumatera Utara terdapat sebanyak 62% atau 892.800 transaksi terbesar di Bulan Mei 2019.

Dampak yang dihasilkan oleh program Bank Indonesia ini membawa kemudahan bagi para penduduk untuk melakukan transaksi keuangan

dan membangun UMKM dengan memberikan kredit usaha hanya dengan menggunakan telepon genggam. Pada Statistik Perbankan Indonesia Vol.19 No.2 Januari 2021 bisa terlihat perkembangan jumlah pembiayaan bank untuk UMKM mencapai mililaran rupiah. Kebanyakan sektor perdagangan besar dan eceran. Bank Persero lah yang memberikan pembiayaan bank sebesar 623.278 miliar rupiah pada bulan Januari 2021. Lokasi UMKM yang memiliki jumlah pembiayaan bank paling besar berada di DKI Jakarta di tahun 2018, di Januari 2021 Jawa Timur yang memiliki jumlah pembiayaan bank paling besar.

Berdasarkan hasil data BPS, dapat disimpulkan pertumbuhan peredaran uang di Indonesia kadang mengalami kenaikan maupun penurunan. Namun secara konsisten, peredaran uang dari berbagai aspek (uang kartal, uang giral, uang kuasi, dan surat berharga) mengalami kenaikan dari tahun ke tahun. Namun dalam satu tahun peredaran uang kadang mengalami kenaikan atau penurunan. Seperti tahun 2020 pada bulan April, peredaran uang mengalami penurunan. Peredaran uang mengalami penurunan

sebesar 12.1% year over year (yoy) dari bulan sebelumnya. Adapun, uang beredar dalam arti sempit tumbuh melambat dari 15,4% yoy menjadi 8,4% yoy pada April 2020 disebabkan oleh perlambatan giro rupiah. Selain itu, uang kuasi pada April 2020 juga tumbuh melambat dari 10,8% yoy pada Maret 2020 menjadi 8,5% yoy pada April 2020.

Seiring berjalannya waktu, pada tahun 2014&2015 OJK dan Bank Indonesia membuat layanan *branchless banking* dengan meluncurkan beberapa program. Bank Indonesia pada tahun 2014 membuat program Layanan Keuangan Digital (LKD). Lalu pada tahun 2015 OJK membuat program Laku Pandai (Layanan Keuangan Tanpa Kantor untuk Keuangan Inklusif). *Branchless banking* merupakan produk di era digitalisasi dan era keterbukaan informasi publik yang melayani masyarakat dengan mudah. Konsep ini merupakan kombinasi antara *agent banking* dan *mobile banking*. *Agent banking* adalah kegiatan usaha non-bank seperti warung dan toko yang membantu bank dalam memberikan layanan perbankan. Sedangkan *mobile banking* adalah akses layanan

perbankan melalui telepon genggam atau handphone.

Melalui *branchless banking* ini memberi kemudahan dalam pelayanan perbankan untuk mengurangi antiran *teller* di bank-bank Indonesia. Konsep *branchless banking* sama dengan layanan perbankan pada umumnya namun dipermudah karena tidak harus ke bank. Caranya dengan cukup datang ke agen dan bisa melakukan setor tunai, tarik tunai, buka rekening, dan lainnya tanpa harus ke bank.

Opini Subyektif

Menurut kelompok kami, dengan adanya *e-money* di Indonesia serta dukungan pemerintah yang terus dicanangkan dalam beberapa tahun terakhir telah mendapat *feedback* yang baik dari masyarakat khususnya masyarakat pedesaan. Program inklusi keuangan berjalan perlahan namun pasti, dan berdampak positif. Dengan adanya program ini, pemerintah kini mulai melakukan pemerataan perhatian terhadap masyarakat perkotaan dan pedesaan yang nantinya dapat menjadi perubahan besar dalam ekonomi masyarakat Indonesia.

Perputaran ekonomi di pedesaan semakin maju dan masyarakat UMKM dapat mengembangkan usahanya dengan baik karena adanya akses untuk peminjaman modal yang ditawarkan dari program ini. Tidak hanya sektor ekonomi saja yang berkembang, namun pengembangan wawasan teknologi juga menjadi bonus dalam pelaksanaan program. Sehingga dapat membawa Indonesia selangkah lebih maju dalam sektor ekonomi digital.

Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan disertai data di atas, dapat disimpulkan bahwa, *e-money* berdampak positif bagi masyarakaat pedesaan. Perkembangannya sangat pesat meski pada awal munculnya *e-money*, masyarakat masih sulit untuk beradaptasi. Namun seiring berjalannya waktu, *e-money* menjadi sarana digital yang memudahkan transaksi keuangan. Dampak yang besar dirasakan oleh penduduk desa terutama pada bagian penyediaan layanan perbankan yang mudah, mulai dari transfer, pembayaran dan peminjaman/kredit usaha. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya volume transaksi dan nominal setiap tahunnya.

E-money juga menjadi penunjang stabilitas ekonomi nasional yang masih terus dikembangkan oleh pemerintah dengan menaruh perhatian lebih pada wawasan dan teknologi sebagai modal bagi masyarakat pedesaan untuk menghadapi pertumbuhan ekonomi yang terus maju dan tidak stabil. Kemudahan dalam layanan ekonomi juga mempengaruhi masyarakat UMKM sebagai pemeran utama dalam ekonomi nasional untuk

terus bersaing dan bertahan dari risiko kebangkrutan.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan *e-money* di masyarakat pedesaan sudah sangat baik dan didukung penuh oleh pemerintah demi memperbaiki landasan perekonomian nasional. Tindakan sosialisasi tentang transaksi digital menggunakan *e-money* sudah baik, namun tidak dipungkiri bahwa masih ada kendala perihal layanan perbankan yang belum masuk daerah pedesaaan atau pelosok sehingga sulit diakses, dan jaringan internet yang belum memadai. Hal tersebut menjadi tugas pemerintah selanjutnya untuk terus mengembangkan ekonomi digital hingga ke pelosok negeri sebagai pemerataan akses dan kemajuan ekonomi.

Daftar Pustaka

Anjelina. (2018). Persepsi Konsumen Terhadap Penggunaan E-Money. *Journal of Applied Managerial Accounting*.

Badan Pusat Statistik (BPS). (2020, September 17). *Persentase Penduduk Daerah Perkotaan menurut Provinsi, 2010-2035*. Retrieved from Badan Pusat Statistik (BPS): https://www.bps.go.id/statictable/2014/02/18/1276/persentase-penduduk-daerah-perkotaan-hasil-proyeksi-penduduk-menurut-provinsi-2015---2035.html

Bank Indonesia. (2021). *Statistik Sistem Pembayaran (SSP)*. Retrieved from Bank Indonesia: https://www.bi.go.id/id/statistik/ekonomi-keuangan/ssp/uang-elektronik-transaksi.aspx

Bareksa. (2020, Oktober 14). *Transaksi Uang Elektronik Agustus Melesat Tembus Rp17,23 Triliun, Ini Data Historisnya*. Retrieved from Bareksa.com:

https://www.bareksa.com/berita/berita-ekonomi-terkini/2020-10-13/transaksi-uang-elektronik-agustus-melesat-tembus-rp1723-triliun-ini-data-historisnya

Cermati.com. (2020, Oktober 13). *Netizen Wajib Tahu Apa itu Inklusi Keuangan, Manfaat dan Programnya Biar Melek Keuangan*. Retrieved from cermati.com: https://www.cermati.com/artikel/netizen-wajib-tahu-apa-itu-inklusi-keuangan-manfaat-dan-programnya-biar-melek-keuangan

Databoks. (2019, September 11). *Berapa Jumlah Penduduk Perkotaan di Indonesia? Jumlah Penduduk Indonesia, Kota dan Persentase Penduduk Kota terhadap Jumlah Penduduk Indonesia 2015-2025*. Retrieved from Databoks: https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/11/berapa-jumlah-penduduk-perkotaan-di-indonesia

Databoks. (2020, Oktober). *Layanan Perbankan Belum Sentuh Seluruh Daerah*. Retrieved from Databoks: https://databoks.katadata.co.id/datapublis

h/2020/10/28/layanan-perbankan-belum-sentuh-seluruh-daerah

Dwiantika, N. (2012, Juni 29). *Kelak warung dan toko bisa jadi bank*. Retrieved from https://keuangan.kontan.co.id/news/kelak-warung-dan-toko-bisa-jadi-bank

Franciska, C. (2014, Mei 2). *Mengajak Warga Pedesaan Pergi ke Bank*. Retrieved from BBC: https://www.bbc.com/indonesia/berita_indonesia/2014/05/140502_kebumen_agen_bank

Kemenkeu. (2018, 03 29). *Sudah Saatnya Beralih ke E-Money Alat Pembayaran Zaman Now*. Retrieved from kemenkeu.go.id: https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel-dan-opini/sudah-saatnya-beralih-ke-e-money-alat-pembayaran-zaman-now/

Keriyasa, M. B. (2014). *Masyarakat Pedesaan Juga Bisa Bertransaksi dengan Uang Elektronik*. Retrieved Maret 22, 2021, from https://economy.okezone.com/read/2014/04/16/457/971423/masyarakat-pedesaan-juga-bisa-bertransaksi-dengan-uang-elektronik

Kompas. (2016, April 20). *BI dan Pemerintah Luncurkan "Pilot Project" Desa Digital*. Retrieved from kompas.com: https://money.kompas.com/read/2016/04/20/180000426/BI.dan.Pemerintah.Luncurkan.Pilot.Project.Desa.Digital

Kompasiana. (2015). *https://www.kompasiana.com/hilmanfajrian/55790681a623bd176c175736/kisah-motor-dan-tali-tambang-sebelum-revolusi-nontunai?page=all*. Retrieved Mare 22, 2021, from Kompasiana.com: https://www.kompasiana.com/hilmanfajrian/55790681a623bd176c175736/kisah-motor-dan-tali-tambang-sebelum-revolusi-nontunai?page=all

Prabowo, R. C. (2016, Mei 17). *Branchless Banking adalah Produk Masa Depan Perbankan Indonesia*. Retrieved from Kompasiana: https://www.kompasiana.com/www.radencahyoprabowo.blogspot.com/573b1ec0e1afbd4609bd606a/branchless-banking-adalah-produk-masa-depan-perbankan-indonesia

Rahayu, A. (2018). ANALISA DAMPAK PENERAPAN E- MONEY SEBAGAI ALAT TRANSAKSI DI INDONESIA.

Republika. (2015, Desember 7). *Branchless Banking untuk Keuangan Inklusif*. Retrieved from https://www.republika.co.id/berita/koran/pareto/15/12/07/nyzfq21-branchless-banking-untuk-keuangan-inklusif

Republika. (2016, April 11). *BI Dorong Petani Gunakan E-Money*. Retrieved from Republika.co.id: https://republika.co.id/berita/ekonomi/keuangan/16/04/11/o5g9g2383-bi-dorong-petani-gunakan-emoney

Simulasi Kredit. (n.d.). *Apa itu Nasabah Bankable dan Unbankable?* Retrieved from Simulasi Kredit: https://www.simulasikredit.com/apa-itu-nasabah-bankable-dan-unbankable/#:~:text=Secara%20harfiah%20Bankable%20dapat%20diartikan,luas%20yang%20memerlukan%20layanan%20Perbankan.

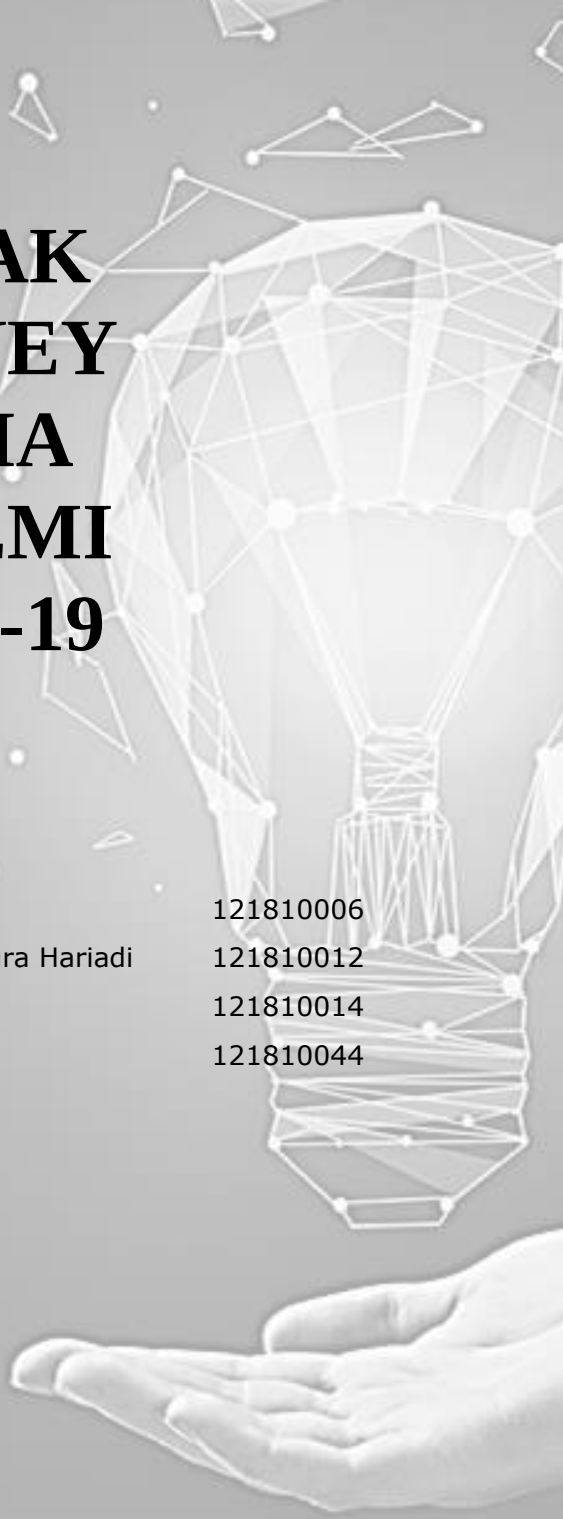
Wiratmini, N. P. (2020, Juni 3). *Likuiditas Perekonomian Tumbuh Melambat pada April 2020, Ini Faktornya*. Retrieved from Finansial Bisnis: https://finansial.bisnis.com/read/20200603/11/1247870/likuiditas-perekonomian-tumbuh-melambat-pada-april-2020-ini-faktornya

Ciri kelalaian manusia adalah sering mengeluh ketika sedang diuji dan jarang bersyukur ketika mendapatkan nikmat

DAMPAK E-MONEY SELAMA PANDEMI COVID-19

Kontributor :

Elvira Yuhan	121810006
Georgius Bonaventura Hariadi	121810012
Henry Gunawan	121810014
Billy Julian Riadi	121810044



Latar Belakang

Masyarakat Indonesia sebagian besar telah menggunakan *smartphone* dalam aktivitas sehari-harinya. Menurut (Nasution, 2020) pertumbuhan masyarakat digital di Indonesia mendukung berkembangnya teknologi untuk menyambut era *cashless society*, di mana uang kartal semakin sedikit digunakan. Apabila dilihat dari sejarah pembayaran, sistem uang elektronik ini telah diterapkan sejak tahun 1990an oleh perusahaan dengan brand coca cola. Meski tak secanggih sistem *e-money* jaman sekarang, pada jamannya coca cola menggunakan sistem *e-money* untuk pembelian minumannya.

E-money tidak hanya berfungsi sebagai pengganti uang tunai dalam bentuk koin dan uang kertas dengan uang elektronik yang setara, namun juga berfungsi sebagai sebuah sistem yang memungkinkan seseorang untuk menggunakannya sebagai alat pembayaran barang atau jasa dengan mengirimkan digit *e-money* dari satu komputer ke komputer lain.

Perkembangan *e-money* di Indonesia didongkrak oleh gerakan nasional non tunai

(GNNT). GNNT ini merupakan program yang dirancang oleh Bank Indonesia yang bertujuan secara tidak langsung mengajak masyarakat untuk berpindah dari penggunaan uang tunai ke uang elektronik. Salah satu contoh penerapan program dari BI ini adalah peraturan pembayaran tol non tunai secara menyeluruh di seluruh Indonesia.

Departemen Kementerian Keuangan Republik Indonesia pada tahun 2018 menyatakan bahwa jika dilihat dari jumlah transaksi dan volume, *e-money* terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pertumbuhan tersebut memiliki perbedaan jauh apabila dibandingkan pertumbuhan kartu kredit dan kartu ATM yang pertumbuhannya cenderung stagnan.

Dapat dilihat dalam data dari Nasution (2020), menyatakan bahwa rata-rata pertumbuhan transaksi tahunan dari tahun 2014 hingga 2018 mengalami peningkatan signifikan terutama pada tahun 2018 (dengan total volume transaksi sebesar 2,9 Miliar), di saat *fintech* mulai dikenal masyarakat luas. Pertumbuhan ini dilanjutkan pada tahun 2019, pada saat itu volume transaksi uang elektronik mencapai 4,7 Miliar dengan uang beredar mencapai 128 Triliun atau

meningkat sekitar 172% dari 2018 sebesar 47 Triliun (Nasution, 2020).

Dari sisi akademik yang menyoroti perkembangan *e-money* di Indonesia, penelitian yang dilakukan oleh Rohmah (2015) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan *e-money* terhadap perdagangan barang dan jasa di Indonesia tahun 2009-2017, yang disebabkan adanya peningkatan penggunaan *e-money* kemudian menyebabkan peningkatan kegiatan perdagangan barang dan jasa. Selain itu, kemudahan dan kecepatan transaksi yang ditawarkan oleh *e-money* juga menjadi penyebab meningkatnya penggunaan *e-money* di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa sejak tahun 2009 hingga tahun 2017, yang secara relatif merupakan rentang waktu sebelum terjadinya pandemi Covid-19 yang terjadi mulai tahun 2020, *e-money* sudah mengalami perkembangan yang pesat di Indonesia.

Pandemi Covid-19 membawa pengaruh besar terhadap perekonomian dunia, salah satunya Indonesia dengan menerapkan PSBB yang membuat tempat kerumunan seperti pusat perbelanjaan, sekolah, kantor, dan UMKM yang

tidak menggunakan teknologi menjadi susah mendapatkan penghasilan. Tantangan ini mendorong masyarakat untuk tetap bekerja dari rumah dengan memanfaatkan *financial technology* seperti *e-money.*

Semenjak tahun 2020, berbagai produk *e-money* marak bermunculan. Bank Indonesia (BI) mencatat penggunaan *e-money* saat pandemi pada kuartal dua meningkat sebanyak 39,05% dari kuartal sebelumnya dan mengalami peningkatan pada kuartal tiga dan kuartal empat sebesar 24,42% dan 33,8%. Munculnya sistem *e-money* ini mendorong masyarakat yang sebelunya belum mengenal atau mempercayai sistem elektronik menjadi terdorong untuk menggunakan fasilitas tersebut yang sekaligus mengajak masyarakat untuk mengikuti perkembangan teknologi (Kementerian Keuangan Republik Indonesia, 2018).

Perilaku masyarakat yang mulai menggunakan transaksi non-tunai juga disarankan oleh WHO dan didukung oleh pemerintah Indonesia untuk mengurangi risiko tertular Covid-19 karena uang tunai sering berpindah tangan dan bisa menjadi media perpindahan virus. Kebijakan PSBB

yang diterapkan oleh pemerintah juga menjadi faktor berkembangnya *e-money* dan *e-commerce* untuk memudahkan masyarakat bertransaksi lebih praktis dan efisien dalam memenuhi kebutuhannya.

Komparasi Dampak *e-money* Sebelum dan Sesudah Pandemi

Tabel 1. Perbedaan *e-money* sebelum dan sesudah pandemi Covid-19

No	Faktor Pembeda	Sebelum Pandemi	Sesudah Pandemi
1	Peraturan	Sudah ada peraturan PBI No. 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik, lalu mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pada tahun 2014.	Bank Indonesia mendorong masyarakat untuk menggunakan transaksi non-tunai.

2	Volume Transaksi	80,5 juta transaksi	98,3 juta transaksi (meningkat 18,1%)
3	Total Nilai Transaksi	Rp 18,6 Trilliun	Rp 20,7 Triliun (meningkat 9,9%)
4	Jumlah UMKM yang mulai bertransaksi menggunakan *e-money* lewat *e-commerce*	8 juta UMKM	2 juta UMKM
5.	Kasus Kejahatan Pencurian Data	Pencopetan, uang palsu	Data yang diperlukan sedikit, tidak sekompleks kartu kredit

1. Peraturan

Cashless Transaction atau Transaksi non-tunai di Indonesia sudah diatur sejak tahun 2009, yaitu dengan diterbitkannya Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2009 mengenai uang elektronik. Lalu, pada tahun 2014 Bank Indonesia menggagas Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Sejak peristiwa tersebut, di tengah masyarakat Indonesia semkain marak dengan penggunaan *e-money*, terlebih-lebih setelah pemerintah memberlakukan transaksi menggunakan *e-money* untuk membayar akses jalan tol pada tahun 2017 (Habiibah, et al., 2020).

Dilansir dari Kumparan.com (2020), sejak dimulainya pandemi Covid-19, Bank Indonesia (BI) berfokus untuk memperkuat instrumen-instrumen bauran kebijakan untuk menjaga nilai kurs rupiah stabil, mengontrol inflasi, dan mengupayakan stabilitas sistem keuangan. Salah satu instrumen tersebut, yakni mengenai kemudahan dan kelancaran sistem pembayaran baik tunai maupun nontunai untuk mendukung berbagai transaksi ekonomi dan keuangan. Tindakan ini diwujudkan dengan pengedaran uang yang higienis,

melancarkan sosialisasi kepada masyarakat agar lebih menggunakan transaksi non-tunai, seperti *e-money*, internet banking, maupun penggunaan *QR Code Indonesia Standard* (QRIS). BI juga berusaha mempercepat implementasi ekonomi dan keuangan digital sebagai bagian dari upaya pemulihan ekonomi melalui gabungan antara perbankan dan fintech.

2. Volume Transaksi

Dilansir dari Kumparan.com (2020), Bank Indonesia (BI) menyebutkan bahwa transaksi *e-money* mengalami peningkatan pesat selama pandemi Covid-19 di Indonesia. Hal itu dapat dilihat dari meningkatnya transaksi melalui pembayaran di e-commerce sebanyak 18,1% menjadi 98,3 juta transaksi. Peningkatan transaksi *e-money* tidak hanya dilihat dari sektor *e-commerce*, tetapi juga adanya kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang telah membuat beberapa sektor beralih menggunakan metode QR Code untuk melakukan transaksi. Situs CNN Indonesia (2020) juga menyebutkan bahwa Deputi Gubernur Senior Bank

Indonesia Destry Damayanti memberikan informasi nominal transaksi uang elektronik pada bulan April 2020 menyentuh angka 17,6 triliun rupiah atau mengalami peningkatan sebesar 16,7% dibandingkan dengan bulan Maret dan meningkat sebanyak 64,5% jika dibandingkan dengan bulan Maret tahun sebelumnya.

3. Total Nilai Transaksi

Dengan meningkatnya volume transaksi, nilai transaksi uang elektronik juga meningkat. Dilansir dari Kumparan.com (2020), total nilai transaksi yang menggunakan e-commercce mengalami peningkatan sebesar 9,9% dari sebelum pandemi dari 18,6 triliun rupiah menjadi total 20,7 triliun rupiah. Selain itu, dikutip dari kompas.com (2020), Deputi Direktur PMO Blue Print Sistem Pembayaran Indonesia, Agus Purwoko menyatakan bahwa selama pandemi Covid-19, sistem pembayaran digital telah meningkat dan memiliki peranan dalam pemulihan ekonomi nasional. Sedangkan berdasarkan data Bank Indonesia (BI), dalam waktu 8 bulan (dari Januari-Agustus 2020), secara akumulatif nilai transaksi

uang elektronik telah mencapai 126,95 triliun dengan rata-rata 15,86 triliun perbulannya. Nilai ini menunjukan peningkatan sebesar 31% dibandingkan rata-rata transaksi *e-money* ditahun sebelumnya.

4. Jumlah UMKM yang Bertransaksi Menggunakan *e-money* lewat *e-commerce*

Jumlah peningkatan UMKM yang memasuki pasar digital pada tahun 2019 sebesar 8 juta UMKM, sementara jumlah UMKM yang memasuki pasar digital pada tahun 2020 sebesar 2 juta UMKM. Pada titik ini, secara total UMKM yang mulai berpartisipasi dalam pasar digital telah mencapai 10 juta UMKM.

Pada tahun 2020, dilansir dari Investor.id (2020), pihak Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah, Teten Masduki, Usaha Kecil Menengah perlu melakukan digitalisasi karena pasar digital memiliki akses pasar yang luas. Teten juga mengingatkan jika UMKM memasuki pasar digital, setiap UMKM harus mengetahui kualitas serta kapasitas produk selain menyiapkan

ketersediaan infrastruktur. Dalam situs liputan6 (2020) Teten juga menuturkan jika tingkat kegagalan UMKM masuk ke dalam pasar digital terbilang tinggi. UMKM yang berhasil memasuki pasar digital hanya sekitar 4-10%. Namum Teten berharap selama pandemi Covid-19 akan ada peningkatan jumlah UMKM yang mulai memasuki pasar digital hingga 20 juta UMKM.

Pandemi Covid-19 tidak selalu dinilai dari segi negatifnya aja dalam sudut pandang perekonomian, namun ada sisi positifnya yaitu bagaimana masyarakat bergerak lebih praktis dan efisien bahkan bisa dinilai aman. Dengan adanya *e-money* sekarang ini Bank Indonesia (BI) memprediksi akan meningkatnya para mpengguna *e-money* didorong dengan tingkat keamanan dan kenyamanan para pengguna sehingga meminimalisir kejadaian tak terduga seperti ketinggalan dompet atau peredaan uang palsu.

5. Opini Subyektif

Selama pandemi Covid-19, dapat dilihat jika secara total volume transaksi serta total nilai transaksi menggunakan *e-money* meningkat pesat

dibandingkan sebelum adanya pandemi Covid-19. Dengan meningkatnya total volume transaksi dengan total nilai transaksi lewat *e-money* dapat dikatakan jika berhasil mengubah sistem jual beli. Lebih tepatnya keberhasilan perubahan sistem transaksi disebabkan karena Covid-19, yang di mana mendesak setiap pelaku dalam pasar untuk tidak bertransaksi secara tatap muka, dan harus mulai menggunakan *e-money* untuk bertransaksi.

Tetapi jika kita melihat dari segi jumlah UMKM yang memulai menggunakan *e-commerce* untuk bertransaksi secara digital tidak sepenuhnya, karena masih banyak juga UMKM yang tidak dapat bertransaksi menggunakan *e-money*, dengan berbagai alasan, seperti masih banyak UMKM yang dari segi teknologinya masih tertinggal cukup jauh, ataupun banyak yang masih belum mengerti bagaimana cara bertransaksi secara online.

Untuk kedepannya, kami prediksi transaksi dengan menggunakan *e-money* akan terus meningkat, karena dengan keunggulan berupa kepraktisan dan semakin baiknya sistem pembayaran menggunakan *e-money* membuat segala hal lebih baik dan cepat. Hal ini juga

didukung oleh kondisi (pandemi) dan didukung juga oleh pemerintah lewat peraturan-peraturannya. Meski masih ada beberapa UMKM yang masih belum menggunakan *e-money* dalam pembayarannya, tetapi kami yakin mereka perlahan-lahan pasti beradaptasi dengan sistem pembayaran baru ini.

Simpulan Dan Saran

Virus Covid-19 merupakan virus yang mudah bermutasi dari satu barang ke barang lainnya dan salah satu benda yang sering berpindah tangan adalah uang. Pihak WHO dan Pemerintahan Indonesia sepakat untuk menghimbau masyarakat dalam mengurangi penggunaan uang tunai demi mengurangi risiko tertularnya virus Covid-19. Sebenarnya penggunaan *e-money* di Indonesia dimulai dari tahun 2014 dengan dimulainya GNNT (Gerakan Nasional Non Tunai) dan terus bertambah jumlahnya hingga saat ini. Pertumbuhan pengguna *e-money* paling tinggi terjadi di tahun 2020, peristiwa ini didukung juga dengan perkembangan usaha kecil menengah yang mulai memanfaatkan media sosial untuk membuka usaha dengan sistem work from home dan menggunakan sistem pembayaran elektronik dalam melakukan pembayaran. Sistem yang serba online ini dianggap baik di masa depan karena dapat mempermudah transaksi, mengevisienkan sosial media, dapat mengurangi kejahatan, dan

meminimalisir kebiasaan masyarakat yang suka lupa atau ketinggalan dompet.

Saran untuk kedepannya bagi pengguna *e-money* ini yaitu memperketat keamanan deposit uang nasabah sehingga kejahatan yang dilakukan secara teknis dan elektronik bisa diminimalisir. Selain itu, saran untuk masyarakat yang mungkin belum memercayai *e-money* terutama selama pandemi, *e-money* merupakan satu cara bagi kita semua untuk tetap bertahan dalam kegiatan sehari-hari terutama menyangkut urusan finansial, dengan tetap menjaga keamanan dan kesehatan kita sendiri, sebab dengan menggunakan *e-money* kontak fisik pun dapat dihindari dan risiko kesehatan pun akan semakin berkurang.

Daftar Pustaka

Harianto. (2020). *Pertumbuhan dan Perkembangan Uang Elektronik di Indonesia*. Www.Ajaib.Co.Id. https://ajaib.co.id/pertumbuhan-dan-perkembangan-uang-elektronik-di-indonesia/

Nasution, A. H. (2020). *SKO " MENYAMBUT ERA E MONEY SOCIETY DI INDONESIA."* www.youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=YETKtc5pPJE&t=1104s

Kementerian Keuangan Republik Indonesia. (2018, Maret 29). *Sudah Saatnya Beralih ke E-money, Alat Pembayaran Zaman Now*. Retrieved from kemenkeu.go.id: https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel-dan-opini/sudah-saatnya-beralih-ke-*e-money*-alat-pembayaran-zaman-now/

Rohmah, F. (2015). *Perkembangan Uang Elektronik pada Perdagangan di Indonesia.* Retrieved from journal.iainkudus.ac.id: https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Bisnis/article/download/3568/2505

Fatoni, SN, (2020), *Dampak Covid-19 Terhadap Perilaku Konnsumen.* http://digilib.uinsgd.ac.id/30953/1/KTI%20WFH%20Covid-19

Putri, A, (2020), *Bagaimana Transaksi Nontunai di Masa Pandemi?* https://kumparan.com/audyra-putri/bagaimana-transaksi-nontunai-di-masa-pandemi-1uqCiouIDNk

CNN Indonesia. (2020, Juli 18). Transaksi Uang Elektronik Naik Selama Pandemi Corona. Retrieved from cnnindonesia.com: https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20200717162330-78-525960/transaksi-uang-elektronik-naik-selama-pandemi-corona

Habiibah, U., Edenela, K., Aprilia, H. A., & Ningrum, D. P. (2020). Pemanfaatan Transaksi Non Tunai Sebagai Upaya Pencegahan Penyebaran Virus Covid-19 di Kelurahan Manyaran, Semarang Barat, Kota Semarang. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Kompas.com. (2020, Oktober 21). BI: Sistem Pembayaran Digital Berperan Penting dalam Pemulihan Ekonomi. Retrieved from

money.kompas.com: https://money.kompas.com/read/2020/10/21/131700926/bi--sistem-pembayaran-digital-berperan-penting-dalam-pemulihan-ekonomi?page=all

Kumparan.com. (2020, Desember 24). Bagaimana Transaksi Nontunai di Masa Pandemi? Retrieved from kumparan.com: https://kumparan.com/audyra-putri/bagaimana-transaksi-nontunai-di-masa-pandemi-1uqCiouIDNk/full

Kemenkeu.go.id (2018, Maret, 29), Sudah Satnya Beralih ke *E-money*, Alat Pembayaran Zaman Now:

https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel-dan-opini/sudah-saatnya-beralih-ke-*e-money*-alat-pembayaran-zaman-now/

Investor.id.2020.2,2 Juta Pelaku UMKM Sudah Masuk Pasar Digital. https://investor.id/business/22-juta-pelaku-umkm-sudah-masuk-pasar-digital

Liputan6.(2020, Agustus 19).Tingkat Keberhasilan UMKM Masuk Pasar Digital Baru 10 Persen. Retrieved from Liputan6:

https://www.liputan6.com/bisnis/read/4334876/tingkat-keberhasilan-umkm-masuk-ke-pasar-digital-baru-10-persen

iNews.id.(2020, Agustus 30).Teten Masduki Beberkan Baru 8 Juta UMKM Masuk Pasar Digital. Retrieved from iNews.id: https://www.inews.id/finance/makro/teten-masduki-beberkan-baru-8-juta-umkm-masuk-pasar-digital

Kunci hidup bahagia adalah Jalani,
Nikmati dan Syukuri.

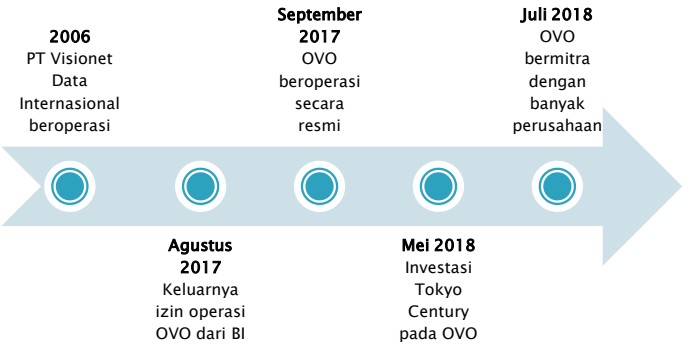
KOMPARASI E-MONEY DI INDONESIA

Kontributor :

Anthonious Lionel C I	121810002
Evelyn Gelya Tantono	121810008
Fajar Zakaria Zarkasih	121810009

Latar Belakang

Sejarah OVO dan Dana



PT Visionet Internasional merupakan perusahaan anak dari PT Multipolar Technology, yang merupakan perusahaan milik Grup Lippo. PT Visionet Internasional adalah perusahaan yang dikenal sebagai perusahaan penyedia jasa pembayaran, yaitu dengan membuat layanan dompet digital OVO. PT Visionet Internasional yang kini bernama PT Visionet Data Internasional ternyata juga sudah mulai beroperasi sejak tahun 2006. PT Visionet Data Internasional tidak hanya menjalankan usaha perihal jasa pembayaran, perusahaan ini bergerak di penyedia jasa operasi IT serta pembentukan berbagai aplikasi bisnis IT

yang diperlukan oleh kliennya (*Overview – Visionet Data Internasional*, n.d.).

Beberapa kegiatan yang dilakukan PT Visionet Data Internasional antara lain adalah menyediakan layanan *Field Operation Managed Services, Branch IT Services, Merchant IT Services, IT Operations Managed Services, IT Application Managed Services, Contact Center Services,* hingga *Digital Product Innovation* (Boby, 2019). Perusahaan ini mulai dikenal public sejak aplikasi besutannya, OVO, beroperasi secara resmi pada September 2017 dengan izin dari Bank Indonesia yang keluar pada Agustus 2017 (*PT Visionet Internasional*, n.d.). OVO merupakan layanan dompet digital (*smart finansial apps*) yang menawarkan berbagai transaksi di sejumlah mitra OVO. Pada awalnya OVO menjalin kerja sama dengan perusahaan Lippo yaitu Hypermart dan juga RS Siloam. Walau demikian OVO memang dirancang untuk menjadi *open platform.*

Pada Mei 2018, Grup Lippo dan Tokyo Century telah membentuk serangkaian kemitraan di Indonesia termasuk investasi di OVO, di mana Tokyo Century menginvestasikan sekitas US$ 120 juta. Pada bulan Juli 2018, OVO mengumumkan

kemitraan strategis dengan beberapa perusahaan penting sekaligus di Indonesia. Perusahaan yang digandeng, antara lain Bank Mandiri, Alfamart, Grab, dan Moka. Kemitraan baru ini, bersama dengan kemitraan yang telah dijalin dengan jaringan Lippo, menjadikan OVO sebagai platform pembayaran dengan penerimaan terluas di Indonesia.

Untuk memperluas basis penggunanya, OVO juga mengumumkan kerja sama dengan platform belanja daring Tokopedia pada bulan November. Tokopedia resmi menggandeng OVO sebagai digital *payment* pengganti Toko *cash*. OVO menambahkan 80 Juta pengguna aktif bulanan Tokopedia ke dalam 60 juta basis pengguna OVO. Berbagai kemitraan tersebut membuat pengguna OVO meningkat drastis. Pada bulan Oktober dan November 2018, diklaim OVO bertumbuh dalam jumlah *merchant* dengan pangsa lebih dari 70 persen (*Sejarah Panjang Ovo : Startup Unicorn Kelima Indonesia* | *Analisa.Id*, 2019). Saat ini OVO telah hadir pada 303 kota di Indonesia. Pencapaian ini menegaskan peras OVO sebagai solusi inklusi keuangan di mana saja. OVO telah menjangkau Sabang hingga Merauke dengan 77 persen

pengguna OVO di luar Jabodetabek (*E-Money OVO : Sejarah, Pengertian, Fitur, Dan Pembayarannya | IDCloudHost*, 2020).

PT Espay Debit Indonesia Koe merupakan anak perusahaan dari PT Karya Media Kreatif. PT Karya Media Kreatif sendiri adalah anak perusahaan dari PT Elang Mahkota Teknologi. Pada tahun 1983, PT Elang Mahkota Kompter sendiri didirikan oleh Eddy Sariaatmadja. Tujuan pendirian EMTEK adalah sebagai perusahaan layanan komputer dan pernah menjadi perusahaan distributor produk Compaq di Indonesia. Pada tahun 1997, EMTEK mengubah nama menjadi PT Elang Mahkota Teknologi. Pada tahun 2001 hingga 2004, EMTEK menguasai Surya Citra Media melalui anak perusahaannya yaitu PT Abhimata

Mediatama. Tahun 2004, EMTEK bersama MRA Media mendirikan sebuah stasiun televisi swasta lokal yaitu O Channel dan 2007 EMTEK memiliki saham sebesar 100 persen. Pada tahun 2010, EMTEK mencatatkan saham perdananya di BEI. Pada tahun 2011, EMTEK membeli saham Indosiar dar PT Prima Visualindo sebesar 84,77%.

Hingga pada akhir 2011 EMTEK meluncurkan televisi berlangganan dengan merek Nexmedia. Hingga akhirnya dengan perkembangan teknologi, Nexmedia menghentikan operasinya dan diganti dengan teknologi internet yaitu Vidio Primer dan Nex Parabola. Dengan kesuksesan EMTEK dalam penyiaran, membuat EMTEK terus mengembangkan sayapnya dan mengembangkan usahanya dalam finansial teknologi. Pada tahun 2012 mendirikan anak perusahaan yang bernama PT Karya Media Kreatif (*Elang Mahkota Teknologi - Wikiwand*, n.d.). PT Espay Debit Indonesia Koe merupakan perusahaan yang bergerak dibidang *finansial technology*. PT Espay Debit Indonesia Koe didirikan pada tahun 2017 oleh PT Karya Media Kreatif. PT Espay Debit Indonesia Koe didirikan oleh Vincent. PT Espay Debit Indonesia Koe merupakan perusahaan yang menciptakan atau

perusahaan yang memiliki platform DANA. Hingga saat ini, DANA masih banyak digunakan di masyarakat khususnya sebagai dompet digital yang mampu menampung uang hingga 10 juta rupiah (*Espay Debit Indonesia Koe - Tingkatkan Keamanan, DANA Luncurkan DANAVIZ*, n.d.).

PT Kreatif Media Karya (KMK Online) merupakan anak perusahaan dari PT Elang Mahkota Teknologi Tbk atau yang lebih dikenal dengan EMTEK. EMTEK sendiri menjalankan tiga saluran televisi yaitu SCTV, Indosiar, dan O Channel. Selain itu, EMTEK juga menjalankan kegiatan berupa TV berbayar yaitu Nexmedia. EMTEK memiliki kewenangan dalam bisnis televisinya yang meliputi penciptaan film bioskop dan televisi, drama seri dan animasi, juga pada produksi konten. KMK Online ditujukan atau difokuskan untuk menciptakan pertumbuhan pada EMTEK Group di bidang online. KMK Online juga melakukan berbagai investasi kepada PropertyGuru Group dan Bukalapak (yang menjadikan DANA bekerja sama dengan Bukalapak) (I.R, 2016).

DANA didirikan oleh Vincent Iswara pada tahun 2017. DANA merupakan salah satu *startup*

yang menyediakan *platform E-Money* bagi orang Indonesia untuk melakukan pembayaran digital dan pembayaran non-tunai atau non-kartu. Vincent Iswara menyebut DANA sebagai permulaan di bidang teknologi keuangan dan DANA adalah sebuah perusahaan teknologi yang telah mengembangkan sektor keuangan. Selain itu, Vincent mengatakan bahwa DANA berbeda dari layanan transaksi uang digital lainnya yang telah ada saat ini, Dompet digital DANA mengusung konsep sumber terbuka (*open platform*). Artinya, DANA bisa diintegrasikan dan dipakai dalam berbagai *platform*, baik eksternal maupun *online* tetapi masih terintegrasi satu sama lain. DANA bisa juga dipakai dalam banyak platform seperti TIX ID, Bukalapak, dan BBM. Pada Maret 2018, CEO BBM Matthew Talbot mengumumkan bahwa DANA akan digunakan sebagai alat pembayaran di aplikasi BBM. Adanya DANA sebagai dompet digital di BBM ini menggantikan BBM Money yang pernah diluncurkan pada 2015 lalu (Khoirunnisa, 2018). Integrasi DANA dengan BBM memungkinkan para pengguna aplikasi BBM untuk mentransfer uang antar teman melalui *chatting* (Yusra, 2018).

DANA memiliki konsep sumber terbuka yang memungkinkan pengguna menggunakan DANA untuk berinteraksi dengan berbagai macam perangkat pembayaran seperti kartu kredit, debit, *voucher*, atau perangkat lainnya. Pengguna juga bisa menggunakan DANA untuk kebutuhan lainnya seperti untuk kebutuhan pendidikan, layanan sosial, layanan publik, dan untuk kebutuhan dagang. Dari konsep *open platform* ini, DANA akhirnya memiliki tujuan utama bahwa Indonesia harus memiliki teknologi digital dan infrastruktur pembayaran yang mampu membawa perubahan, termasuk di sektor keuangan (Pamungkas, n.d.).

Baik OVO maupun DANA memiliki keunggulan maupun kelemahan yang menjadi ciri khasnya masing-masing. Keunggulan yang dimiliki oleh OVO (Hadijah, 2019; Nilakandi, 2020) dan DANA (Damasha, 2020) akan dikomparasikan dalam tabel berikut ini:

Keunggulan OVO	Keunggulan DANA
Merchant di banyak tempat	Dapat digunakan sebagai salah satu metode transaksi ketika ingin berbelanja di *e-commerce*
Loyalty rewards berupa OVO Points	Cara *top up* saldo dengan mudah
Banyak promosi	Inklusif
Membantu pengaturan keuangan	Dapat melakukan transfer dan menerima uang ke sesama pengguna atau ke bank
Pembayaran yang cepat	Transfer tanpa biaya admin
Proses *top up* mudah	*Pair to pair*
Maksimal top up lewat bank Rp 10.000.000	Bank ke bank
Fitur OVO Invest	Maksimal transfer ke bank Rp 20.000.000

Sumber: Data diolah, 2021

Kelebihan dari OVO yang pertama adalah *merchant* di banyak tempat maksudnya adalah

pengguna OVO dapat melakukan transaksi di tempat-tempat yang telah bekerja sama dengan meotde pembayaran OVO, pembayaran ini dapat dilakukan dengan OVO points maupun OVO cash. OVO points bisa didapatkan oleh pengguna OVO pada saat selesai melakukan transaksi di berbagai *merchant* OVO. 1 OVO point setara dengan Rp. 1. Menggunakan metode pembayaran OVO juga memiliki kelebihan lain, yaitu promo. Promo di berbagai *merchant* OVO sering diselenggarakan oleh pihak OVO dalam menarik perhatian pengguna dalam melakukan transaksi. Selanjutnya, selain sebagai metode pembayaran saat bertransaksi, OVO juga memiliki kelebihan yaitu pengguna OVO dapat mengatur dan memonitor pengeluaran menggunakan OVO. Dalam melakukan proses transaksi menggunakan OVO, pengguna OVO hanya menunjukkan *QR Code* dan proses transaksi akan terlaksana. Proses yang cepat sehingga pengguna tidak harus mengeluarkan dompet dan memasukkan kembalian. Proses *top up* pada OVO cukup mudah, pengguna dapat mendatangi *booth* OVO yang terdapat di mal-mal atau pengguna dapat melakukan *top up* dengan cara transfer dari bank.

Nilai top up maksimal yang dapat dilakukan juga cukup tinggi yaitu sebesar Rp 10.000.000. Selanjutnya, pada akhir bulan Januari 2021 yang lalu OVO meluncurkan fitur baru Bernama OVO Invest. Denga nadanya fitur ini, pengguna OVO bisa melakukan investasi reksadana langsung pada aplikasi OVO tanpa perlu menggunakan aplikasi yang lain. Antusiasme pengguna juga tinggi, dilihat dari angka pengguna OVO Invest yang mencapai 250.000 pengguna dalam kurun waktu dua bulan setelah diluncurkan (Octavianus, 2021). Adanya fitur ini membuat batas nominal *top up* OVO cukup tinggi. Investasi membuat pengguna membutuhkan dana yang cukup banyak sehingga batas *top up* yang dilakukan juga harus mengikuti.

Kelebihan dari DANA yang pertama adalah dapat digunakan saat berbelanja *e-commerce* seperti di Bukalapak. Hampir sama dengan OVO, DANA juga menyediakan fitur *top up* saldo yang mudah bagi pengguna, yaitu dengan cara transfer melalui Bank lain. Selain sebagai metode pembayaran saat bertransaksi, DANA juga dapat digunakan untuk mengirim uang ke sesama pengguna DANA atau ke Bank lainnya. Pada saat pengguna DANA melakukan transfer uang ke

pengguna lain, tidak akan dikenakan biaya admin saat melakukan transaksi tersebut. Sama seperti OVO, DANA juga melakukan proses transaksi dengan *QR Code* di berbagai *merchant*-nya. Selain itu, data pribadi yang dimiliki oleh pengguna DANA dijamin aman oleh pihak dari DANA sehingga data pengguna tidak akan bocor bahkan dijual ke pihak lain, sehingga pihak dari DANA sendiri akan bertanggung jawab apabila terjadi kebocoran data. Pada saat pengguna OVO ingin melakukan pembayaran pada merchant ovo, pengguna hanya memindai kode QR (*quick response code*) yang tertera pada kasir, maka pembayaran akan dialihkan ke aplikasi, pada saat pembayaran dialihkan ke aplikasi, pengguna dapat memilih 2 cara pembayaran yaitu menggunakan ovo cash atau OVO point dan setelah memilih maka pembayaran telah selesai dan pengguna akan menerima struk pembayaran (OVO, 2017). Sedangkan proses transaksi menggunakan DANA, pengguna harus membuka aplikasi DANA dan pilih menu QR yaitu *QRIS Scan This Code to Pay* dan tempelkan hp pengguna pada mesin scan DANA di kasir dan pembayaran pun akan selesai (Prosesbayar.com, 2021). Kelebihan dari DANA

yang lain adalah batas nominal transfer ke bank yang cukup tinggi, yaitu mencapai Rp 20.000.000.

Selanjutnya, kelemahan OVO (Nilakandi, 2020)dan DANA (Damasha, 2020) juga akan dikomparasikan dalam tabel di bawah ini:

Kelemahan OVO	**Kelemahan DANA**
OVO Points memiliki kadaluarsa	Sedikitnya *merchant* yang bekerja sama dengan Dana
Biaya admin pada transaksi bank	Transaksi terbatas hanya sepuluh kali per bulan
Layanan tagihan belum lengkap	Maksimal top up lewat bank Rp 9.979.989
Tidak ada pemberitahuan *maintenance*	*Merchant* lebih sedikit dibandingkan dana
Maksimal transfer ke bank Rp 10.000.000	

Sumber: Data diolah, 2021

Kelemahan OVO yang pertama adalah adanya kadaluarsa OVO points pengguna, OVO points akan otomatis hilang apabila tidak digunakan dalam 18 bulan. Kedua, transaksi saat melakukan *top up* ataupun mengirim uang ke bank

lain dikenakan biaya admin. Layanan tagihan pada aplikasi ovo pun belum sepenuhnya sempurna dan tidak adanya pemberitahuan perbaikan (*maintance)* kepada pengguna. Selain itu, OVO juga sempat tersandung kasus monopoli pada mal Lippo. Hal ini bermula pada saat pengelola parkir di mal-mal Lippo Group mulai bekerja sama dengan OVO. Sebelumnya, skema pembayaran parkir di mal tersebut menggunakan kartu Flazz milik Bank BCA (Ramli, 2019). Namun pada tahun 2017, OVO menggantikan posisi dari Flazz untuk sistem pembayaran parkir mal milik Lippo Group. Hingga saat ini Komisi Pengawasan Persaingan Usaha (KPPU) tengah menyelidiki terkait bukti adanya penggunaan OVO sebagai pembayaran tunggal (Supriyatna, 2019). Apabila memang terjadi bahwa OVO menjadi pembayaran tunggal dan tidak bisa secara tunai pada mal Lippo Group, maka jelas bahwa OVO melakukan monopoli pembayaran parkir di mal Lippo Group yang sebelumnya sudah dipegang oleh PT Sky Parking Utama. Kelemahan OVO yang lain adalah nominal transfer ke bank yang lebih sedikit dibandingkan dengan DANA yaitu hanya sebesar Rp 10.000.000.

Sedangkan kelemahan dari DANA adalah *merchant* yang sekarang bekerja sama dengan DANA masih sedikit, tidak sebanyak metode pembayaran lainnya. Dan kelemahan DANA lainnya adalah adanya keterbatasan transasksi yang dimiliki oleh pengguna, yaitu hanya 10 kali setiap bulan, yang mana hal ini sangat sedikit bagi pengguna yang semua transaksi nya menggunakan DANA.

Beberapa keunggulan dan kelemahan antara OVO dan DANA hampirlah serupa. Fitur-fitur yang dimiliki OVO dan DANA juga hampir sama, tapi tetap bisa dilihat aplikasi mana yang lebih unggul. Dari paparan sebelumnya, DANA tampak masih lebih unggul dibandingkan dengan OVO. Alasan dari pernyataan tersebut adalah karena DANA tidak mengenakan biaya admin saat pengguna melakukan *top up,* tidak seperti OVO. Biaya administrasi menjadi pertimbangan bagi pengguna untuk memilih *e-money* favoritnya. Terlebih top up bukanlah hal yang dilakukannya 1-2 kali, melainkan hal yang akan terus berulang sehingga pengenaan biaya administrasi akan menjadi faktor pemberat bagi masyarakat untuk memilih *e-money*. Dengan *merchant* dan fitur yang hampir

serupa, pengguna juga akan lebih memilih *e-money* yang bebas dari biaya administrasi karena lebih menguntungkan, inilah mengapa DANA lebih unggul ketimbang OVO. Selain itu, ada hal lain yang membuat DANA masih lebih unggul ketimbang OVO, yaitu pada fitur transfer bank. Baik OVO dan DANA sama-sama menyediakan fitur untuk mentransfer uang dari akun *e-money* ke rekening bank. Akan tetapi yang membedakan adalah lagi-lagi mengenai biaya administrasi atau dalam hal ini disebut dengan biaya transfer. Tidak seperti OVO yang selalu mengenakan penggunanya biaya transfer saat melakukan transaksi transfer ke bank, DANA memberikan penggunanya 10 kali kesempatan untuk melakukan transfer ke rekening bank dari akun DANA dengan bebas biaya transfer. Hal ini tentu saja akan lebih disukai ketimbang harus membayar biaya transfer pada setiap transaksinya. Akan tetapi, dalam hal *top up* DANA masih kurang dibandingkan dengan OVO karena batas maksimal untuk *top up* hanya Rp 9.979.989. Merchant yang bekerja sama dengan DANA juga masih lebih sedikit dibandingkan OVO.

Di masa yang akan datang, kedua dompet digital ini akan melakukan merger dan akuisisi. Hal ini tercermin dari bergabungnya Tokopedia dengan Gojek yang menjadi GoTo. Dengan adanya merger dari Tokopedia dan Gojek, memberikan sinyal kepada masyarakat bahwa akan terjadi merger dan akuisisi antara OVO dan Dana. Hal ini dikarenakan para pengguna lebih menyukai aplikasi atau dompet digital yang menyediakan banyak fasilitas sehingga tidak perlu menggunakan banyak aplikasi dalam *smartphone*-nya. Untuk bisa memenangkan pangsa pasar, para perusahaan *startup* akan melakukan penyesuaian salah satunya dengan aksi merger tersebut. Walaupun dengan adanya merger dari Tokopedia dan Gojek, OVO akan tetap menjadi salah satu alat pembayaran dalam aplikasi Tokopedia.

Peluang adanya merger dan akuisisi antara Dana dan OVO semakin gencar dengan adanya pembelian saham Emtek yang dilakukan oleh Grab senilai Rp 4 Triliun. Bila memang terjadi merger, maka kedua dompet digital tersebut akan menjadi terbesar di Indonesia. Selain itu, baik Dana maupun OVO sangat diuntungkan dengan adanya penggabungan kedua dompet digital tersebut.

Namun jika dilihat dari sudut pandang lain, maka hakikatnya Dana lebih diuntungkan. Hal ini dikarenakan nama OVO yang sudah besar sejak bermitra dengan Grab. Dilihat dari sisi lain, OVO juga diuntungkan karena Dana sendiri sudah bermitra dengan Bukalapak dan menjadi alat pembayaran alat pembayaran Bukalapak. Dengan adanya merger tersebut, pangsa pasar baik OVO maupun Dana akan mengalami peningkatan. Merger ini akan menjadi salah satu aplikasi atau dompet digital yang *multiplatform* bagi para pengguna. Hal ini dapat dilihat OVO yang bermitra dengan Tokopedia dan Grab, dan Dana yang bermitra dengan Bukalapak. Tentu saja dengan adanya merger ini akan menaikkan daya saing di pasar dompet digital sekaligus menjadi ancaman bagi dompet digital lainnya.

Simpulan Dan Saran

Baik DANA dan OVO memiliki kekurangan dan kelebihan yang dapat dikatakan hampir sama. Kedua *E-Money* ini memiliki *merchant* yang hampir sama di seluruh indonesia, DANA dan OVO juga sering mengadakan bentuk promosi berupa diskon maupun *cashback* yang dapat digunakan oleh penggunanya dalam melakukan transaksi. Menurut penulis, masyarakat lebih menyukai DANA karena terdapat satu kelebihan yang menguntungkan bagi penggunanya, yaitu bebas biaya *top up* dan terdapat 10x kesempatan untuk mentransfer uang dari DANA ke rekening bank. Sedangkan, OVO akan mengenakan biaya admin pada transaksi tersebut. Hal ini yang menjadi faktor utama dan membuat DANA memiliki keunggulan lebih dari OVO serta lebih disukai oleh penggunanya. Terlepas dari kelebihan dan kekurangannya, kedua *platform* ini masih menjadi favorit bagi masyarakat Indonesia.

Saran:

1. Diharapkan kedua dompet digital melakukan merger dan akuisisi sehingga mampu meningkatkan pangsa pasar.
2. Diharapkan kedua dompet digital meningkatkan pelayanan sehingga bisa menjadi dompet digital *multiplatform*.
3. Diharapkan untuk kedua dompet digital lebih mengutamakan diskon ketimbang *cashback* karena, *cashback* dirasa kurang menyenangkan bagi pelanggan.

Daftar Pustaka

Boby. (2019). *4 Fakta PT Multipolar Technology Induk dari Aplikasi OVO*. https://lifepal.co.id/media/pt-multipolar-technology-induk-aplikasi-ovo/

Damasha, K. (2020). *Pilih Dana, Ovo atau Link Aja?* https://www.cekaja.com/info/pilih-dana-ovo-atau-link-aja

E-Money OVO : Sejarah, Pengertian, Fitur, dan Pembayarannya | IDCloudHost. (2020). https://idcloudhost.com/e-money-ovo-sejarah-pengertian-fitur-dan-pembayarannya/

Elang Mahkota Teknologi - Wikiwand. (n.d.). Retrieved March 26, 2021, from https://www.wikiwand.com/id/Elang_Mahkota_Teknologi

Espay Debit Indonesia Koe - Tingkatkan keamanan, DANA luncurkan DANAVIZ. (n.d.). Retrieved March 26, 2021, from https://www.kontan.co.id/tag/espay-debit-indonesia-koe

Hadijah, S. (2019). *Keuntungan Gunakan OVO, Cara Top Up dan Cara Upgrade ke OVO Premium - Cermati.com*. https://www.cermati.com/artikel/keuntungan-gunakan-ovo-cara-top-up-dan-cara-upgrade-ke-ovo-premium

I.R, J. (2016). *KMK Online Masuk Daftar Startup Terbaik 2016 - Tekno Liputan6.com*. https://www.liputan6.com/tekno/read/2679397/kmk-online-masuk-daftar-startup-terbaik-2016

Khoirunnisa. (2018). *Bukan BBM Pay, Dompet Elektronik di BBM Bernama Dana - Selular.ID*. https://selular.id/2018/03/bukan-bbm-pay-dompet-elektronik-di-bbm-bernama-dana/

Nilakandi, Z. (2020). *Apa itu OVO? Pengertian OVO : Fungsi & Kelebihannya [LENGKAP]*. https://www.nesabamedia.com/apa-itu-ovo/

Octavianus, A. (2021). *Jumlah investor pemula layanan Invest di OVO meningkat hingga 250 ribu pengguna*. https://keuangan.kontan.co.id/news/jumlah-investor-pemula-layanan-invest-di-ovo-meningkat-hingga-250-ribu-pengguna

Overview – Visionet Data Internasional. (n.d.). Retrieved March 25, 2021, from https://www.visionet.co.id/id/overview-id/

OVO. (2017). *FAQ Merchant | OVO*. https://www.ovo.id/faqmerchant

Pamungkas, G. (n.d.). *Sejarah dana startup pembayaran digital era modern | ngurusduit*. Retrieved March 21, 2021, from https://ngurusduit.com/sejarah-dana-startup-pembayaran-digital-era-modern/

Prosesbayar.com. (2021). *10 Cara Bayar KFC Pakai DANA dan Keuntungannya 2021 • Prosesbayar*. https://www.prosesbayar.com/cara-bayar-kfc-pakai-dana/

PT Visionet Internasional. (n.d.). Retrieved March 25, 2021, from https://www.fintech.id/about-company/109

Ramli, R. (2019). *Kasus Dugaan Monopoli OVO Masih Diteliti, Ini Temuan KPPU*. https://www.inews.id/finance/bisnis/kasus-dugaan-monopoli-ovo-masih-diteliti-ini-temuan-kppu

Sejarah Panjang Ovo : Startup Unicorn Kelima

Indonesia | Analisa.id. (2019). https://analisa.id/sejarah-panjang-ovo-startup-unicorn-kelima-indonesia/09/10/2019/

Supriyatna, I. (2019). *KPPU Makin Serius Teliti Dugaan Monopoli OVO*. https://www.suara.com/bisnis/2019/11/20/153633/kppu-makin-serius-teliti-dugaan-monopoli-ovo

Yusra, Y. (2018). *BBM Perbarui Fitur, Optimalkan Integrasinya dengan DANA | Dailysocial*. https://dailysocial.id/post/bbm-optimalkan-dana

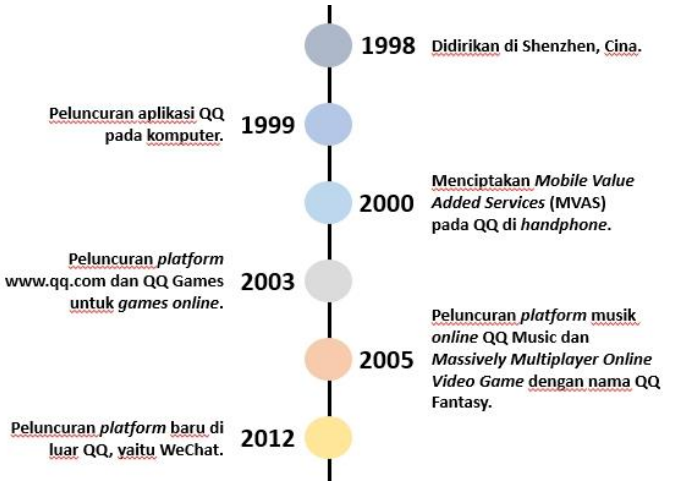
KOMPARASI E-MONEY LUAR NEGERI

Kontributor :

Deosy Gracia Enosaputri	121810004
Gusti Ayu Melly Antoni	121810013
Angela Niaherlivina Marietha	121810040

Latar Belakang

Sejarah Singkat Tencent Holdings Ltd (Cina)



Tencent Holdings Ltd merupakan suatu perusahaan yang bergerak dibidang teknologi yang didirikan pada tahun 1998 di Shenzhen, Cina. Pada mulanya, teknologi di Cina hanya suatu teknologi yang standar, karena itu penggunaan teknologi di Cina juga tidak terlalu banyak. Termasuk pada tahun 1999 ketika Tencent Holdings Ltd menciptakan aplikasi untuk mengirim pesan bernama QQ, namun hanya dapat digunakan pada komputer.

Kemudian pada tahun 2000, Tencent Holdings Ltd mulai mengembangkan teknologinya,

yaitu menciptakan QQ yang dapat digunakan di *handphone* dengan menciptakan *Mobile Value Added Services (MVAS).* QQ dapat diakses di ponsel biasa, karena saat itu *smartphone* belum populer.

Pada tahun 2003, Tencent Holdings Ltd meluncurkan *platform* baru, yaitu www.qq.com. Selain itu, Tencent Holdings Ltd juga meluncurkan *platform* lain bernama QQ Games yang merupakan *platform* untuk *games online. Games* pertama yang Tencent Holdings Ltd ciptakan bernama QQ Tang. Pada tahun 2004, QQ Games menjadi portal *game* pertama di Cina, dengan pengguna sebanyak satu juta. Karena program terobosan baru milik Tencent Holdings Ltd ini, Tencent dicatat pada papan utama Bursa Efek Hong Kong.

Pada tahun 2005, Tencent Holdings Ltd meluncurkan *platform* baru lagi yaitu QQ Music. QQ Music adalah *platform* yang digunakan untuk memutar lagu secara *online.* Selain itu, Tencent Holdings Ltd juga menciptakan *Massively Multiplayer Online Video Game* pertamanya dengan nama QQ Fantasy. Semua perkembangan Tencent ini menjadikan QQ memiliki lebih dari 100 juta pengguna pada tahun 2010. Hingga saat ini

Tencent Holdings Ltd masih memiliki prestasi lain dalam bidang perkembangan teknologi nasional maupun internasional.

Kemudian pada tahun 2012, Tencent Holdings Ltd menciptakan *platform* baru lagi, namun di luar dari QQ, yaitu WeChat. Sampai saat ini Tencent Holdings Ltd masih mengembangkan *platform* WeChat.

Tencent Holdings Ltd memberikan pengaruh yang luar biasa terhadap pasar Cina. QQ pada akhir tahun 2015 memiliki pengguna sekitar 850 juta yang aktif dalam bulanan. Kemudian WeChat yang baru diperkenalkan pada tahun 2012, dicatat telah memiliki pengguna aktif sebanyak 1 miliar yang tersebar di seluruh dunia pada tahun 2020.

Sejarah Singkat Alibaba

Alibaba adalah perusahaan *e-commerce* di Cina yang didirikan oleh Jack Ma dan 17 orang temannya di tahun 1999. Di tahun yang sama Alibaba membuat situs web yaitu Alibaba.com yang menggunakan bahasa Inggris untuk pasar grosir global dan web 1688.com untuk pasar di Cina.

Pada tahun 2000 Alibaba Group telah mengumpulkan investor dari SoftBank sebesar US$ 20 juta. Pada tahun 2001 Alibaba.com telah

memiliki 1 juta pengguna. Pada tahun 2003 Alibaba membuat *platform* belanja *online* bernama Taobao Marketplace.

Pada tahun 2004 Alibaba meluncurkan. Alipay yang merupakan sebuah *platform* pembayaran. Pada tahun 2007 Alibaba meluncurkan *platform* pemasaran *online* bernama Alimama. Pada tahun 2008 Alibaba meluncurkan Taobao Mall yang dikenal juga sebagai Tmall untuk perdagangan pihak ketiga yang dimaksudkan untuk melengkapi Taobao Marketplace.

Pada tahun 2009 Alibaba mendirikan Alibaba Cloud yang juga bertepatan dengan ulang tahun Alibaba yang ke-10. Pada tahun 2010 Alibaba meluncurkan AliExpress untuk menjangkau pelanggan secara global. Di tahun yang sama aplikasi *mobile* Taobao telah diluncurkan.

Pada tahun 2011 Taobao Mall berpisah dengan Taobao Marketplace dan menjadikannya *platform* independen. Di tahun yang sama Alibaba juga membentuk Alibaba Foundation untuk menangani masalah isu sosial.

Pada tahun 2014 Alibaba mendirikan perusahaan induk Alipay Ant Group yang menaungi Ant Financial yang ditujukan untuk

mengoperasikan Alipay. Pada tahun 2015 Alibaba Group dan Ant Group membentuk perusahaan patungan berupa perusahaan jasa layanan lokal di Cina yang bernama Koubei.

Pada tahun 2016 Alibaba mengakuisisi saham dari Lazada yang merupakan *platform e-commerce* yang cukup besar di Asia Tenggara. Di tahun yang sama Alibaba Cloud mengumumkan bahwa telah membuka empat pusat data baru yaitu di Timur Tengah (Dubai), Eropa (Frankfurt), Australia (Sydney), dan Jepang (Tokyo).

Pada tahun 2017 Alibaba meluncurkan Tmall World yang ditujukan untuk melayani 100 juta pelanggan Cina yang ada di seluruh dunia. Kemudian ALibaba meningkatkan sahamnya di Lazada menjadi 83% dari 51%. Pada tahun 2018 Alibaba Cloud mendirikan pusat data pertamanya di Indonesia. Di tahun yang sama Alibaba mengakuisisi Daraz Group perusahaan *e-commerce* di Pakistan, Bangladesh, Sri Lanka, Myanmar, dan Nepal.

Pada tahun 2019, setelah 20 tahun Alibaba berdiri, Jack Ma selaku pendiri Alibaba memutuskan untuk pensiun dan akan digantikan oleh Daniel Zhang.

Pembahasan

Tabel Komparasi WeChat Pay dan Alipay

	Alipay	**WeChat Pay**
Pilihan Pengelolaan Keuangan	Transaksi berupa: • Berbagi tagihan • Cek saldo	Transaksi berupa: • Investasi dana *wealth management* • Pemesanan taksi • Pembelian tiket

	Alipay	**WeChat Pay**
Alat Akses	• Tablet • Komputer • Semua ponsel pintar • *Face recognition*	Hampir semua ponsel pintar
Biaya Transaksi	0,1% per transaksi dari RMB¥20,000 (US$2,897)	0,1% per transaksi dari RMB¥1000 (US$153)
Mata Uang	18 mata uang	9 mata uang utama

Keterangan Tabel Komparasi Alipay dan WeChat Pay

1. **Pilihan Pengelolaan Keuangan**

   Dengan adanya tabel diatas menggambarkan bahwa WeChat Pay dan Alipay merupakan kedua *platform* yang bergerak dalam bidang pembayaran secara digital. Sehingga, dalam pengelolaan keuangan dari kedua fitur tersebut maka keduanya memiliki beberapa perbedaan dan persamaan. Pertama, WeChat Pay dan Alipay memiliki persamaan yaitu keduanya memiliki fitur yang dimana fitur tersebut ialah dapat metransferkan uang. Dalam kegiatan mentransfer uang yang dimaksudkan ialah WeChat Pay dapat mengirimkan uang dengan daftar kontak yang ada di *smartphones* dan Alipay juga dapat mengirimkan uang kepada bank lain Karena *platform* ini secara langsung menghubungkan fiturnya dengan bank. Persamaan yang kedua ialah kedua platform tersebut dapat melakukan pembayaran tagihan seperti contohnya

tagihan listrik, air, pembayaran tagihan kartu kredit,pembayaran denda lalu lintas, pembayaran uang sekolah, dan lainnya. Persamaan yang ketiga ialah kedua platform ini memiliki fitur *top up*, dimana WeChat Pay sebelum melakukan topup, WeChat Pay harus sudah diverifikasi dengan jumlah total *top up* dan saldo dompet WeChat tidak boleh melebihi RM4,999 dan untuk akun belum terverifikasi jumlah total *top up* dan domper WeChat tidak boleh melebihi RM1.500 dan untuk Alipay *top up* yang dilakukan meminum senilai 100 yuan dan maksimal 2.000 yuan, dan pengguna Alipay dapat melakukan *top up* beberapa kali. Keempat, kedua *platform* tersebut memiliki fitur yang sama yaitu dapat melakukan pemesanan hotel, tiket, pemesanan taksi, pembayaran *e-commerce,* dan lain sebagainya. Namun, pada aplikasi WeChat Pay memiliki layanan investasi dana manajemen.

2. Alat Akses yang Digunakan

Alipay dapat diakses melalui semua *smartphones* atau android, tablet, dan komputer, sehingga hal tersebut dapat dikatakan sebagai salah satu kemudahan yang dimiliki oleh *platform* tersebut. Selain itu, Alipay juga memiliki kelebihan dalam hal pengaplikasian *face recognition* (pengenalan wajah). Hal ini dapat dilakukan di sebagian besar restoran Cina. Pengguna Alipay sebelum memasuki restoran harus melakukan *scan* dengan wajahnya, kemudian memilih pesanan, setelah itu pengguna Alipay bisa langsung pergi tanpa melakukan antri pembayaran, karena saldo Alipay akan otomatis terpotong. Sedangkan WeChat Pay hanya bisa diakses menggunakan hampir semua *smartphones.*

3. Biaya Transaksi

WeChat Pay memiliki biaya pengguna yaitu ketika para pengguna melakukan transfer uang dari saldo WeChat mereka ke dalam rekening bank, para pengguna WeChat Pay dikenakan 0,1% biaya transaksi dan untuk menarik jumlah lebih dari RMB¥1000 (US$

153) dengan biaya transaksi minimal RMB¥ 0,1 (US$ 0,01). Sedangkan, Alipay memiliki biaya transaksi 0,1% setelah setiap pengguna menarik dari total RMB¥ 20.000 (US$ 2.897).

4. Mata Uang yang Didukung

WeChat Pay dan Alipay memiliki beberapa mata uang yang didukung. Alipay memiliki beberapa mata uang asing dari negara Australia, Kanada, Austria, Belgia, Denmark, Estonia, Finlandia, Perancis, Jerman, Yunani, Irlandia, Italia, Latvia, Lithuania, Luksemburg, Belanda, Norwegia, Portugal, Slovakia, Slovenia, Spanyol, Swedia, Swiss, Inggris, Hongkong, Jepang, Malaysia, Selandia Baru, Singapura, dan Amerika Serikat. Sedangkan untuk platform WeChat Pay mendukung 9 mata uang asing yaitu AUD, CAD, CNY, EUR, GBP, HKD, JPY, NZD, SGD, dan USD.

Opini Subyektif

Setelah melakukan berbagai analisis perbandingan terhadap dua *e-money* yang ada Cina, yaitu Alipay dan WeChat Pay, keduanya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Alipay memiliki beberapa keunggulan di beberapa bidang, seperti alat akses, dan juga mata uang yang dapat digunakan. Begitu juga dengan WeChat Pay, WeChat Pay cukup unggul dalam bidang pilihan pengelolaan uang, dan juga biaya transaksi.

Alipay memiliki keunggulan pada alat akses dibandingkan dengan WeChat Pay. Alipay dapat diakses dengan tablet, komputer, serta berbagai *smartphone.* Sedangkan WeChat Pay hanya dapat diakses dengan sebagian besar *smartphone.* Tentu saja, hal ini merupakan keuntungan bagi Alipay, yang memudahkan penggunanya menggunakan *e-money* di berbagai *device.*

Kemudian, selain pada alat akses, Alipay juga memiliki keunggulan dalam bidang mata uang. Pengguna Alipay diberikan fasilitas untuk melakukan transaksi dengan 18 mata uang, yaitu Australia (AUD), Kanada (CAD), Austria (ATS),

Belgia (BEF), Denmark (DKK), Estonia (EEK), Finlandia (FIM), Perancis (EUR), Jerman (DEM), Yunani (GRD), Irlandia (IEP), Italia (ITL), Latvia (LVL), Lithuania (LTL), Luksemburg (LUX), Belanda (ANG), Norwegia (NOK), Portugal (PTE), Slovakia (SKK), Slovenia (SIT), Spanyol (ESP), Swedia (SEK), Swiss (CHF), Inggris (GBP), Hongkong (HKD), Jepang (JPY), Malaysia (MYR), Selandia Baru (NZD), Singapura (SGD), dan Amerika Serikat (USD). Sedangkan, fasilitas mata uang yang diberikan WeChat Pay hanya sebanyak 9 mata uang. Selisih fasilitas mata uang ini cukup besar, Alipay memiliki fitur mata uang 2x lebih banyak dibandingkan WeChat Pay. Hal ini merupakan keunggulan bagi Alipay, karena pengguna Alipay diberikan banyak jenis mata uang dalam *e-money.*

WeChat Pay tentunya juga memiliki beberapa keunggulan dibandingkan Alipay. Keunggulan WeChat Pay ada pada pilihan pengelolaan keuangannya. WeChat Pay menawarkan lebih banyak fitur dibandingkan dengan Alipay. Sebenarnya, secara garis besar, kedua *e-money* memiliki fitur yang sama, namun WeChat Pay memiliki fitur untuk melakukan

pemesanan taksi, dan juga pembelian tiket yang tidak ada pada Alipay.

Selain itu, WeChat Pay juga unggul dalam hal biaya transaksi yang cenderung biayanya lebih murah dibandingkan Alipay. Alipay memiliki biaya transaksi sebesar US$2,897, sedangkan WeChat Pay hanya US$153.

Maka, kedua *e-money* tersebut memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing. Menurut penulis, Alipay lebih cocok digunakan untuk pebisnis besar yang perlu melakukan transaksi ke berbagai negara, dan biaya transaksi yang terlihat tinggi dibandingkan dengan WeChat Pay tidak menjadi masalah. Sedangkan, untuk pengguna umum yang hanya ingin menggunakan *e-money* tidak untuk berbisnis, hanya melakukan transaksi kecil seperti penarikan, tabungan, dan lain sebagainya bisa menggunakan WeChat Pay, karena biaya transaksi yang cenderung lebih murah, dan juga memiliki banyak fitur pengelolaan uang, meskipun pilihan mata uangnya hanya sedikit.

Kesimpulan

WeChat Pay dan Alipay sama-sama merupakan *platform* finansial yang berasal dari negara Cina, tetapi berasal dari kedua perusahaan yang berbeda dan di tahun yang berbeda pula. Meskipun begitu, transaksi yang dapat dilakukan dengan kedua *platform* ini kurang lebih hampir sama.

Dari seluruh pemaparan penulis, maka dapat disimpulkan bahwa menurut penulis Alipay lebih unggul dan lebih mumpuni untuk digunakan karena fitur-fitur yang disuguhkan dalam Alipay lebih unggul daripada WeChat Pay. Dimulai dari Alipay yang mendapat dukungan untuk digunakan di sebanyak 18 negara. Lalu, juga ada fitur *face recognition* yang mana memudahkan pengguna dalam melakukan pembayaran yaitu dengan menggunakan wajah saja.

Kemudian, selama adanya pandemi Covid-19 ini, di tahun 2020 Alipay membuat *platform* untuk memenuhi kebutuhan penggunanya dengan layanan yang dapat dinikmati dari rumah. Selain itu, pada tahun 2016 Alipay mengalami kenaikan

omset yaitu sebesar USD 4.5 Miliyar. Kemudian pada tahun 2019 pengguna Alipay dan mitra Alipay sudah lebih dari 1 miliar pengguna. Hal ini menandakan bahwa Alipay lebih unggul dari WeChat Pay dalam jumlah pengguna. Namun, semua kembali pada setiap individu, lebih nyaman untuk menggunakan WeChat Pay atau menggunakan Alipay.

Daftar Pustaka

Ant Group. (2019). *Sejarah Perusahaan Ant Group*. Antgroup.Com. https://www.antgroup.com/about/history

ASEAN Today. (2017). *Alipay vs WeChat Bayar – yang memenangkan pertempuran?* Aseantoday.Com, 1. https://www.aseantoday.com/2017/02/alipay-vs-wechat-pay-who-is-winning-the-battle/?lang=iBinus. (2018). *Alipay VS WeChat Pay*. Binus.ac.id. https://finance.binus.ac.id/2018/11/alipay-vs-wechat-pay/

Dewi, R. K. (2020). *Mengenal Apa Itu WeChat, Aplikasi Pesan yang Akan Dilarang di AS*. Kompas.Com, 1. https://www.kompas.com/tren/read/2020/08/07/193100165/mengenal-apa-itu-wechat-aplikasi-pesan-yang-akan-dilarang-di-as?page=all

Faspay. (2018). *QR Code Payment, Alat Pembayaran Masa Depan?*. Faspay.co.id.

https://www.faspay.co.id/2018/12/14/qr-code-payment-alat-pembayaran-masa-depan/

Jemadu, L. (2020). *WeChat Mata-matai Pengguna di Luar Tiongkok*. Suara.Com, 1. https://www.suara.com/tekno/2020/05/11/193054/wechat-mata-matai-pengguna-di-luar-tiongkok

Kumparan. (2018). *Mengenal Ma Huateng, Pendiri Tencent yang Jadi Orang Terkaya di China*. Kumparan.Com, 1. https://kumparan.com/kumparantech/mengenal-ma-huateng-pendiri-tencent-yang-jadi-orang-terkaya-di-china/full

Muthahhari, T. (2017). *Alipay Merevolusi Sistem Pembayaran Cina*. Tirto.Id, 1. https://tirto.id/alipay-merevolusi-sistem-pembayaran-cina-cyyh

Pranataprinting. (2017). *Sejarah Singkat Perusahaan Alibaba Dan Perkembangannya*. Www.Pranataprinting.Com. https://www.pranataprinting.com/sejarah-singkat-perusahaan-alibaba-dan-

perkembangannya/

Setyowati, D. (2020). *WeChat dan Alipay Datang, Fintech Lokal Diramal Bakal Merger*. Katadata.co.id. https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/5f746f5e7590d/wechat-dan-alipay-datang-fintech-lokal-diramal-bakal-merger

Tencent. (1998). *Milestone Tencent*. Tencent.Com. www.tencent.com

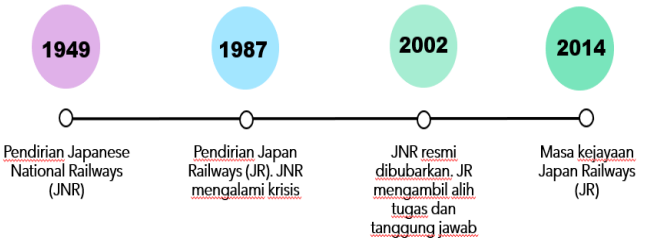
KOMPARASI E-MONEY JEPANG DAN MALAYSIA

Kontributor:

Jessieca Shagan	121810018
Steven Wijoyo	121810033
Fania Kristianta	121810041

Latar Belakang

Sejarah Singkat *East Japan Railway Company*



East Japan Railway Company atau biasa disebut JR *East* merupakan perusahaan yang menyediakan jasa bagi masyarakat dalam hal transportasi meliputi kereta rel listrik (KRL) dan *Shinkasen* (jalur kereta api cepat) terbesar di dunia yang berada di negara Jepang. JR *East* merupakan bagian dari kelompok *Japan Railways* (JR) yang menangani armada kereta di bagian timur Jepang.

Tahun 1949 di Jepang didirikan *Japanese National Railways* (JNR) milik pemerintah sebagai badan usaha yang mengatur tentang kereta api di Jepang. Perusahaan transportasi milik pemerintah ini kemudian mengalami krisis finansial akibat banyaknya utang. Hal ini disebabkan di beberapa daerah jalur kereta sepi. Akhirnya perusahaan ini

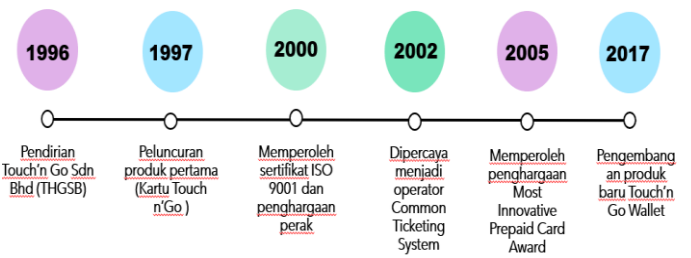
terpaksa dipecah sehingga membagi perusahaan kereta api di Jepang menjadi sembilan perusahaan BUMN. Hal ini menjadi salah satu cara pemerintah untuk mengembangkan dan memperbaiki jalur transportasi kereta api di Jepang

Tahun 1987, akibat perpecahan JNR, didirikanlah *Japan Railways* (JR) dimana di dalamnya dibagi lagi menurut daerah di Jepang (Nurhalim, 2018). Tanggal 1 April 1987 dibentuklah *East Japan Railways* sebagai bagian dari kelompok perusahaan BUMN yang mengoperasikan perkeretaapian bagian Timur Jepang.

Tahun 2002, JNR resmi dibubarkan dan terjual kepada publik. Tugas dan tanggung jawab pengoperasian kereta api dialihkan kepada *Japan Railways Group* (*JR Group*). *JR Group* terdiri dari enam pembagian jalur perkeretaapian di Jepang yaitu: 1) JR Hokkaido. 2) JR *East*. 3) JR *Central*. 4) JR *West*. 5) JR Shikoku. 6) JR Kyushu. Terdapat satu perusahaan kargo dan dua lainnya merupakan perusahaan riset dan teknologi. Berdasarkan namanya, dapat diketahui bahwa *JR East* mempunyai tanggung jawab pada wilayah Timur Jepang yaitu meliputi wilayah Kanto (Tokyo, Chiba,

Kanagawa, dan lain-lain), wilayah Tohoku (Yamagata, Fukushima, dan lain-lain), Nagano, Niigata, dan lain-lain yang saat ini mencakup 69 jalur kereta api.Tahun 2014 JR East berhasil mendapatkan total keuntungan bersih hingga 1,9 juta dollar dengan total penjualan 27,7 juta dollar Amerika. berhasil menduduki peringkat ke 237 dalam daftar Global 2000 di dunia yang diperingkat oleh majalah bisnis Forbes dimana mempunyai *market value* (nilai pasar) sebesar 28,7 juta dollar Amerika dengan total aset sebesar 68,8 juta dollar Amerika(Wikiwand, 2021).

Sejarah Singkat Touch n' Go Sdn. Bhd.



1996: Touch 'n Go Sdn Bhd (TNGSB) atau TNG Grup merupakan perusahaan yang didirikan pada Oktober 1996.

1997: Perusahaan ini meluncurkan produk pertamanya yakni kartu Touch n' Go di Metramac Highway yang kemudian diperluaslah ke Plus Expressways.

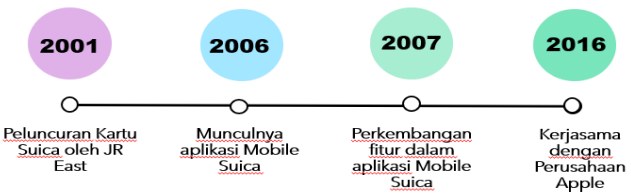
2000: Setelah berjalan beberapa tahun sejak didirikan, akhirnya pada Mei 2000 Touch 'n Go Sdn Bhd Memperoleh sertifikat ISO 9001. Pada tahun yang sama *Customer Relationship Management and Contact center Association Malaysia* (CCAM) memberikan penghargaan perak kepada Touch 'n Go Sdn Bhd dengan kategori "*The Best Call Center*". (Goh, 2019)2002: Touch 'n Go Sdn Bhd ditunjuk oleh pemerintahan untuk menjadi operator *Common Ticketing System* (CTS) transportasi umum utama di Klang Valley (LRT, ERL, KL Monorail, KTM Komuter, dan rapid KL). Setelah dipercayai pemerintah Malaysia menjadi CTS utama di Klang Valley, pada tahun 2004 Touch 'n Goo Sdn Bhd kembali ditunjuk sebagai satu-satunya operator *Electronic Toll Collection* (ETC) di seluruh Semenanjung Malaysia (Rezy, 2017)

2005: Touch 'n Go Sdn Bhd kembali memperoleh penghargaan "*Most Innovative Prepaid Card* Award". Penghargaan ini diberikan oleh *European Financial Management and*

Marketing Association (EFMA). Beberapa kali juga Touch 'n Go memperoleh penghargaan *The Best Brand Award* dari BrandLaurete.

2017: Touch 'n Go menggandeng Ant Financial Services Group untuk mengembangkan produk baru yakni Touch 'n Go Wallet dengan Touch 'n Go Sdn Bhd sebagai pemilik saham mayoritas. Touch 'n Go Sdn Bhd merupakan anak perusahaan dari CIMB Group Holding Bhd dengan kepemilikan sebesar 52% dan sisanya dimikili oleh MTD Capital Bhd sebesar 28% dan Plus Expressways Bhd sebesar 20%.

Sejarah Singkat E-Money Jepang (Suica)



Suica merupakan singkatan dari "*Super Urban Intelligent CArd*". Pada logonya, huruf "ic" diberi warna berbeda untuk menunjukkan inisial kartu pintar (*Integrated Circuit*) yang kerap digunakan oleh masyarakat Jepang. Makna lain

berdasarkan namanya ialah "sui" yang memiliki arti "bergerak lembut", untuk menonjolkan kesederhanaan penggunaan kartu ini daripada menggunakan tiket tradisional.

Kartu Suica resmi diluncurkan pada 18 November 2001 oleh JR (*Japan Railways*) bagian Timur (*East*). Awalnya kartu suica ini hanya dapat digunakan di daerah sekitar bagian Timur Jepang seperti Tokyo, Sendai, dan Niigata. Namun seiring berjalannya waktu, kartu suica ini bisa digunakan di hampir seluruh penjuru Jepang. Suica memiliki beberapa tipe kartu yang diterbitkan, yaitu: 1) Suica. 2) *My Suica*, kartu dimana pengguna dapat memasukkan informasi pribadi pada saat membuat kartu, sehingga apabila kartu hilang pengguna dapat tetap menggunakan saldo yang ada di kartu yang hilang dengan menerbitkan kartu baru. 3) *View Suica*, kartu ini berfungsi sebagai kartu Suica pra bayar dan sekaligus kartu kredit.

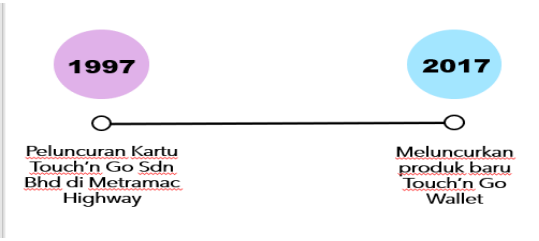
Januari 2006 muncul perkembangan teknologi aplikasi *Mobile Suica* dimana pengguna kartu Suica dapat menggabungkan kartu Suica dengan dompet *mobile* oleh operator seluler Jepang. Sistem ini, mengelola fungsi kartu Suica dengan telepon seluler seprti digunakan untuk

mengisi ulang saldo Suica, melihat saldo, dan menjalankan fungsi lain via ponsel.

Kemudian Tahun 2007 dikembangkan lagi fungsi *Mobile Suica* yang memungkinkan tagihan Suica langsung ditambahkan ke tagihan telepon, sehingga tidak perlu memantau sisa saldo. Kemudian memungkinkan membayar tagihan melalui ponsel.

Tahun 2016, Apple bekerjasama dengan Suica melaui peluncuran *iPhone* 7 dan *Apple Watch* Seri 2 dimana pengguna dapat menambahkan Suica pada dompet Apple Pay. Kemudian peluncuran *iPhone* 8, *iPhone* X, dan seterusnya dapat menggunakan Suica melalui gadget. Pengguna juga dapat mentransfer saldo dari kartu Suica ke dompet Apple Pay.

Sejarah Singkat E-Money Malaysia (Touch 'n GO)



1997: Kartu Touch 'n Go merupakan produk pertama yang diluncurkan oleh Touch'n Go Sdn Bhd di Metramac Highway dan Plus Expressways. Kartu ini merupakan produk yang menyediakan pembayaran menggunakan kartu pembayaran elektronik prabayar. Kartu ini memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguannya dengan mempu melakukan transaksi non-tunai yang bernilai rendah. Kartu Touch 'n Go ini bisa dimiliki dengan harga 20RM atau sekitar Rp 70.000 dengan isi saldo sebesar 10RM.

TNG Grup memegang penuh kepemilikan atas sistem Touch 'n Go yang dikembangkan sesuai dengan standar Mifare. Touch 'n Go merupakan satu-satunya operator *E-toll Collection* (ETC) bagi seluruh jalan di Semenanjung Malaysia. Selain *E-toll Collection*, Touch 'n Go juga dapat digunakan sebagai *Common Ticketing System* (CTS) bagi

kendaraan umum. Touch 'n Go juga bekerja sama dengan banyak entitas seperti taman hiburan, tempat parkir, dan berbagai ritel.

2017: Touch 'n Go meluncurkan produk baru dengan nama Touch 'n Go Wallet. Produk ini merupakan hasil kerja sama dengan Ant Financial. Produk ini merupakan dompet elektronik yang dapat dioperasikan dari telepon genggam sehingga penggunanya dapat meminimalisir penggunaan uang tunai hingga tidak perlu lagi membawa uang tunai. Touch 'n Go Wallet juga dapat dihubungkan dengan TNG RFID Tag. TNG RFID Tag merupakan produk lain dari Touch 'n Go yang berbentuk stiker dengan chip frekuensi radio yang ditempelkan pada bagian kaca depan mobil. Stiker ini digunakan sebagai pembayaran elektronik tol di MalaysiaPembahasan

Komparasi

	E-Money Jepang (Suica)	E-Money Malaysia (Touch'n Go)
Kelebihan	Penggunaan kartu sebagian besar untuk pembayaran transpotasi umum.	Penggunaan kartu sebagian besar untuk pembayaran tol.
	Telah digunakan di 476.300 titik penjualan di Kota Jepang.	Telah digunakan di 300.000 lebih titik penjualan di Kota Malaysia.
	NFC nirkontak (FeliCa).	TNG RFID Tag dan MIFARE.
	Masa berlaku kartu hingga 10 tahun.	Masa berlaku kartu hingga 12 bulan jika tidak aktif.
	Kartu dapat diterbitkan ulang karena terdapat pengisian identitas dalam kartu.	Pemotongan harga pada pembayaran transportasi umum.
	Mobile Suica & Apple Pay.	Touch'n Go eWallet
	Saldo kartu di refund langsung di mesin Suica.	Saldo kartu di refund melalui web my touch'n go portal.

	E-Money Jepang (Suica)	E-Money Malaysia (Touch'n Go)
Kekurangan	Hanya dapat digunakan di bagian tertentu di Jepang.	Hanya dapat digunakan di bagian tertentu di Malaysia.
	Tidak dapat digunakan untuk berpergian keluar kota.	Terdapat beberapa biaya administrasi.
	Biaya administrasi saat melakukan *refund*.	*Refund* saldo yang lama (±30 hari).

Keterangan dari Tabel

1. Keterangan E-Money di Jepang (Suica)

Kelebihan menggunakan Suica:

1. Penggunaan kartu sebagian besar untuk pembayaran transpotasi umum

Sebagian besar masyarakat Jepang menggunakan transportasi umum untuk berpergian kemana saja. Kartu Suica dapat digunakan untuk semua kereta *Japan Railways* (JR) di hampir seluruh kota Jepang, termasuk kereta bawah tanah, bus, dan taksi. Hal ini memudahkan masyarakat dalam menghemat

waktu agar tidak perlu lagi membeli tiket dan menganri di loket terlebih dahulu.

2. Telah digunakan di 476.300 titik penjualan di Kota Jepang

Kartu Suica dapat digunakan pada sebagian besar mesin jual otomatis, kios, dan loker berbasis koin di dalam stasiun milik JR. Di luar stasiun kartu ini dapat digunakan di gerai minimarket, toko souvenir, toko retail, restoran, dan toko buku seperti *FamilyMart, 7-Eleven, Ministop, Circle K, Gusto, Royal Host, Yodobashi Camera, dan Bic Camera*, beberapa gerai di Bandar Udara Internasional. Gerai yang menerima Suica biasanya menampilkan logo Suica. Kartu ini juga dapat digunakan untuk membayar pada toko daring, namun pengguna harus memiliki perangkat keras pembaca *Sony FeliCa* dan sebuah komputer bersistem operasi *Windows*.

3. NFC nirkontak (FeliCa)

Melalui teknologi yang tinggi memungkinkan kartu dapat dibaca tanpa harus bersentuhan dengan mesin. Sisa saldo pada kartu pun ditampilkan saat kartu berhasil terbaca. Catatan perjalanan juga disimpan di dalam kartu, dan dapat ditampilkan atau dicetak pada tempat

pembelian dan pengisian ulang kartu. Selain itu terdapat laptop LaVie buatan NEC yang memiliki *FeliCa Port* pada bagian kanan sebelah kursor laptop, tujuannya digunakan untuk melakukan pembayaran daring melalui kartu Suica.

4. Masa berlaku kartu hingga 10 tahun

   Jumlah saldo atau uang yang tersisa pada kartu dapat bertahan hingga 10 tahun dari waktu pembelian.

5. Kartu dapat diterbitkan ulang karena terdapat pengisian identitas dalam kartu.

   Kartu dapat diterbitkan ulang apabila kartu hilang dikarenakan terdapat identitas yang dapat diisi apabila menyetujuinya. Hal ini menimbulkan rasa aman bagi masyarakat pengguna.

6. *Mobile Suica & Apple Pay*

   Mobile Suica merupakan aplikasi untuk mengelola kartu Suica dengan telepon seluler, yang meliputi isi ulang saldo, melihat saldo, dan lainnya. *Apple Pay* juga bekerjasama dengan Suica melalui iPhone 7,8, dan X serta *Apple Watch Serries* dimana Suica dapat mentransfer dana ke dompet *Apple Pay*.

7. Saldo kartu di *refund* langsung di mesin Suica

Saldo kartu dapat dikembalikan langsung ke tangan pemilik secara tunai melalui loket yang tersedia. Hal ini sangat berguna bagi turis dan wisatawan.

Kekurangan menggunakan Suica:

1. Hanya dapat digunakan di bagian tertentu di Jepang

Kartu Suica diterbitkan oleh *East Japan Railways* dimana awalnya hanya daerah-daerah tertentu jalur kereta di sebelah timur Jepang yang dapat menggunakan kartu ini. Namun, kemudian JR menerbitkan aturan baru dimana kartu ini dapat digunakan di hampir seluruh wilayah Jepang dengan batasan daerah yang telah ditetapkan.

2. Tidak dapat digunakan untuk berpergian ke luar kota

Kartu Suica tidak dapat digunakan untuk membayar tiket kereta apabila ingin berpergian ke luar kota atau mengelilingi Jepang. Wisatawan disarankan untuk membeli tiket JR Pass apabila ingin mengunjungi berbagai kota karena Suica hanya digunakan untuk transportasi dengan jalur dalam kota.

3. Biaya administrasi saat melakukan *refund*

Apabila ingin melakukan pengembalian sisa saldo dalam kartu, maka dikenakan biaya admin sebesar 220 yen. Namun, uang deposit dikembalikan secara utuh.

2. Keterangan E-Money di Malaysia (Touch 'n Go)

Kelebihan menggunakan Touch 'n Go

1. Penggunaan kartu sebagian besar untuk pembayaran tol

Sebagian masyarakat Malaysia menggunakan kendaraan pribadi apabila berpergian. Hal ini membuat kartu Touch'n Go sebagian besar digunakan untuk pembayaran jalan tol baik itu sistem tol terbuka maupun sistem tol tertutup.

2. Telah digunakan di 300.000 lebih titik penjualan di Kota Malaysia

Touch 'n Go telah bekerja sama dengan lebih dari 300.000 entitas dengan berbagai kategori dan dapat digunakan di hampir seluruh bagian Malaysia. *Seperti 7-Eleven, KK Mart, Guardian, Watsons, 99 Speedmart*, dan lain-lain. Selain itu kartu Touch'n Go dapat digunakan untuk pembayaran parkir kendaraan.

3. *TNG RFID Tag*

TNG RFID Tag merupakan stiker dengan chip frekuensi radio yang digunakan dalam pembayaran tol. *TNG RFID Tag* ini dapat mempercepat penggunnanya dalam antrian tol karena pengguna *TNG RFID Tag* tidak perlu lagi menempelkan kartu. Selain pembayaran tol, *TNG RFID Tag* juga akan dikembangkan lagi untuk pembayaran parkir dan pengisian bahan bakar.

4. Masa berlaku kartu hingga 12 bulan jika tidak aktif

Masa berlaku kartu beserta dengan jumlah saldonya adalah 12 bulan apabila krtu tidak digunakan sama sekali.

5. Pemotongan harga pada pembayaran transportasi umum

Terdapat pemotongan harga sebanyak 10% pada setiap kali menaiki moda transportasi/transportasi umum di Malaysia.

6. Touch'n Go eWallet

Touch'n Go eWallet merupakan layanan teknolgi keuangan yang memproses pembayaran melalui telepon seluler. Menyediakan fitur pembayaran tagihan listrik, pinjaman, tiket pesawat & film, prabayar seluler, dll. Tentunya

dapat melihat sisa saldo kartu Touch'n Go pengguna.

7. Saldo kartu di refund melalui web my *Touch'n Go Portal*

Saldo kartu dapat dikembalikan pada pengguna melalui *Touch'n Go Portal*. Selain itu, pengguna dapat menggunakan *Touch'n Go Portal* untuk melaporkan kehilangan kartu dan saldo tersebut akan dikembalikan ke bank pemilik akun tersebut.

Kekurangan menggunakan Touch 'n Go:

1. Hanya dapat digunakan di bagian tertentu di Malaysia

Pada tahun 2020, *TNG RFID Tag* masih belum dapat digunakan di seluruh tol karena masih terdapat beberapa tol yang belum memfasilitasi penggunaan TNG RFID Tag.

2. Terdapat beberapa biaya administrasi

Beberapa transaksi yang dilakukan akan dikenakan biaya administrasi seperti pengisian ulang dikenakan biaya administrasi sebesar 0,5RM per transaksi, biaya parkir sebesar 0,2RM per transaksi, biaya pemasangan *TNG RFID Tag* sebesar 50RM per perangkat, dan biaya pengisian

ulang otomatis antara 1,5RM hingga 2 RM per transaksi tergantung pada bank yang dipilih.

3. *Refund* saldo yang lama (±30 hari).

Pengembalian sisa saldo hanya dapat dilakukan melalui web dan harus mengisi data tertentu. Waktu yang cukup lama yaitu kurang lebih 30 hari dirasa kurang praktis. Belum lagi apabila terjadi *miss* sehingga harus melakukan laporan kembali.

Opini Subyektif

Menurut kelompok kami, *E-Money* yang berasal dari Jepang yaitu Suica jika dibandingkan dengan *E-Money* yang berasal dari Malaysia yaitu Touch 'n Go diantara kedua *E-Money* memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing dalam penggunaannya. Kedua *E-Money* memiliki banyak kesamaan yang menguntungkan penggunannya.

Namun menurut kelompok kami, Suica lebih unggul sedikit dibandingkan dengan Touch 'n Go. Hal ini didukung karena adanya perbedaan kebudayaan dan kebiasaan yang ada di negara masing-masing. Jepang memiliki kebiasaan menggunakan transportasi umum dibandingkan dengan Malaysia, sehingga mempengaruhi frekuensi penggunaan dari E-Money tersebut. Dengan adanya paparan diatas, sehingga diputuskan bahwa Suica lebih memiliki prospek yang lebih baik.

Selanjutnya jika dilihat dari pertumbuhan penduduk masing-masing negara, dapat dilihat Jepang memiliki pertumbuhan penduduk yang rendah dan berkurang secara signifikan dari tahun ke tahun. Dapat dilihat pada tahun 2019 dan 2020,

terdapat penurunanan penduduk yang sangat besar yaitu sebesar 434mn. Jika dibandingkan dengan Malaysia, pertumbuhan penduduk meningkat dari tahun ke tahun. Pada tahun 2019 sampai 2020 terjadi peningkatan sebesar 199mn. Dari paparan tersebut, dapat diketahui bahwa Touch n Go dapat bertahan lebih lama dan memiliki perkembangan yang pesat dalam penggunaannya karena semakin lama memiliki peluang lebih besar untuk menjadi lebih baik.

Dari penjelasan mengenai keunggulan dan kondisi dari masing-masing negara. Maka kelompok kami memilih Touch N Go lebih memiliki prospek yang lebih unggul untuk kedepannya. Karena adanya peluang bertambahnya pengguna, sehingga dapat lebih berkembang.

Simpulan Dan Saran

Simpulan

Suica adalah e money dari Jepang yang diterbitkan oleh *Japan Railways East* dengan tujuan untuk mengelola perkereta apian di Jepang. Pada mulanya, perusahaan ini didirikan untuk mengganti *Japanese National Railways* yang mengalami kebangkrutan. Dalam perkembangannya, JR East menerbitkan kartu pintar Suica demi memudahkan masyarakat dalam hal pembayaran transportasi, sehingga lebih praktis dan mudah. Kartu Suica juga akhirnya diterima masyarakat luas dan berkembang menjadi e money yang banyak dimiliki masyarakat Jepang. Kartu Suica merupakan kartu yang sering digunakan dalam pembayaran transportasi umum. Suica telah digunakan di 476.300 titik penjualan di kota Jepan dengan masa berlaku yang lama yakni 10 tahun. Kartu Suica memberikan rasa aman bagi penggunanya karena dapat diterbitkan ulang saat hilang dan dapat di *refund* dengan mudah dan cepat. Namun terdapat kartu Suica hanya dapat

digunakan pada wilayah tertentu Jepang dan adanya biasa adminsitrasi saat melakukan *refund*

Hal serupa juga terdapat di negara malaysia. Malaysia memiliki kartu Touchn Go sebagai e money transportasi yang didirikan oleh Touch 'n Go Sdn Bhd (TNGSB) atau TNG Grup. Dalam perkembangannya, Touch 'N Go menjadi *E-Money* yang terkenal dan banyak dimiliki masyarakat malaysia. Sebagian besar pengguna kartu Touch 'N Go adalah untuk pembayaran tol. Kartu ini telah digunakan di 300.000 lebih titik penjualan. Touch 'N Go juga memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam melakukan pembayaran tol dengan *TNG FRFID Tag.* Kartu ini juga dapat kita hubungkan pada *Touch 'n Go eWallet* dan dapat di refund jika terjadi kehilangan kartu. Namun kartu ini masih belum bisa digunakan di seluruh tempat terutama bagi TNG RFID Tag yang belum bisa digunakan pada semua tol. Saat kita menggunakan kartu ini, ada beberapa biaya administrasi yang harus kita bayarkan. selain itu, diperlukan waktu yang cukup lama untuk melakukan refund saldo.

Penggunaan E-Money di berbagai negara sudah menjadi hal yang wajib bagi negara-negara di dunia dalam mengikuti perkembangan jaman. E-

money akan mempermudah sistem pembayaran dan perputaran uang dalam perekonomian. Kedua *E-money* yang dibahas tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing sesuai dengan tujuan yang hendak diterapkan perusahaan. Pembaharuan dan pengembangan *e-money* pasti akan selalu dilakukan sesuai dengan teknologi yang berkembang saat itu.

Saran

Diharapkan pembaca lebih mengembangkan dan mencari tahu lebih dalam mengenai kelebihan dan kekurangan Emoney yang ada di negara-negara lainnya selain di Jepang dan Malaysia.

Daftar Pustaka

Xavier, Jack. 2020. Segala Manfaat yang Perlu Anda Tahu Tentang IC Card Jepang: Tidak Hanya untuk Kereta! (https://www.tsunagujapan.com/id/japanese-ic-cards-are-not-just-for-train-travel-suica-pasmo/) diakses Maret 2021.

Bates, Cheryl. 2017. Touch 'n Go mendapat lampu hijau untuk membuat platfrom dompet seluler baru dengan Alipay. (https://m6ohsf2ptmmfpif254lcm6gvaa-nqtbbxgkbb4p4-www-soyacincau-com.translate.goog/2017/11/15/touch-n-go-gets-greenlight-to-create-a-new-mobile-wallet-platform-with-alipay/). Diakses Maret 2021.

Bunny, Sleepless. 2018. (http://www.sleeplessbunny.com/2018/10/mau-naik-transportasi-umum-di-negara.html). Diakses Maret 2021.

https://www.tngdigital.com.my/

https://www.touchngo.com.my/

Ikai. 2020. Kelebihan Dan Kekurangan RFID Dari Touch 'n Go, (https://www.mykini.my/2020/07/kelebihan-dan-kekurangan-rfid-dari.html). Diakses Maret 2021.

Daftar Pustaka Mendeley

Goh, J. (2019). *CIMB unit Touch 'n Go eyes new products in e-financial space | The Edge Markets*. https://www.theedgemarkets.com/article/cimb-unit-touch-n-go-eyes-new-products-efinancial-space

Nurhalim, R. (2018). *Sebenarnya Siapa Pemilik Jaringan Perkeretaapian di Jepang? Cek Jawabannya di Sini - KabarPenumpang.com*. https://www.kabarpenumpang.com/sebenarnya-siapa-pemilik-jaringan-perkeretaapian-di-jepang-cek-jawabannya-di-sini/amp/

Rezy. (2017). *Touch 'n Go :: Personal*. https://www.touchngo.com.my/

Wikiwand. (2021). *East Japan Railway Company - Wikiwand*. https://www.wikiwand.com/id/East_Japan_Railway_Company

Christian, Nugroho. 2014. Informasi Kartu Suica atau Pasmo (https://www.infojepang.net/informasi-kartu-suica-atau-pasmo/#:~:text=Suica%20atau%20Pasmo%20adalah%20kartu,perlu%20menyentuhkannya%20ke%20sensor%20terdekat.) diakses Maret 2021.

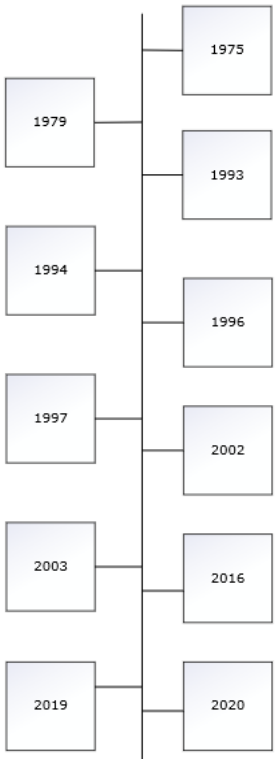
https://www.jreast.co.jp/e/pass/suica.html

KEBERHASILAN *E-MONEY* DI LUAR NEGERI

Kontributor:

Carlos Valentino	121910037
Evelin Larisa	121810007
Kelvin Oknatius Ahliawan	121810020

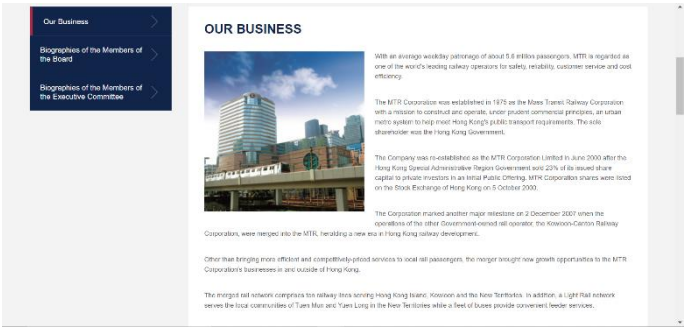
Latar Belakang



E-money sendiri pada awalnya digunakan oleh negara-negara maju, seperti Amerika, Jepang, Korea Selatan, Hongkong, Singapura. Beberapa contohnya adalah *Octopus Card* yang berasal dari Hongkong, *Suica Card* dan Pasmo *card* yang berasal dari Jepang.

Hongkong merupakan negara yang sudah lama menggunakan *e-money* sebagai alat untuk melakukan pembayaran. Sistem *e-money* menggunakan skema *sharing cost* dimana skema ini pihak penerbit dan pihak jasa transportasi bekerja sama menanggung semua biaya investasi infrastuktur *e-money*. Hal ini bertujuan mengurangi beban biaya bank dan biaya penerbitan *e-money*, sehingga pihak penerbit dapat memberikan diskon kepada para penggunanya. Oleh karna itu, 95% masyarakat Hongkong menggunakan *e-money* tersebut yang diberi nama *Octopus Card* dari perusahaan *Mass Transtit Railway* (MTR). (Agregasi, 2017)

Mass Transtit Railway (MTR) didirikan pada tahun 1975 dan memiliki visi untuk memenuhi kebutuhan transportasi umum di Hongkong. MTR adalah salah satu operator kereta api yang terkenal di dunia. MTR mengutamakan keselamatan penumpang, keandalan, layanan pelanggan dan efisiensi biaya yang sangat dibutuhkan oleh pengguna (*MTR > Our Business*, n.d.).



Sebelum diciptakannya Octopus, sistem angkutan cepat di Hongkong atau *Mass Transit Railway* (MTR) pada tahun 1979 menggunakan sistem untuk mendistribusi ulang kartu plastic magnetic yang digunakan sebagai tiket. Kemudian pada tahun 1993, MTR Corporation beralih menggunakan teknologi yang lebih canggih untuk memudahkan pengguna, MTR Corporation mengungumkan akan menggunakan sistem *smartcard contactless*, kemudian MTR Corporation bekerja sama dengan perusahaan angkutan lainnya di Hongkong untuk membangun bisnis *smartcard contactless* yang kemudian dikenal sebagai Creative Star Limited (*Octopus Card - Wikipedia*, 2009)

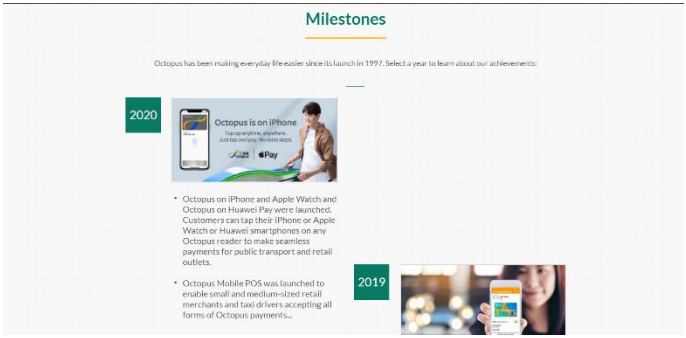
Pada tahun 1994, Creative star limited dibentuk oleh lima operator angkutan besar di Hongkong. Dua tahun kemudian pada tahun 1996,

nama "Octopus" terpilih sebagai nama dari kartu pintar. Nama Octopus terpilih setelah diadakannya kompetisi terbuka.

Octopus Card diluncurkan pada September 1997. Pada awalnya, *OOctopus Card* digunakan untuk mengumpulkan biaya pembayaran sistem angkutan umum. Lebih dari 3.000.000 kartu Octopus terjual pada tiga bulan pertama saat kartu diluncurkan. Tetapi seiring berjalannya waktu, pada tahun 1999 *Octopus Card* digunakan secara luas tidak hanya untuk transportasi umum tetapi juga digunakan untuk pembayaran di toko, supermarket, restoran, tempat parkir, mesin penjual, pom bensin, dan lain-lain. (*Corporate - Octopus Hong Kong*, n.d.)

Pada tahun 2002, Creative Star Limited berganti nama menjadi Octopus Cards Limited (OCL). Octopus memperluas layanan yang dimilikinya dengan menambah layanan pada bus lintas batas, took perawatan pribadi, tiket bioskop, dan lain-lain. Aplikasi Octopus untuk *handphone* juga diluncurkan pada tahun 2002. Seiring bertambahnya waktu, Octopus terus melakukan peningkatan dalam layanan yang dimilikinya. Pada tahun 2003, teknologi Octopus diekspor ke

Belanda dalam proyek Internasional pertama. Pada 2016, OCL mulai beroperasi di bawah sistem pembayaran dan *Value Facilities Ordinance* (PSSVFO) dengan nomor lisensi SVF0001. Pada tahun 2017, Octopus card menjalin Kerjasama dengan Samsung untuk menambahkan fitur NFC dan juga menambahkan teknologi MST (Mitra Solution Telematica) yang dimiliki oleh Samsung. Octopus terus mengembangkan layanan yang dimiliki, pada tahun 2019 Octopus meningkatkan limit kartu sampai dengan HK$3,000 untuk memuaskan pengguna. Serta pada tahun 2020, pengguna Apple dan Huawei dapat menggunakan aplikasi Octopus melalui *handphone*. Octopus Mobile diluncurkan dengan harapan dapat membantu dan memudahkan pedagang eceran kecil dan menengah serta pengemudi taksi dalam menerima pembayaran menggunakan Octopus. (*Corporate - Octopus Hong Kong*, n.d.).



E-Money diciptakan dengan tujuan mempermudah pengguna. *E-Money* memiliki banyak kelebihan yaitu menghindari uang palsu digunakan untuk bertransaksi, terdapat penawaran diskon ditoko tertentu dengan menggunakan kartu pintar, dapat mengetahui dengan jelas nominal transaksi dan terdapat catatan transaksi sehingga mudah untuk mengingat transaksi apa saja yang dilakukan serta dapat menjaga lingkungan karena dapat mengurangi produksi uang yang terbuat dari kertas.

Pembahasan

Octopus *Card* adalah kartu e-money yang paling terkenal di Hongkong. Kartu ini berfugsi sebagai alat pembayaran kendaraan umum seperti MTR, bus, trem, dan lain-lain. Tidak hanya itu, kartu ini juga dapat digunakan untuk pembayaran lain seperti pembelian di toko, restaurant, supermarket, toko kue, mesin penjual, telepon umum otomatis, parkir, photobox dan masih banyak lagi.

Octopus *card* terbagi menjadi 2 jenis, yaitu On-Loan Octopus Card dan Sold Octopus Card. On-Loan Octopus Card menawarkan toleransi penggunaan hingga minus HK$35. Hanya saja pada On-Loan Octopus Card, pengguna harus mengisi deposit. Sedangkan untuk Sold Octopus Card, pengguna tidak memiliki deposit tetapi kartu Sold Octopus Card tidak memberikan toleransi minus seperti On-Loan Octopus Card sehingga ketika saldo pengguna habis, pengguna harus segera melakukan isi ulang. Sold Octopus Card dapat dijadikan souvenir dan tidak dapat dikembalikan. Jika saldo pengguna masih tersisa

pada kartu, pengguna dapat melakukan refund untuk menarik kembali sisa saldo yang dimiliki.

Octopus Card juga memiliki kelebihan yaitu teknologi *contactless* RFID. Sensor kartu dan media pembaca kartu sensitif sehingga dengan hanya mendekatkan tas atau dompet, kartu Octopus tersebut bisa dibaca mesin. Pengguna dapat mengisi ulang Octopus di pusat layanan pelanggan MTR, mesin nilai tambah (EDC) atau berbagai pengecer, supermarket, toko serbaada dan restoran seperti McDonalds, KFC, 7-11, Lingkaran-K, Wellcome, dan lain-lain.

Di toko tertentu, uang kembalian juga dapat dimasukkan ke dalam Octopus Card setelah pembayaran tunai. Dengan menggunakan Octopus Card, terdapat penawaran seperti potongan harga atau tawaran harga lebih murah dibandingkan dengan membayar menggunakan uang tunai. Melalui aplikasi Octopus, pengguna Octopus Card dapat mengirimkan atau membagikan saldo yang dimilikinya kepada Octopus card lain dan dapat juga mengirimkan saldo Octopus ke rekening bank yang dimiliki.

Pengguna Octopus card dapat memeriksa saldo dan riwayat transaksi tiga bulan terakhir

menggunakan ponsel dengan aplikasi Octopus. Ukuran kartu yang hanya sebesar kartu kredit memudahkan pengguna untuk menyimpan, membawa, dan menggunakan Octopus Card kemanapun.

Hongkong memiliki e-money lain selain Octopus seperti TNG wallet. Namun masyarakat lebih Octopus karena TNG wallet baru diluncurkan pada tahun 2017. Fitur yang dimiliki TNG wallet hanya bisa digunakan untuk pembayaran tol, perbelanjaan, pembelian makanan, dan menonton film. Fitur yang dimiliki oleh TNG tidak selengkap fitur yang dimiliki oleh Octopus. Jika dibandingkan dengan Octopus card sendiri, kartu TNG Wallet belum dapat memenuhi peranan penting bagi masyarakat karena belum dapat menjangkau seluruh aktivitas masyarakat itu sendiri. Tidak hanya bagi masyarakat Hongkong, Octopus card juga direkomendasikan bagi *tourist* yang datang ke Hongkong.

Pada Februari tahun 2007, Octopus sempat mengalami masalah yaitu terdapat nasabah yang melakukan transaksi akan tetapi nasabah tersebut melakukan pembatalan. Namun, transaksi tersebut tetap tercatat dan mengalami

pemotongan saldo walau sudah dibatalkan. Kemudian pihak Octopus mendapat pengaduan dari pengguna, oleh karena itu Octopus mengambil tindakan dengan cara menagguhkan EPS (*electronic payment service*) untuk melakukan investigasi. Pada Juli 2007, Octopus card menemukan kesalahan dalam pemotongan saldo sebesar 3,7juta dollar Hongkong dalam 15.270 kasus yang ditelusuri kembali dari tahun 2000. Oleh karena itu, Octopus card bertanggungjawab untuk mengembalikan dana tersebut dalam waktu 10 Minggu dengan bekerja sama dengan EPS Company Limited untuk menghubungi pelanggan dan mengatur pengembalian dana.

*Octopus*OctopusOctopusOctopusOctopusOctopusOctopusOctopusOctopus

Simpulan Dan Saran

Octopus card merupakan e-money yang terkenal di Hongkong dengan segala kecanggihannya untuk membantu masyarakat dalam melakukan transaksi. Sebelum di ciptakannya Octopus card, MTR di Hongkong pada tahun 1979 menggunakan sistem untuk mendistribusi ulang kartu plastic magnetic yang digunakan sebagai tiket. Kemudian di tahun 1993, MTR Corporation menggunakan teknologi yang lebih canggih dan memudahkan pengguna dengan sistem smartcard contactless dan yang hingga sekarang dikenal sebagai Creative Star Limited. Pada tahun 1994 Creative Star Limited dibentuk oleh lima operator angkutan besar di Hongkong. Dua tahun setelahnya, pada tahun 1996 nama Octopus card dipilih sebagai nama dari kartu pintar.

Octopus card adalah *smartcard* yang dapat digunakan tanpa sentuh yang digunakan untuk transaksi *offline* atau *online*. Octopus *card* memiliki 2 jenis, yaitu On-Loan Octopus Card dan Sold Octopus Card. Octopus card terus mengalami perkembangan dari tahun ke tahun.

Octopus disebut sebagai sistem pembayaran e-money paling sukses didunia dengan kurang lebih 10 juta transaksi perhari, 50.000 prosesor, dan 420 pedagang. Teknologi yang digunakan oleh Octopus card membuat negara lain tertarik dengan teknologi tersebut. Jumlah penduduk di Hongkong sebesar 7.507.000, membuat transaksi yang terjadi dengan Octopus card dapat dikatakan besar yaitu kurang lebih 10 juta transaksi perhari. Menurut Octopus Card Limited, terdapat lebih dari 33 juta kartu yang beredar. Hal ini terjadi karena Octopus card tidak hanya dimiliki dan digunakan oleh masyarakat Hongkong saja, akan tetapi kartu ini juga digunakan oleh berbagai organisasi sosial yang ada di Hongkong belum lagi tourist yang membuka dan menggunakan Octopus card ketika berlibur di Hongkong. Pada tahun 2006, Octopus card juga diperluas hingga ke Macau dan kota Shenzhen.

Daftar Pustaka

Agregasi, 2017. *Berbeda dari Indonesia, Isi Ulang E-money di 6 Negara ini Gratis.* [Online] Available at: https://economy.okezone.com/read/2017/10/20/320/1799074/berbeda-dari-indonesia-isi-ulang-e-money-di-6-negara-ini-gratis#:~:text=Hong%20Kong&text=Bagaimana%20tidak%2C%20di%20Hong%20Kong,money%20menggunakan%20skema%20sharing%20cost.
[Accessed 26 Maret 2021].

Asdhiana, I. M., 2011. *Octopus, Kartu Sakti Warga Hongkong.* [Online] Available at: https://amp.kompas.com/travel/read/2011/08/12/17563972/~Travel~Travel%20Story?page=all#page2
[Accessed 22 Maret 2021].

https://www.Octopus.com.hk/, 2021. *Octopus Innovating to Serve Hong Kong.* [Online] Available at: https://www.Octopus.com.hk/en/corporate/index.html
[Accessed 23 March 2021].

About Us | JR-EAST. (n.d.). Retrieved March 24, 2021, from https://www.jreast.co.jp/e/aboutus/index.html

Corporate - Octopus Hong Kong. (n.d.). Retrieved March 24, 2021, from https://www.Octopus.com.hk/en/corporate/index.html

MTR > Our Business. (n.d.). Retrieved March 26, 2021, from https://www.mtr.com.hk/en/corporate/overview/profile_index.html

Octopus card - Wikipedia. (2009, September 2). https://en.wikipedia.org/wiki/Octopus_card

Jangan menyerah saat do'a-do'amu belum terjawab. Jika kamu mampu bersabar, Tuhan mampu memberikan lebih dari apa yang kamu minta.

KASUS KEBERHASILAN PAYONEER

Kontributor:

Marcellino Felix Wijaya	121810022
Michael Wijayanto Hariono	121810025
Tan Yemima Tanujaya	121810034

Sejarah Payoneer

Payoneer adalah sebuah perusahaan *financial technology* terbaik pada masa ini. Payoneer didirikan pada tahun 2005 yang merupakan perusahaan jasa keuangan yang menyediakan fasilitas untuk mengirim dan menerima uang dari seluruh dunia. Payoneer memiliki kantor pusat di New York City, Amerika Serikat yang didirikan oleh Yuval Tal yang menjadi CEO dan spesialis keuangan swasta lainnya, dengan $2 juta dalam bentuk subsidi dari pendirinya, Yuval Tal. Lalu, pada tahun 2010, Payoneer berhasil mencapai

kepatuhan PCI Level 1, yaitu sebagai perusahaan yang berhasil memproses setidaknya 1 juta, 2,5 juta, atau 6 juta transaksi yang terjadi per tahun.

Pada tahun 2011, Payoneer berhasil meluncurkan jumlah penerimaan (*receiving amount*) USD lintas negara yang pertama kali dan menerima lisensi *e-money* oleh komisi Eropa pada tahun 2012. Setelah itu, Payoneer meluncurkan sebuah *platform* pembayaran lintas batas dari perusahaan ke perusahaan yang baru (B2B *cross border payment*), serta ditunjuk oleh Airbnb dan Amazon sebagai penyedia pembayaran yang terpercaya. Tidak berhenti sampai disitu saja, Payoneer tetap memperluas *platform* pembayaran B2B dengan menggunakan layanan penagihan pada tahun 2015, serta meluncurkan layanan pembayaran jaringan gratis dan memperluas akun penerima dalam bentuk CNY (*Chinese Yuan*) dan JPY (*Japanese Yen*) (Payoneer, 2015).

Payoneer mengadakan acara global selama seminggu yang dihadiri oleh lebih dari 1000 karyawan dan pengguna Payoneer dan dinobatkan sebagai tempat kerja terbaik di Crain tahun 2017. Pada tahun 2018, bos spesialis keuangan Israel, Yoel Naveh bergabung dengan Payoneer untuk

memimpin divisi modal kerja Payoneer, sehingga Payoneer dapat memperluas cakupan akun penerima dalam bentuk AUD (*Australian Dollar*) dan CAD (*Canadian Dollar*), serta memperkenalkan solusi pembayaran pajak dan PPN secara otomatis. Setahun kemudian, Payoneer berhasil meluncurkan layanan baru untuk penyedia layanan pembayaran SMBS dan meluncurkan *capital advance* yaitu modal kerja untuk para penjual perdagangan elektronik (*e-commerce*).

Dan akhir-akhir ini pada tahun 2020, Payoneer berhasil bekerja sama untuk bank seperti ANNA dan JazzCash, lalu membuka kantor baru di Dublin dan Singapura, serta bekerja sama dengan Booking.com, Wayfair, dan Sephora. Selain itu tepat pada bulan Februari 2020, Payoneer dikenal sebagai *Forbes Fintech 50*: *The Most Innovative Fintech Companies in 2020* atau Perusahaan *Fintech* paling inovatif pada tahun 2020 (Shaalan, 2020). Lalu pada tahun 2021 Payoneer memiliki rencana untuk mengumumkan menjadi perusahaan *go-public* melalui merger dengan FTAC Olympus Corp. yang memiliki nilai perusahaan sekitar $3.3 miliar.

Pembahasan

Tabel Penjelasan Fitur Payoneer

Payoneer	
Metode Transfer	*Online* dan telepon
Diskon	Mendapatkan kupon $50
Biaya	Biaya 2% untuk pembayaran masuk dan 3.5% untuk penarikan tunai menggunakan MasterCard
Aplikasi *mobile*	Tersedia aplikasi *mobile*
Jumlah minimal transfer	Tergantung pelanggan
Debit Card	MasterCard
Akun Internasional	*Payoneer Local Currency Accounts*
Pembayaran Reguler	Tidak ada
Nilai Tukar	Membebankan 2% dari tarif pasar menengah.
Kecepatan	Hingga 72 jam

Sumber: Money Transfer, 2018

Payoneer memungkinkan pelanggannya untuk melakukan pembayaran ke akun sesama payoneer tanpa dibebankan biaya. Hal tersebut cukup menguntungkan untuk pelanggan mereka. Layanan penagihan payoneer memungkinkan pelanggannya untuk menggunakan kartu kredit dalam melakukan pembayaran. Pelanggan Amerika Serikat dalam melakukan pembayaran melalui *e-check* (Money Transfer, 2018).

Payoneer memiliki *customer support* yang kuat, mereka menyediakan *HelpDesk* yang luas dengan basis pengetahuan yang luas. Apabila pelanggan masuk kepada akun mereka, mereka bisa mengobrol secara langsung melalui *chat* pada *staff* payoneer. Payoneer juga menyediakan bantuan pelanggan melalui email dan telepon dengan kantor yang tersebar di banyak negara. Batas penarikan harian dari Payoneer adalah $2.500 dan dapat menggunakan ATM di seluruh dunia, transaksi yang dilakukan di ATM akan dibebankan 1% dari transaksi dalam biaya valuta asing.

Payoneer membebankan biaya konversi mata uang asing di beberapa negara sebesar 2% sampai 2.75%. Pelanggan yang menggunakan

Mastercard dalam mata uang yang tidak terdaftar, maka akan dikenakan sesuai nilai tukar Payoneer. Pelanggan juga harus membayar biaya pemeliharaan tahunan pada Payoneer Mastercard. Biaya pemeliharaan bukanlah hal yang biasa dibebankan kepada pelanggan. Pendaftaran pada Payoneer memerlukan proses yang panjang dan waktu lebih dari satu bulan untuk menerima kartu.

Salah satu pesaing berat yang dihadapi oleh Payoneer adalah Stripe yaitu perusahaan teknologi yang membangun infrastruktur ekonomi untuk internet dan sebuah aplikasi pembayaran untuk pengembang yang memudahkan untuk menerima kartu kredit di *website* (Craft, 2020). Stripe didirikan pada tahun 2010 yang terletak di San Fransisco, United States dengan tipe perusahaan yang *private* dengan jumlah karyawan sebanyak 3845 karyawan dan masih terus bertambah dan untuk pendapatannya sebesar $1.5 M pada tahun 2017. Stripe juga beroperasi di 120 negara dengan total jumlah mata uang asing sebanyak 135 mata uang. Perusahaan yang bekerja sama dengan Stripe antara lain, Amazon, Google, Microsoft, Spotify, Uber, Grab, Booking.com, National Geographic, Expedia, dan Deliveroo.

Tabel Analisis SWOT Payoneer

Payoneer	
Strengths	• Kehadiran Global • Dukungan Pelanggan yang terkemuka • Berbagai layanan afiliasi kuat di seluruh dunia
Weaknesses	• Kebijakan ketat untuk pengguna • Konektivitas Internet Integrasi *platform* masih tertinggal
Opportunities	• Potensi *go public* • Ekonomi *cashless* dan *online payment* Pasar dan *platform online*
Threats	• Hambatan untuk masuk pasar rendah • Pesaing lokal Ancaman peretasan dan penipuan

Sumber: Wikisme, 2019

Di sisi lain, ada Payoneer yang merupakan *e-money* lain yang berpusat di Amerika Serikat. *Strength* (kekuatan) dari Payoneer adalah kehadiran globalnya. *Platform* ini beroperasi di lebih dari 200 negara dan wilayah di seluruh dunia (Wikisme, 2019). Payoneer juga telah membangun *platform* di hampir semua negara berkembang, yang memberikan keuntungan karena bisnis *online* berkembang pesat di negara-negara ini, yaitu Brunei Darussalam, India, Filipina, Vietnam, Ukraina, Portugal, Meksiko, Brazil dan Israel. *Platform* ini mendapatkan basis pengguna yang signifikan dari negara-negara ini, dengan lebih dari 4 juta pengguna di seluruh dunia. Selain itu, Payoneer juga melayani pelanggan dengan lebih baik karena memiliki *customer support* yang bereputasi baik dengan lebih dari 300 karyawan yang bekerja di departemen layanan pelanggan (Wikisme, 2019). Departemen layanan pelanggannya dapat menangani pertanyaan dalam lebih dari 70 bahasa yang berbeda (Wikisme, 2019).

Kekuatan lain dari Payoneer adalah Payoneer memiliki banyak layanan. *Platform* ini memungkinkan pengguna untuk mengirim dan

menerima uang di seluruh dunia. Selain itu, *platform* ini juga membantu pengguna menarik dana dari akun Payoneer mereka langsung ke rekening bank mereka. *Platform* ini juga menawarkan sistem dompet elektronik yang memungkinkan pengguna menyimpan uang mereka di akun mereka. Selanjutnya, Payoneer bekerja sama dengan Mastercard untuk membantu pengguna mendapatkan kartu debit Payoneer yang disesuaikan untuk digunakan dalam transaksi di seluruh dunia (Wikisme, 2019). Semua fitur ini memberikan *platform* peningkatan yang signifikan dalam hal menarik pengguna. *Platform* ini juga mudah digunakan dan berfokus pada keramahan pengguna. Proses pendaftarannya sangat mudah. Meskipun pengguna harus memberikan bukti identitas dan alamat, ini adalah persyaratan standar yang harus dipenuhi pengguna di semua *platform*. Demikian pula, panel kontrol penggunanya mudah dipahami dan digunakan. Panel pengguna dibagi menjadi beberapa bagian untuk memungkinkan pengguna menavigasi situs *website* tanpa masalah.

Kekuatan lain dari *platform* ini adalah afiliasinya yang kuat di seluruh dunia. Pasar *digital*

online yang berbeda, seperti Airbnb, Amazon, Rakuten, Wish.com, mendukung transaksi Payoneer (Wikisme, 2019). Ini juga memungkinkan pengguna untuk mengintegrasikan akun Payoneer mereka dengan 37 platform lepas utama seperti, 99Designs.com, Fiverr.com, Freelance.com, UpWork.com, dan TeaSpring.com (Alex, 2020). Integrasi dan afiliasi seperti itu akan membantu perusahaan untuk meningkatkan basis pelanggannya. Sehingga hal tersebut bisa meningkatkan penghasilan dari Payoneer dari afiliasi-afiliasi yang banyak dan beragam.

Demikian pula, *platform* lepas seperti Freelancer, Upwork, Fiverr, dll (Wikisme, 2019). juga membayar penggunanya melalui Payoneer. Artinya, pengguna *platform* ini juga akan menggunakan Payoneer karena integrasinya. Jaringan ini, oleh karena itu, membantu membawa pengguna baru ke Payoneer.

Weakness (kelemahan) yang dimiliki Payoneer adalah *platform* ini memiliki kebijakan yang ketat dalam hal menyetujui pengguna. Meskipun ini adalah bagian dari prosedur keamanan *platform*, beberapa pengguna mungkin menganggapnya berlebihan dan kasar.

Berdasarkan prosedur ini, Payoneer dapat membekukan akun pengguna, menghentikan pembayaran atau tanda terima, memerlukan informasi yang berlebihan dari pengguna. Semua prosedur ini berdampak pada reputasi dan citra merek perusahaan secara terbalik.

Kelemahan *platform* berikutnya adalah mengharuskan pengguna untuk memiliki konektivitas ke internet. Meskipun konektivitas internet tidak menjadi masalah di sebagian besar tempat di dunia, masih ada beberapa daerah yang tidak memiliki konektivitas dasar. Ini bisa menjadi masalah bagi *platform*, terutama mengingat ingin berekspansi ke negara berkembang. Meskipun terintegrasi dengan *platform* dan pasar lain, Payoneer masih jauh di belakang pesaing utamanya, PayPal, dalam hal penerimaan. Ini terutama karena pembayaran melalui *platform* terbatas untuk pengguna Payoneer atau rekening bank lain. Pengguna tidak dapat menggunakan *platform* ini untuk melakukan pembayaran *online*, seperti yang diizinkan PayPal bagi penggunanya. Hampir semua layanan *online* menerima PayPal sebagai bentuk pembayaran. Hal yang sama tidak terjadi pada Payoneer.

Opportunity (peluang) yang dimiliki Payoneer adalah perusahaan memiliki sumber daya dan kinerja untuk digunakan sebagai basis untuk *go public*. *Go public* dapat mendatangkan dana tambahan ke perusahaan, yang dapat digunakan untuk memperluas operasinya dan memperkenalkan fitur-fitur baru untuk penggunanya. Investor juga lebih cenderung berinvestasi di perusahaan, mengingat reputasinya di seluruh dunia.

Peluang lainnya dari Payoneer adalah banyak negara maju di seluruh dunia mendorong ekonomi tanpa uang tunai dan berfokus pada pembayaran *online*. Ini memberi Payoneer peluang besar untuk memperluas *platform* di pasar ini dan meraih pangsa pasar sedini mungkin. Karena *platform* sudah memenuhi kebutuhan tersebut, seharusnya tidak ada masalah saat memasuki pasar tersebut. Selain itu, globalisasi dan peningkatan penggunaan internet di seluruh dunia juga memberikan peluang yang besar. Karena fokus pada pasar dan *platform online*, kebutuhan akan *platform* yang memfasilitasi pembayaran *online* semakin meningkat dari hari ke hari. Sebagai *platform* yang mapan, Payoneer memiliki

keuntungan menjadi salah satu pilihan pertama yang dimiliki pengguna. Banyak bisnis *online* baru mencari *platform* semacam itu untuk memfasilitasi transaksi mereka. Payoneer dapat menjadi *platform* yang memenuhi semua kebutuhan mereka.

Threat (ancaman) yang dimiliki oleh Payoneer adalah penghalang untuk masuk ke pasar rendah. Artinya, setiap *startup* baru dapat memasuki pasar dan menantang *platform* yang ada. Meski ada beberapa hambatan, namun mereka tidak cukup tinggi untuk menghentikan kompetisi ini. Selain itu, Payoneer juga menghadapi ancaman dari pesaing lokal. Pasar yang ditargetkan *platform* juga memiliki beberapa opsi lokal yang mungkin disukai pengguna. Ada banyak alasan mengapa pengguna lebih suka menggunakan alternatif lokal dibandingkan dengan *platform* internasional seperti Payoneer. *Platform* lokal ini dapat menjadi ancaman bagi popularitas dan basis pelanggan Payoneer. Meskipun pengguna masih dapat menggunakan Payoneer untuk pembayaran internasional, pesaing lokal mengambil alih pasar untuk transaksi lokal.

Ancaman lain dari Payoneer adalah ancaman peretasan dan penipuan. Karena ukuran *platform*, ini adalah target semua kelompok peretas. Masalah peretasan atau penipuan dapat merusak popularitas *platform* di seluruh dunia. Apalagi mengingat ada uang pengguna yang terlibat, kontroversi semacam itu dapat membuat perusahaan tidak populer. Ini adalah ancaman yang dihadapi semua perusahaan yang bekerja di ruang digital. Meskipun perusahaan mungkin telah melakukan tindakan pencegahan, masih ada ancaman yang harus dihadapi**.**

Simpulan Dan Saran

Di masa sekarang ini perkembangan dan penggunaan internet serta *smartphone* sangatlah tinggi, maka dari itu sebagian besar orang menggunakan *e-money* dalam melakukan transaksinya. Selain itu *e-money* juga sangat dibutuhkan karena *e-money* memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh uang kartal. Salah satu kelebihannya adalah penggunaan *e-money* lebih efisien karena dapat mengurangi risiko kehilangan uang dan risiko mendapatkan uang palsu pada saat melakukan transaksi.

Payoneer juga memiliki beberapa afiliasi yang kuat diseluruh dunia, sehingga dapat mendukung transaksi yang terjadi di Payoneer. Biasanya beberapa perusahaan yang memiliki afiliasi menggunakan Payoneer sebagai alat pembayaran untuk perusahaan-perusahaan ternama seperti, Airbnb dan Amazon. Hal tersebut membuat Payoneer lebih dikenal banyak orang, sehingga hal tersebut bisa meningkatkan *brand awareness* dari Payoneer. Selain itu, Payoneer juga memiliki potensi pendapatan yang besar dan stabil karena Payoneer juga bertumbuh seiring

pertumbuhan transaksi dan *traffic* dari Airbnb dan Amazon. Jika Payoneer bisa menambah perusahaan afiliasi lagi untuk diajak bekerja sama, maka Payoneer bisa menambah pendapatannya lagi secara signifikan. Misalnya, Payoneer bisa bekerja sama dengan *e-commerce* raksasa di berbagai negara, khususnya negara berkembang yang mempunyai pasar *e-money* sangat luas.

Untuk melakukan ekspansi dan memanfaatkan pasar yang masih sangat luas, Payoneer tentu membutuhkan modal yang sangat besar juga. Payoneer bisa memanfaatkan dana dari masyarakat dengan melakukan IPO (*Initial Public Offering*), karena Payoneer merupakan salah satu perusahaan yang memiliki sumber daya dan kinerja yang baik untuk dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan IPO. Dengan melakukan IPO diharapkan perusahaan bisa memiliki pertumbuhan yang lebih cepat, karena dana yang berlimpah serta perusahaan bisa semakin transparan dan memiliki *Good Corporate Governance* (GCG) yang baik.

Payoneer dapat berfokus kepada pembayaran *online* untuk memperluas *platform*, karena era globalisasi dan peningkatan

penggunaan internet di seluruh dunia membutuhkan pembayaran secara *online* yang stabil dan terpercaya sehingga Payoneer dapat menjadi *platform* yang memenuhi semua kebutuhan pembayaran *online* di seluruh dunia. Payoneer bisa menyasar negara-negara berkembang yang persaingan *e-money* di negara tersebut masih jarang terjadi, karena belum ada *e-money* yang masih belum dapat dipercaya dan diandalkan oleh masyarakatnya.

Setelah membahas prospek positif, penulis akan membahas Payoneer dari sisi negatif. Sisi negatifnya yaitu, Payoneer merupakan satu di antara banyaknya perusahaan *e-money* yang menawarkan keunggulan kurang lebih sama dengan Payoneer. Berbagai perusahaan *e-money* juga bersaing dengan ketat untuk memperebutkan pengguna dengan berbagai cara seperti, bekerja sama dengan berbagai *e-commerce* dan *brand* ternama di dunia, serta memberikan diskon dan subsidi kepada *customer.* Payoneer tidak dapat terus menerus memperebutkan *customer* dengan cara tersebut. Payoneer harus mempunyai keunggulan yang mutlak dengan cara berinovasi untuk memberikan nilai tambah bagi pengguna.

Meskipun keunggulan mutlak/kompetitif tersebut akhirnya bisa ditiru oleh kompetitor, Payoneer tidak boleh berhenti untuk melakukan inovasi. Inovasi merupakan suatu kewajiban bagi perusahaan-perusahaan yang bergerak dibidang teknologi seperti *e-money.* Selain memberikan fitur yang memiliki keunggulan kompetitif, Payoneer juga harus membuat pengguna nyaman dengan Payoneer dengan memberikan *customer support* yang terbaik, *user interface* yang bagus dan aplikasi yang mudah digunakan. Payoneer juga dapat memberikan *high switching cost* bagi *customer* seperti, dana tambahan jika ingin menarik dana.

Yang terakhir, Payoneer juga harus mengeluarkan biaya yang besar untuk melakukan pemasaran dan promosi guna meningkatkan *brand awareness. Brand* dari Payoneer bisa menjadi aset yang luar biasa dalam jangka panjang apabila *brand* tersebut sudah kuat dan melekat di masyarakat.

Payoneer adalah salah satu perusahaan *financial technology* yang terbaik yang didirikan pada tahun 2005. Payoneer memberikan kemudahakan kepada penggunanya yang ingin

melakukan pengiriman dana ke sesama pengguna Payoneer tanpa dikenakan biaya apapun. Payoneer dapat dikatakan sebagai salah satu perusahaan FinTech terbaik karena memiliki beberapa fitur yang memudahkan penggunanya dalam menggunakan Payoneer. Selain itu, diketahui bahwa Payoneer memiliki kekuatan dalam dukungan pelanggan yang terkemuka dan berbagai layanan afiliasi kuat diseluruh dunia. Payoneer juga memiliki kelemahan yaitu, kebijakan Payoneer yang terlalu ketat bagi para penggunanya serta memiliki integrasi *platform* yang masih tertinggal. Peluang yang dimiliki oleh Payoneer adalah memiliki potensi untuk menjadi perusaahn *go public* dan mendukung *economy cashless* serta *online payment* yang tersebar diseluruh pasar dan *platform online*. Ancaman yang dihadapi oleh Payoneer yaitu, memiliki penghalang untuk masuk pasar yang rendah dan adanya pesaing lokal yang dapat melakukan peretasan dan penipuan.

Untuk ke depannya Payoneer melakukan ekspansi dan memanfaatkan pasar yang masih sangat luas dengan melakukan IPO (*Initial Public Offering*) yang diharapkan perusahaan dapat

memiliki pertumbuhan yang lebih cepat, karena dana yang berlimpah serta perusahaan bisa semakin transparan dan memiliki *Good Corporate Governance* (GCG) yang baik. Selain itu, Payoneer juga dapat berfokus pada pengembangan dan perluasan pembayaran *online* agar dapat memperluas *platform* dikarenakan pada era globalisasi, banyak negara-negara yang membutuhkan pembayaran *online* dalam jumlah yang besar, sehingga Payoneer bisa menjadi *platform* yang memenuhi semua kebutuhan itu.

Saran untuk penulis selanjutnya yaitu, bisa menggunakan perusahaan lain untuk dianalisis atau menggunakan berbagai perusahaan supaya bisa menjadi pembanding dan pembaca bisa melihat gambaran yang luas mengenai keberhasilan *e-money.*

Daftar Pustaka

Alex. (2020). *Affiliate Programs & Companies Paying Through Payoneer*. Freelancer Help. https://freelancerhelp.net/companies-that-pay-through-payoneer/

Craft. (2020). *Payoneer competitors*. https://craft.co/payoneer/competitors?competitors=payoneer%2Cstripe

Money Transfer. (2018). *Wise vs Payoneer*. MoneyTransfers. https://moneytransfers.com/comparison/wise-vs-payoneer

Payoneer. (2015). *About Payoneer*. Payoneer. https://www.payoneer.com/about/

Shaalan. (2020). *Learn More About the Payoneer Card*. Tijaratuna. https://tijaratuna.com/en/learn-more-about-the-payoneer-card/

Wikisme. (2019). *PAYONEER'S SWOT ANALYSIS AND COMPANY PROFILE*. Wikisme. https://www.wikisme.com/payoneers-swot-analysis/

Kemarin aku pandai, sehingga aku ingin mengubah dunia. Hari ini aku bijaksana, sehingga aku ingin mengubah diriku sendiri.

Seribu Bintang

www.SeribuBintang.co.id
info@SeribuBintang.co.id
fb.com/cv.seribu.bintang
seribubintang.gumroad.com

ISBN 978-623-7000-34-1 (PDF)

9 786237 000341