

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Inovasi teknologi yang begitu berkembang pesat mendorong pelaku dunia usaha salah satunya perbankan untuk menghadirkan layanan sistem transaksi keuangan yang aman, akurat, cepat, dan mudah. Bersamaan dengan semakin berkembangnya perangkat komputer, *smartphone*, ketersediaan akses jaringan komunikasi data secara nirkabel yang mengakomodasi semua golongan masyarakat tanpa terkecuali, dari provinsi, kota, kecamatan bahkan desa. Secara tidak langsung hal tersebut berkontribusi dalam terciptanya sistem layanan transaksi yang semakin mudah dari waktu ke waktu dan menjadi kecenderungan untuk sering dilakukan di waktu yang akan datang.

Pada dasarnya semua transaksi yang ada hingga saat ini melibatkan 2 pihak, yaitu penjual dan pembeli, jika keduanya telah sepakat maka transaksi pembayaran akan dilakukan, bisa dalam bentuk uang tunai maupun non tunai. Berdasarkan pengamatan mayoritas pelaku usaha khususnya di Indonesia, lebih cenderung untuk melakukan transaksi jual beli secara tunai dengan alasan *cash flow* lebih lancar jika pembayaran tunai. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan semakin banyaknya mesin ATM di kawasan niaga, pusat keramaian, serta penggunaan mesin EDC di berbagai tempat umum yang mudah terjangkau.

Bila pemerintah khususnya perbankan mampu menghadirkan jaringan layanan yang mengkomodasi pembayaran yang terpercaya maka efisien dapat tercipta. Transaksi ekonomi dilakukan melalui transfer dengan media tertentu (instrument pembayaran) yang melibatkan lembaga keuangan, dalam hal ini adalah perbankan, maupun pihak ketiga. Dalam beberapa kasus, transaksi

ekonomi memerlukan penyelesaian melalui proses kliring dan transfer dana secara individual (*settlement*) sebelum suatu transaksi antara penjual dan pembeli dinyatakan final.

Perkembangan system keuangan ini menghasilkan inovasi pada alat pembayaran itu sendiri, yaitu uang. Bahkan negara mata hari terbit Jepang telah memulai menggunakan layanan system transaksi elektronik dengan menggunakan uang elektronik dan *mobile payments* pada tahun 1999. Uang elektronik ini yang juga disebut e-money berbentuk fisik maupun digital dan mulai digunakan diseluruh dunia, dengan kerjasama perbankan dengan perusahaan *Switching*, yaitu perusahaan yang menyediakan jasa *switching* atau *routing* atas transaksi elektronik yang menggunakan APMK melalui terminal seperti *ATM* atau *Electronic Data Captured* (EDC) dalam rangka memperoleh otorisasi dari penerbit (PBI No. 14/2/PBI/2012 tentang perubahan Atas Peraturan Bank Indonesia No.11/11/PBI/2009 tentang penyelenggaraan kegiatan alat Pembayaran dengan menggunakan kartu elektronik. Contoh perusahaan *switching* yang umum dikenal seperti Mastercard dan Visa.

Bank Indonesia sebagai lembaga yang mempunyai otoritas moneter mengeluarkan peraturan Bank Indonesia dengan No.11/12/PBI/2009 Tentang Uang Elektronik. Peraturan ini menjadikan pengaturan Uang Elektronik (*e-money*) terpisah dengan pengaturan mengenai Alat pembayaran dengan Menggunakan Kartu elektronik.

Adanya peningkatan terhadap kebutuhan masyarakat untuk memiliki uang dapat dimanfaatkan oleh pemerintah untuk mengurangi jumlah uang kartal yang beredar agar masyarakat beralih menggunakan uang elektronik ini.

Gambar 1.1 Pertumbuhan Transaksi Uang Elektronik



Sumber: Tirto.id 2017

Sebagaimana telah diketahui bahwa *e-money* merupakan alat pembayaran yang memiliki nilai uang berdasarkan jumlah yang disimpan pada media elektronik dan digital (produk *stored value* atau pra bayar), yang mana nilainya akan berkurang pada saat digunakan untuk pembayaran berbagai jenis transaksi (*multipurpose*). *E-money* dapat diterbitkan atas beban rekening nasabah yang ada di bank umum atau setoran tunai.

*E-money* diterbitkan oleh bank ataupun lembaga diluar bank yang telah memenuhi syarat dari Bank Indonesia yang juga umumnya para penerbit uang elektronik ini disebut istilah *issuer*. *Issuer* ini memelihara dana *float* yaitu, nilai uang elektronik yang diterima oleh penerbit atas hasil penerbitan uang elektronik dana atau pengisian ulang (*top up*) yang masih merupakan kewajiban penerbit kepada

pedagang dan pedagang (Peraturan BI No. 16 /8/PBI/2014 tentang Perubahan atas Peraturan Bank Indonesia No 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik.

Penggunaan *e-money* tentu akan mengubah fungsi permintaan uang terhadap kecepatan perputaran uang. Kalau masyarakat menggunakan kartu debit dan kredit dalam melakukan transaksinya (termasuk juga menggunakan instrument *e-money*), maka akan semakin sedikit uang yang dibutuhkan untuk melakukan pembelian, maka semakin sedikit uang yang dibutuhkan untuk melakukan transaksi yang dihasilkan oleh pendapatan nominal akibatnya kecepatan akan naik. Berlaku sebaliknya bahwa apabila pembelian lebih banyak menggunakan uang tunai atau cek, maka lebih banyak uang yang digunakan untuk melakukan transaksi yang dihasilkan oleh jumlah pendapatan nominal yang sama dan kecepatan akan turun.

Bank Indonesia dengan otoritas moneternya mengidentifikasi faktor – faktor yang mempengaruhi permintaan uang dengan cara, selain melihat tingkat inflasi, pertumbuhan PDB, kondisi sistem perbankan, dan pengaruh musiman, juga menggunakan cara mengukur perputaran uang. Berdasar juga dari teori kuantitas Jumlah Uang Beredar (JUB) dipengaruhi oleh tiga variabel yang salah satunya adalah perputaran uang. Maka dapat di asumsikan bahwa perubahan pada nilai perputaran uang ini akan mempengaruhi permintaan *e-money* dikarenakan permintaan uang kartal yang semakin ditekan turun oleh kebijakan akan membuat terjadinya peningkatan perputaran uang ditambah lagi dengan adanya dukungan dari pemerintah untuk membuat system pembayaran yang lebih modern dan efisien yang mendukung system LCS. Hingga pada sebuah titik dimana masyarakat membutuhkan uang kartal dikarenakan jumlah transaksi hariannya yang semakin meningkat akan menjadi kesempatan baik bagi pemerintah untuk mengalihkan masyarakat dari menggunakan uang kartal maupun giro menjadi pengguna *e-money*.

Salah satu upaya pemerintah adalah dengan penciptaan sistem pembayaran yang lebih modern dan efisiensi melalui perbankan, sehingga masyarakat akan mempertimbangkan *e-money* sebagai pilihannya. Dengan kita mengasumsikan *e-money* ini menjadi pilihan terbaik dibandingkan alat pembayaran lainnya ditambah dengan aturan yang membuat *e-money* ini tidak memiliki perbedaan yang banyak terhadap uang kartal maupun giro, bahkan lebih terjamin juga dari segi keamanannya.

Walaupun demikian fasilitas juga merupakan hal yang penting dalam menopang alat pembayaran elektronik ini. Mulai dari sistem, jaringan serta perangkat keras seperti mesin *server* dan *Electronic Data Capture* (EDC) sebagai *receiver* untuk menerima pembayaran *e-money* di setiap *merchant*. EDC ini sudah ada sejak lama namun hanya berfungsi pada kartu debit dan kredit, hingga kemudian masuklah *e-money*. Namun masih kurangnya EDC yang ada di pelosok – pelosok tanah air mengurangi likuiditas dari *e-money* itu sendiri. Selain itu juga adanya EDC yang rusak atau tidak dapat beroperasi sering mengecewakan konsumennya. Maka untuk mendukung penerapan *e-money* EDC harus ditambah terus ketersediannya di Indonesia.

Melihat permasalahan di atas penulis ingin menganalisis lebih jauh tentang penggunaan *e-money* dengan judul “Analisa Dampak Penerapan *E-Money* sebagai alat transaksi di Indonesia”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang tersebut diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perkembangan *e-money* di Indonesia?
2. Bagaimanakah dampak positif dari *e-money* di Indonesia?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin penulis capai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perkembangan *e-money* di Indonesia
2. Untuk mengetahui dampak dari *e-money* di Indonesia

## 1.4 Manfaat Penelitian.

Pada dasarnya penelitian ini mempunyai kegunaan praktis dan teoritis baik bagi penyusun maupun pihak – pihak yang terlibat.

1. Aspek akademis
  - a. Bagi perguruan tinggi, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai sumbangan yang bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai Analisa Dampak Penerapan E-Money Sebagai Alat Transaksi di Indonesia.
  - b. Bagi dosen, diharapkan penelitian ini dapat memberikan alternatif agar dapat mengembangkan atau menerapkan pola pembelajaran menulis yang efektif di perguruan tinggi.
  - c. Bagi mahasiswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan atau mengembangkan wawasan dan ilmu pengetahuan tentang *e-money* saat ini sampai dengan masa yang akan datang.

d. Bagi perpustakaan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah koleksi referensi perpustakaan sehingga dapat digunakan sebagai dasar penelitian selanjutnya.

2. Aspek pengembangan ilmu pengetahuan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan penelitian pengembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang dampak penggunaan *e-money* sebagai alat transaksi di Indonesia.

3. Aspek Praktis

Bagi perusahaan, penelitian ini diharapkan berguna sebagai masukan positif dan bermanfaat bagi perusahaan terutama bagi penerbit *e-money* agar lebih memberikan inovasi terbaru yang bermanfaat bagi semua kalangan masyarakat pengguna *e-money*.