

Ujian Akhir Semester Komputer dan Masyarakat

Yohannes Sakti Panggabean

1706107106

Ekstensi - Information System

Part B Makalah

DIGITAL PAYMENT DAN PENGARUHNYA PADA SOSIAL BUDAYA, EKONOMI, HUKUM DAN POLITIK

1. Pendahuluan

Digital *payment* merupakan metode pembayaran dengan menggunakan media elektronik, misalnya dengan menggunakan *short message service* (sms), ataupun online *service* seperti internet *banking*, *mobile banking*, ataupun dompet elektronik (sekarang biasa disebut dengan *e-wallet*). Sistem ini mengotomatisasikan beberapa sub-sistem dimana pembayaran yang meliputi cicilan rumah, kartu kredit, dan berbagai pinjaman nasabah dipermudah dengan adanya transaksi pembayaran secara online dan internet yang merupakan salah satu *interface* media pembayaran. Beberapa tahun terakhir ini penggunaan digital *payment* semakin marak di Indonesia. Hal ini juga diikuti dengan semakin menjamurnya *startup-startup* yang bergerak di dunia *fintech* yang menciptakan banyak aplikasi digital *payment*. Beberapa contoh aplikasi tersebut yang menjadi 5 teratas paling banyak dipakai adalah Gopay, Ovo, Jenius, Dana, dan LinkAja.

1.1. Latar Belakang

Digital *payment* semakin kian menjamur di kalangan masyarakat di Indonesia. Hal ini didukung oleh semakin mudahnya akses masyarakat terhadap perangkat *smartphone* yang dapat terhubung dengan internet dan semakin murah biaya layanan internet. Selain itu kehadiran *e-commerce* dan tren belanja online juga menjadi salah satu faktor pendukungnya. Mengapa demikian? Karena kebanyakan *e-commerce* sekarang sudah menjalin kerja sama dengan berbagai penyedia jasa digital *payment* untuk meningkatkan kemudahan proses transaksi pembayarannya. Contoh kerjasama yang dilakukan adalah seperti Tokopedia yang menggaet Ovo dan Bukalapak yang menggaet Dana. Hal ini membuat masyarakat yang sebelumnya tidak pernah menggunakan

digital *payment*, menjadi tertarik untuk mulai memanfaatkannya. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh PricewaterhouseCoopers (PwC) di Indonesia pada 2 tahun terakhir ditemukan bahwa pada tahun 2019 ada sebesar 47% responden menyatakan bahwa telah menggunakan *mobile payment* (yang merupakan salah satu bentuk digital *payment*) untuk melakukan transaksi. Angka itu lebih tinggi jika dibandingkan dengan tahun 2018 dimana masih tercatat sekitar 38%. Berdasarkan data ini dapat kita lihat bahwa perkembangan penggunaan digital *payment* cukup pesat.

Semakin pesatnya perkembangan ini tentunya membawa banyak dampak baik itu dari sisi sosial budaya, ekonomi, hukum dan politik. Masing-masing dari keempat sisi tersebut akan dibahas dalam bab pembahasan.

1.2. Tujuan

Tujuan dari penulisan makalah ini adalah:

- a. Untuk mengetahui secara ringkas terkait apa itu digital *payment*
- b. Untuk mengetahui sedikit tentang bagaimana perkembangan digital *payment* di Indonesia
- c. Untuk mengetahui dampak apa saja yang terjadi oleh perkembangan digital *payment* ini dari sisi sosial budaya, ekonomi, hukum dan politik.

1.3. Metode Penulisan

Metode penulisan bersifat studi pustaka. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan topik pembahasan di makalah ini yaitu Digital Payment dan Pengaruhnya Pada Sosial Budaya, Ekonomi, Hukum dan Politik. Pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari literatur, catatan, laporan, berita dan artikel yang berhubungan dengan topik.

2. Pokok Permasalahan

Permasalahan yang akan dibahas pada makalah ini yaitu:

- a. Apa itu digital *payment*?
- b. Bagaimana perkembangan digital *payment* di Indonesia?
- c. Seperti apa dampak yang terjadi oleh perkembangan digital *payment* dari sisi sosial budaya, ekonomi, hukum dan politik?

3. Pembahasan

Pada bab ini akan lebih fokus membahas tentang bagaimana dampak perkembangan digital *payment* dari sisi sosial budaya, ekonomi, hukum dan politik. Beberapa hal terkait pengenalan terhadap digital *payment* dan bagaimana perkembangannya di Indonesia sudah cukup dibahas pada bab-bab sebelumnya. Beberapa dampak perkembangan digital *payment* adalah sebagai berikut:

3.1. Sosial Budaya

Kemudahan yang ditawarkan oleh digital *payment* mengubah perilaku masyarakat menjadi semakin konsumtif. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan volume transaksi dan nilai transaksi yang sangat drastis oleh masyarakat di Indonesia. Berdasarkan data dari Bank Indonesia yang dikutip melalui media berita online katadata.co.id, ditemukan bahwa transaksi menggunakan digital *payment* tumbuh pesat dalam 10 tahun terakhir. Sepanjang 2018, volume transaksi sebanyak 2,98 miliar transaksi atau tumbuh sekitar 16.600 kali dibandingkan yang terjadi pada tahun 2009. Pertumbuhan nilai transaksi juga melesat. Sepanjang 2018, nilai transaksi Rp 47,19 triliun atau tumbuh 90,9 kali dari 2009 yang tercatat hanya sebesar Rp 519 miliar.

Selain kemudahan dalam bertransaksi, tawaran-tawaran menarik yang diberikan oleh penyedia jasa digital *payment* juga menjadi salah satu pemicu peningkatan perilaku konsumtif masyarakat. Sebagai contoh adalah potongan harga dan *cashback* menggunakan kode promo yang banyak ditawarkan oleh Gopay, Ovo dan Dana. Besarnya potongan dan *cashback* yang diberikan hingga mencapai 100% membuat masyarakat semakin terdorong untuk berbelanja. Padahal belum tentu barang/jasa yang telah dibayar merupakan kebutuhan utamanya. Minimum transaksi dari penggunaan kode promo tersebut juga mendorong pembeli untuk membeli hal hal lain yang sebenarnya tidak penting agar memenuhi batas minimum pembelanjaan. Untuk membuktikan pengaruhnya, kita dapat melihat dari nilai transaksi yang terjadi dari masing-masing Gopay, Ovo dan Dana. Berdasarkan laporan Tech In Asia, data Bank Indonesia menunjukkan bahwa pangsa pasar Ovo mencapai 37% dari total transaksi dompet digital Rp 56,1 triliun di Indonesia selama semester 1 2019, artinya transaksi Ovo mencapai 20,8 triliun. Sedangkan pasar Gopay hanya 17% atau senilai 9,5 triliun dan pasar Dana 10% atau senilai 5,61 triliun.

Perangkat pendukung digital *payment* yang banyak tersedia di pusat-pusat perbelanjaan hingga ke pegiat UMKM juga mengubah perilaku masyarakat yang dulunya masih menggunakan tunai, sekarang menjadi *cashless*. Hal ini merupakan dampak positif karena transaksi *cashless* akan membuat segala sesuatunya menjadi transparan (segala transaksi ada recordnya) dan juga mengurangi isu uang palsu.

3.2. Ekonomi

Walaupun kemudahan yang ditawarkan digital *payment* ini membuat masyarakat gemar menggunakannya hingga merubah perilaku masyarakat menjadi konsumtif, namun hal ini juga menjadi pendorong laju pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Berdasarkan informasi yang didapat melalui media berita online CNBC Indonesia, dicantumkan bahwa salah seorang peneliti Center of Strategic and International Studies (CSIS) Fajar Bambang Hirawan menyatakan nilai transaksi ekonomi berbasis internet atau ekonomi digital di Indonesia diprediksi akan mencapai US \$ 100 miliar atau sekitar Rp 1.417,2 triliun di tahun 2025. Nilai transaksi ekonomi ini meningkat dengan sangat pesat dari US\$ 8 miliar pada tahun 2015, setelah tiga tahun naik menjadi US\$ 27 miliar, dan diprediksikan akan menjadi yang terbesar di Asia Tenggara pada tahun 2025.

Salah satu yang menjadi pendukung peningkatan ini berasal dari kontribusi ekonomi kreatif. Berdasarkan data di laman Badan Ekonomi Kreatif Indonesia disebutkan, kontribusi ekonomi kreatif terhadap perekonomian nasional sebesar 7,44% pada 2016. Tiga subsektor ekonomi kreatif dengan pendapatan tertinggi tahun 2016 yaitu, kuliner (41,69%), *fashion* (18,15%), dan kriya (15,70%). Untuk nilai ekspor ekonomi kreatif Indonesia pada 2016 mencapai US \$ 20 miliar atau sebesar 13,77% dari total ekspor Indonesia pada 2016, naik 3,23% dari tahun 2015 di mana nilai ekspor ekonomi kreatif sebesar US\$ 19,3 miliar. Apa yang jadi pendorong besarnya kontribusi ekonomi kreatif? Yaitu hadirnya *e-commerce* dan digital *payment* yang saling terintegrasi mendukung satu sama lainnya. Pelaku-pelaku ekonomi kreatif ini semakin terlihat dan terjangkau oleh para penggunanya. Ditambah lagi dengan mudahnya melakukan transaksi membuat mereka mampu bersaing di pasar global.

Namun, pertumbuhan ini tidak akan berjalan dengan baik jika tidak didukung oleh pemerintah melalui hukum-hukum dan kebijakan yang mengaturnya. Terkait dua hal tersebut akan dibahas pada bab selanjutnya.

3.3. Hukum

Dalam mengatur perihal digital *payment*, pemerintah melalui Bank Indonesia mengeluarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik dimana cukup berfokus pada pihak penyedia digital *payment*. Beberapa peraturan itu diantaranya adalah sebagai berikut:

- perizinan dan persetujuan penyelenggaraan UE, antara lain mencakup kewajiban dan pengelompokan izin, persyaratan umum dan aspek kelayakan, tata cara pengajuan dan

- pemrosesan permohonan izin dan persetujuan, penilaian kemampuan dan kepatutan; pemegang saham pengendali, evaluasi izin; serta kebijakan perizinan dan persetujuan
- Setiap pihak yang bertindak sebagai Penyelenggara UE open loop atau UE closed loop dengan jumlah Dana Float paling kurang Rp1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah) wajib terlebih dahulu memperoleh izin dari Bank Indonesia
- Pihak yang mengajukan izin sebagai Penyelenggara UE harus memenuhi persyaratan:
 - aspek umum, yaitu entitas berupa Bank atau Lembaga Selain Bank (LSB) yang berbentuk perseroan terbatas; dan
 - aspek kelayakan, yang meliputi aspek kelembagaan dan hukum, aspek kelayakan bisnis dan kesiapan operasional, aspek tata kelola, risiko, dan pengendalian.

Selain itu, Penyelenggara UE harus menyampaikan surat pernyataan dan jaminan (representations and warranties).

- Dalam penyelenggaraan UE, Penyelenggara memiliki kewajiban:
 - penerapan manajemen risiko secara efektif dan konsisten;
 - menerapkan standar keamanan sistem informasi;
 - pemenuhan kewajiban pemrosesan transaksi Uang Elektronik secara domestik;
 - penerapan interkoneksi dan interoperabilitas; dan
 - penerapan anti pencucian uang, prinsip pencegahan pendanaan terorisme, dan prinsip perlindungan konsumen (khusus bagi Penerbit UE).

Pernah juga terjadi salah satu kasus pelanggaran hukum yang berkaitan dengan digital *payment*, yaitu kasus pembobolan bank BUMN lewat aplikasi Kudo. Pada tanggal 11 september 2019 Bareskrim menangkap dua tersangka pelaku pembobolan bank lewat akun Kudo. Kedua pelaku masih berstatus mahasiswa dan masih berumur 23-24 tahun. Para tersangka dijerat Undang-Undang ITE dan Pasal 378 KUHP tentang penipuan dengan pidana penjara paling lama 6 tahun serta denda maksimal Rp 1 miliar.

Tindakan pemerintah disini sudah cukup tepat karena sudah menyediakan hukum perundang-undangan yang akan melindungi hak-hak dari pengguna digital *payment*. Walau demikian, kajian terhadap hukum-hukum tersebut perlu selalu dilakukan mengingat perkembangan teknologi yang semakin maju membuat jenis kriminalitas terhadap digital *payment* juga semakin meluas, sehingga pengguna akan selalu terjamin perlindungannya dari sisi hukum.

3.4. Politik, Pemerintahan, dan Kebijakan Publik

Dengan semakin meluasnya penggunaan digital *payment* di Indonesia, maka akan dibuat berbagai kebijakan yang harapannya bisa mengakomodir pesatnya perluasan penggunaan digital *payment* ini. Berdasarkan informasi dari salah satu media berita online, Gubernur Bank Indonesia Perry Warjiyo mengungkapkan bahwa kebijakan akan difokuskan pada penguatan instrumen dan infrastruktur publik berbasis digital. Ia juga menyatakan bahwa teknologi digital mengubah perilaku manusia seiring dengan semakin besarnya populasi milenial, konsumen menuntut produk yang murah cepat sesuai selera. Perlu dilakukannya perubahan model bisnis dan upgrade skill tenaga kerja.

Sinergi dalam inovasi digital untuk mendukung integrasi ekonomi dan keuangan digital secara nasional itu akan diwujudkan dengan melakukan 5 Inisiatif Sistem Pembayaran Indonesia (SPI). Pertama adalah pengembangan Open Banking, penguatan konfigurasi sistem pembayaran ritel, penguatan infrastruktur pasar keuangan. Kemudian pengembangan Infrastruktur Publik untuk Data, dan penguatan *framework* Pengaturan, Perizinan, dan Pengawasan.

Selain itu, untuk menangani fenomena menjamurnya digital *payment* ini, pemerintah melalui BI juga akan mempermudah izin bagi startup *fintech*. BI merubah pendekatan *sandbox* yang selama ini *regulatory approach* atau pendekatan peraturan menjadi *development approach* pendekatan membangun. Diharapkan dengan adanya perubahan ini regulator dan *fintech* dapat berjalan beriringan.

4. Kesimpulan

Kehadiran digital *payment* di tengah-tengah masyarakat Indonesia memberikan pengaruh yang luas yang dapat kita lihat dari berbagai sisi, yaitu sosial budaya, ekonomi, hukum, dan politik, pemerintahan serta kebijakan publik.

Dari sisi sosial budaya, kita bisa melihat terjadinya perubahan perilaku masyarakat menjadi konsumtif. Perilaku konsumtif ini akan menjadi semakin buruk jika tidak dibarengi dengan kemampuan ekonomi dari masyarakat tersebut. Disisi lain masyarakat juga mengalami perubahan kebiasaan dari yang dulunya bertransaksi menggunakan tunai sekarang beralih ke *cashless*. Hal ini tentunya membawa dampak positif, contohnya saja pembayaran tol yang semakin mudah sehingga harapannya dapat mengurangi sedikit kemacetan akibat antri di tol.

Dari sisi ekonomi, Indonesia mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan dikarenakan maraknya *e-commerce* dan penyedia layanan digital *payment* yang menggandeng semua golongan usaha mulai dari yang kecil hingga yang besar sehingga penghasilan dari pengusaha-pengusaha tersebut meningkat pesat. Dari sisi hukum, pemerintah Indonesia sudah cukup sigap dalam menghadapi fenomena serba digital ini. Peraturan hukum dan perundang-undangan diperbaharui secara berkala sehingga dapat melindungi segala pihak yang terlibat dalam penggunaan digital *payment* dari pelaku-pelaku kriminal.

Dari sisi politik, pemerintahan dan kebijakan publik, masing-masing pihak juga telah melakukan bagiannya dengan baik. Regulator yang sekarang aktif menaungi *startup-startup fintech* dengan cara mempermudah pemberian izin dan juga membuat beberapa kebijakan lainnya.

5. Referensi

- ❖ redaksi. Daftar 10 Dompot Digital Terpopuler di RI, Siapa Jawaranya?. Diperoleh 11 Desember 2019, dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190815104730-37-92151/daftar-10-dompot-digital-terpopuler-di-ri-siapa-jawaranya>
- ❖ tokopedia. Apa itu Digital Payment dan Keuntungannya. Diperoleh 11 Desember 2019, dari <https://www.tokopedia.com/blog/digital-payment-dan-keuntungannya/>
- ❖ Utami, Eka. Lima Keuntungan Menggunakan Teknologi Digital Payment. Diperoleh 11 Desember 2019, dari <https://www.qerja.com/journal/view/11896-lima-keuntungan-menggunakan-teknologi-digital-payment-eu08/>
- ❖ indonesia.go.id. Mobile Payment Kian Ngetren. Diperoleh 11 Desember 2019, dari <https://indonesia.go.id/narasi/indonesia-dalam-angka/ekonomi/mobile-payment-kian-ngetren>
- ❖ Yuliyawati. Gelombang Besar Transaksi Nontunai di Indonesia. Diperoleh 11 Desember 2019, dari <https://katadata.co.id/berita/2019/10/07/gelombang-besar-transaksi-nontunai-di-indonesia>
- ❖ Setyowati, Desi. Persaingan Bisnis Dompot Digital Makin Ketat dan Mengerucut. Diperoleh 11 Desember 2019, dari <https://katadata.co.id/berita/2019/10/07/persaingan-bisnis-dompot-digital-makin-ketat-dan-mengerucut>
- ❖ Sidik, Syahrizal. 2025 Transaksi Ekonomi Digital Indonesia Bisa Rp 1.417 T. Diperoleh 11 Desember 2019, dari

<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190408161849-37-65239/2025-transaksi-ekonomi-digital-indonesia-bisa-rp-1417-t>

- ❖ Franedy, Roy. Bank BUMN dibobol Lewat Aplikasi Kudo Rp 16 M, Ini Modusnya. Diperoleh 10 Desember 2019, dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190911121248-37-98607/bank-bumn-dibobol-lewat-aplikasi-kudo-rp-16-m-ini-modusnya/2>
- ❖ Agustini Rahayu, Yuyu. BI Fokus Perkuat Instrumen Kebijakan Sistem Pembayaran Digital. Diperoleh 11 Desember 2019, dari <https://www.merdeka.com/uang/bi-fokus-perkuat-instrumen-kebijakan-sistem-pembayaran-digital.html>
- ❖ Agustini Rahayu, Yuyu. Dukung Perkembangan Ekonomi Digital, BI Permudah Izin Fintech. Diperoleh 11 Desember 2019, dari <https://www.liputan6.com/bisnis/read/4069361/dukung-perkembangan-ekonomi-digital-bi-permudah-izin-fintech>