

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi yang beriringan dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat membuat pola dan sistem pembayaran dalam transaksi keuangan menjadi sangat dinamis dan terus mengalami perubahan. Selain itu, dengan adanya pandemi *Covid-19* di Indonesia sejak Maret 2020 yang kemudian menjadi wabah atau pandemi global turut menjadi faktor lainnya yang memaksa masyarakat Indonesia untuk segera bertransformasi dan beralih ke era *new normal* yang mengutamakan penerapan elektronifikasi. Jika sebelumnya masyarakat melakukan transaksi keuangan dengan pola *face-to-face* atau *cash payment*, maka sekarang pola tersebut telah berubah menjadi *non cash payment* atau pembayaran secara non tunai. Berbagai instrumen pembayaran non tunai telah dikembangkan, mulai dari penggunaan cek, bilyet giro dan instrumen lainnya yang berbasis warkat sampai kepada Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) seperti kartu ATM, kartu debit dan kartu kredit (Visa/MasterCard) serta uang elektronik (*e-money*) berbasis cip seperti kartu *Flazz* BCA, kartu *Brizzi* dari Bank BRI dan *TapCash* dari BNI.

Instrumen pembayaran non tunai terus bertambah dari tahun ke tahun, uang elektronik berbasis cip atau kartu dianggap kurang efisien sehingga diperlukan instrumen pembayaran non tunai lain yang bisa mengakomodasi kebutuhan masyarakat yang lebih kompleks. Pada tanggal 13 April 2009, Bank Indonesia menerbitkan Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (Electronic Money). Di dalamnya terdapat kebijakan mengenai uang elektronik berbasis server yang kemudian menjadi primadona pembayaran non tunai di Indonesia sampai sekarang ini. *E-money* berbasis server ini lebih sering disebut sebagai *e-wallet* atau dompet digital dan dapat digunakan untuk

melakukan transaksi baik secara *online* maupun *offline* menggunakan teknologi *QR Code*. Beberapa *e-wallet* terkemuka di Indonesia seperti *GoPay*, *OVO*, *Dana* dan *LinkAja* telah terbukti memudahkan dan dapat mendukung lebih banyak kebutuhan masyarakat misalnya dalam membayar tol, transaksi umum seperti membeli pulsa, pembayaran jasa transportasi online dan berbelanja melalui sistem pembayaran *QR Code* yang dimilikinya.

Dalam Peraturan Anggota Dewan Gubernur Bank Indonesia Nomor 21/18/PADG/2019 Pasal 4 menjelaskan bahwa *QR Code* atau *Quick Response Code* adalah sebuah kode dua dimensi yang tersusun atas penanda berbentuk tiga pola persegi pada sudut kiri bawah, sudut kiri atas dan sudut kanan atas, mempunyai modul berwarna hitam yang berbentuk persegi, titik atau piksel dan berkemampuan untuk menyimpan data dalam bentuk alfanumerik, karakter dan simbol yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran secara nirsentuh melalui teknik pemindaian (Sari, dkk., 2020:74).

Mengutip laman Bank Indonesia, sejak tahun 2017 terdapat 8 penyedia jasa layanan dompet digital yang telah berijin resmi dari Bank Indonesia yang menggunakan sistem pembayaran *QR Code*. Berikut adalah kedelapan penyedia jasa dompet digital tersebut:

Tabel 1 Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran Dompet Digital Yang Berijin Resmi Bank Indonesia

| Nama Penyelenggara | Nama Produk | Tanggal Operasional |
|---|-------------|---------------------|
| PT Finnet Indonesia | Finpay | - |
| PT Traveloka Indonesia | Uangku | 09/03/2020 |
| PT Paprika Multi Media | Paprika | 02/06/2020 |
| PT MNC Teknologi Nusantara | Spinpay | 12/01/2019 |
| PT Sprint Asia Technology | Bayarind | 06/14/2019 |
| PT Espay Debit Indonesia Koe | Dana | 09/03/2018 |
| PT Bank Negara Indonesia 1946 (Persero) | Yap! | 01/26/2018 |
| PT Nusa Satu Inti Artha | DokuPay | 11/08/2017 |

Sumber: Bank Indonesia

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat terlihat berbagai penyelenggara jasa sistem pembayaran yang mendaftarkan produk dompet digitalnya kepada Bank

Indonesia dalam rentang tahun 2017 sampai 2019 dan tentu jumlahnya akan terus bertambah sesuai dengan kebutuhan pasar. Banyaknya layanan dompet digital yang tersedia dengan pangsa pasarnya masing-masing kemudian memaksa para pelaku usaha atau *merchant* untuk memiliki akses ke dua atau lebih dompet digital sekaligus agar dapat menyesuaikan *customer*. Bagi *merchant*, penggunaan dompet digital yang terlalu banyak dapat memunculkan berbagai kendala seperti kesulitan mengingat transaksi masuk dan keluar di masing-masing dompet digital.

Guna meminimalkan kendala dan memaksimalkan penggunaan *e-wallet* dalam melakukan transaksi non tunai berbasis *QR Code* serta menciptakan *less cash society*, Bank Indonesia bersama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) mengeluarkan sebuah sistem pembayaran bernama QRIS (Quick Response Indonesian Standard). Melalui QRIS, *merchant* dan *customer* hanya perlu menggunakan satu dompet digital saja namun bisa melakukan pembayaran ke seluruh *QR Code* dari *platform* dompet digital berbeda yang bertanda QRIS. Berdasarkan latar tersebut penulis menyusun tugas akhir dengan judul **“Quick Response Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Standar Pembayaran Non Tunai di Indonesia”**

1.2 Tujuan Penulisan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui standarisasi pembayaran non tunai dengan QRIS
- b. Untuk pengetahuan pelaksanaan sosialisasi penggunaan QRIS di Indonesia
- c. Untuk mengetahui peluang pengembangan QRIS di Indonesia
- d. Untuk mengetahui perbedaan QRIS dengan instrumen pembayaran non tunai lainnya dalam kebijakan GPN
- e. Untuk mengetahui eksistensi QRIS sebagai standar pembayaran di Indonesia

1.3 Manfaat Penulisan Tugas Akhir

Manfaat yang diharapkan dapat didapatkan oleh pembaca adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Tugas akhir ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan yang bermanfaat bagi pembaca mengenai sistem pembayaran QRIS sebagai inovasi standar pembayaran non tunai di Indonesia.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Pelaku Usaha atau *Merchant*

Laporan Tugas akhir ini diharapkan bermanfaat sebagai salah satu bentuk sosialisasi bagi para pelaku usaha atau *merchant* yang telah atau akan menggunakan sistem pembayaran QRIS dalam memilih Penyedia Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) baik bank maupun lembaga non bank dan dalam penerapannya dalam transaksi keuangan.

2. Bagi Masyarakat

Laporan tugas akhir ini juga bermanfaat bagi masyarakat pengguna layanan dompet digital dalam kesehariannya melakukan transaksi pembayaran non tunai melalui *QR Code*.

3. Bagi Pemerintah

Laporan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pemerintah dalam mengoptimalkan penggunaan QRIS oleh masyarakat di seluruh Indonesia sehingga dapat mendukung *Blueprint* Sistem Pembayaran Indonesia 2025 (BSPI 2025).