

BAB I

PENDAHULUAN

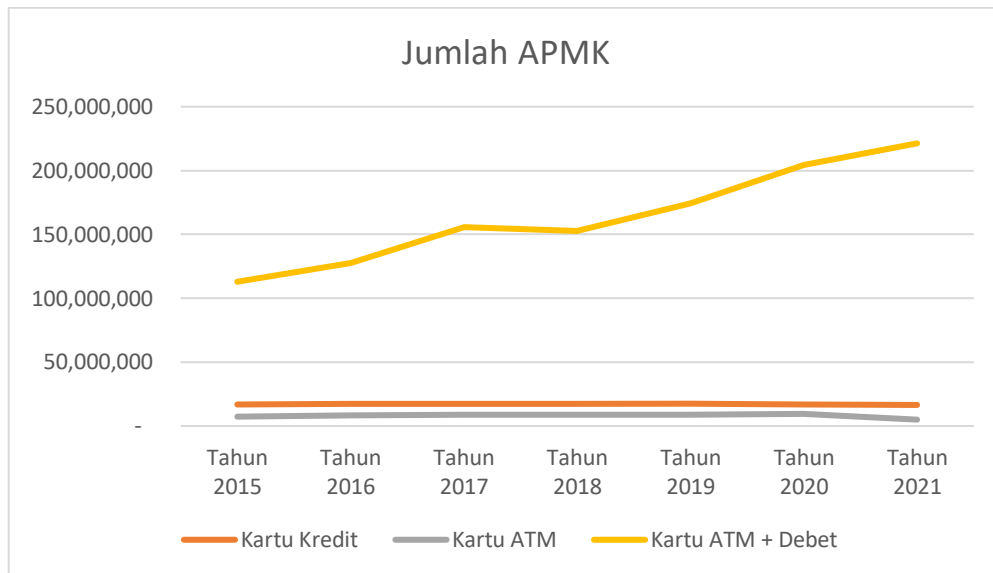
I.1. Latar Belakang

Perkembangan era digitalisasi di era modern ini tidak lepas dari aspek kehidupan yang berarti segala pekerjaan dapat dilakukan dengan lebih cepat dan mudah. Hal ini tentunya tidak terlepas dari kebiasaan manusia yang sangat mengandalkan teknologi seperti *smartphone*. Kehadiran *smartphone* dapat membawa berbagai manfaat dan kemudahan bagi penggunanya. Sejalan dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju, serta diiringi dengan inovasi manusia yang terus berkembang, banyak teknologi dan sistem yang dikembangkan oleh manusia, termasuk alat pembayaran.

Dilansir dari sikapiuangmu.ojk.go.id sebelum orang mengenal uang, mereka melakukan transaksi dengan menggunakan sistem barter. Kemudian sistem barter ini digantikan oleh mata uang komoditas karena masalah muncul ketika dua pihak yang ingin menukar tidak dapat menyepakati nilai pertukarannya. Mata uang komoditas yaitu sistem yang masih menggunakan komoditas, tetapi komoditas harus diterima secara universal sebagai alat tukar dan sebagai standard nilai untuk pertukaran komoditas.

Dengan meningkatnya kebutuhan manusia dan penggunaan barter maupun uang komoditas yang tidak efisien, masyarakat telah mengembangkan alat tukar yang lebih efisien dan terukur, yaitu uang. Uang tunai menawarkan kemudahan dalam bertransaksi. Namun seiring berjalannya waktu, penggunaannya dianggap cukup nyaman hanya untuk transaksi dengan nilai kecil, tetapi menjadi sulit untuk transaksi bernilai besar. Selain itu maraknya pencurian, perampokan dan pemalsuan juga membuat masyarakat takut untuk menyimpan atau membawa uang tunai dalam jumlah besar karena dianggap tidak aman. Kemudian alihkan alat pembayaran berkembang dari tunai ke non-tunai. Dimana kendala tersebut memunculkan inovasi dalam menciptakan alat pembayaran *cashless* yang lebih praktis dan efisien.

Alat pembayaran non-tunai telah berkembang dan semakin banyak digunakan oleh masyarakat. Untuk saat ini, penggunaan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) dan penggunaan uang elektronik (*e-money*) telah menjadi alat pembayaran yang legal di Indonesia.



Sumber : Statistik Sistem Pembayaran, Bank Indonesia.

Gambar 1. Grafik Jumlah Alat Pembayaran Menggunakan Kartu

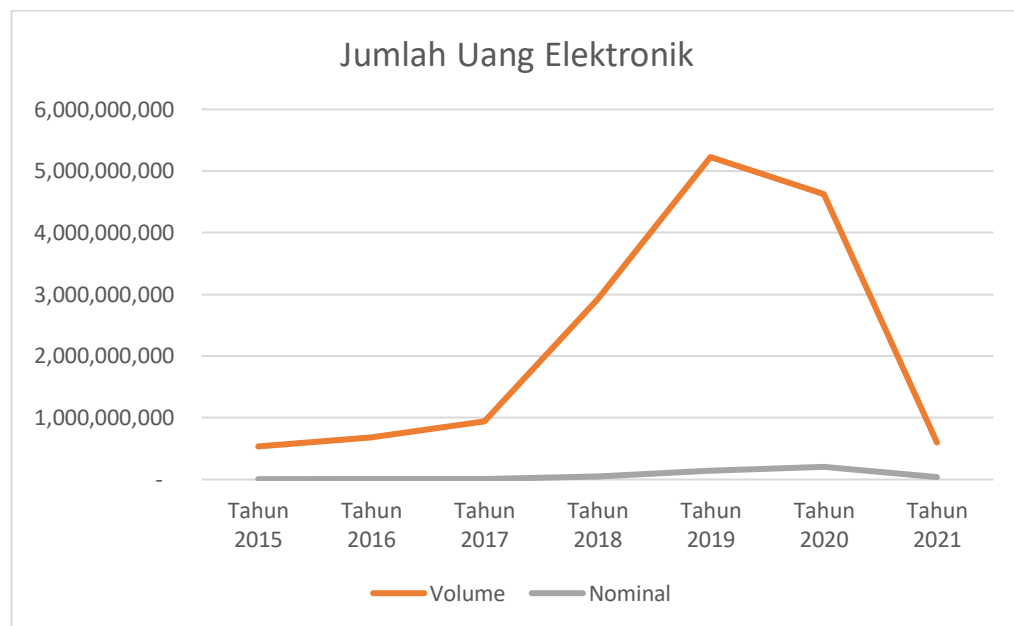
Data di atas merupakan jumlah data alat pembayaran menggunakan kartu (APMK). Dilansir dari databoks.katadata.co.id bahwa Bank Indonesia menyatakan bahwa naik turunnya jumlah Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) disebabkan oleh kebijakan beberapa emiten untuk menghapus kepemilikan kartu pengguna yang tidak aktif.

Penggunaan uang elektronik juga lebih dikenal masyarakat umum dan lebih sering digunakan. Uang elektronik semakin meningkat sehingga hampir seluruh bank di Indonesia telah menggunakan layanan uang elektronik sejak Bank Indonesia memberikan persetujuan melalui Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 Tanggal 13 April 2009 tentang Uang Elektronik.

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 Tanggal 13 April 2009 tentang Uang Elektronik (Eelectronic Money), yang dimaksud Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit, nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip, digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan

merupakan penerbit uang elektronik tersebut, dan nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Perkembangan teknologi pembayaran uang elektronik kini telah mengembangkan layanan baru berupa dompet digital atau *e-wallet* sebagai penerus uang elektronik.



Sumber : Jumlah Uang Elektronik – Bank Indonesia

Gambar 2. Grafik Jumlah Uang Elektronik Beredar

Data diatas merupakan jumlah uang elektronik yang beredar. Volume diberikan dalam satuan transaksi, sedangkan nominal diberikan dalam jutaan rupiah (Jumlah Uang Elektronik – Bank Indonesia). Di tahun 2015 hingga 2019, jumlah uang elektronik terus meningkat,, sedangkan jumlah uang elektronik beredar menurun dari tahun 2019 hingga 2021.

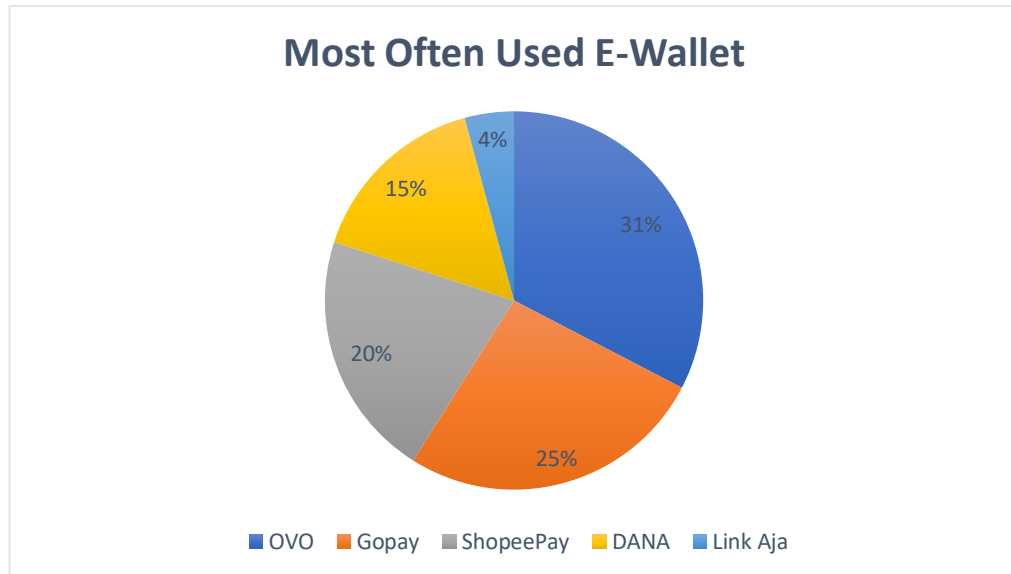
Dompet digital sangat memungkinkan pengguna untuk menyimpan berbagai dana dalam aplikasi yang dapat diakses melalui gadget. Apalagi ditengah pandemi Covid-19 yang menjadi faktor pendorong masyarakat mengembangkan sistem pembayaran digital. Pembayaran digital ini membantu masyarakat terhindar dari virus corona karena pembayaran digital tidak mengharuskan masyarakat membawa uang tunai, dimana uang tunai menjadi salah satu area penyebaran virus.

Nabila Putri Aulia, 2022

ANALISIS PENGGUNAAN TRANSAKSI PEMBAYARAN MELALUI SISTEM QRIS DAN E WALLET (OVO) 2020-2021

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, D3 Perbankan dan Keuangan

[www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id]



Sumber: PT Kadance International August 2021

Gambar 3. Diagram Pengguna E-Wallet Menurut Survei Periode Juli 2021

Dilansir dari goodnewsfromindonesia.id, lembaga riset pasar Kadance International melakukan survei bertajuk “*Digital Payment and Financial Services Usage and Behavior in Indonesia*” yang diterbitkan pada Agustus 2021. Survei dilakukan secara *online* terhadap lebih dari 1.000 responden yang sebagian besar berasal dari Jabodetabek (40 persen), kemudian Surabaya (20 Persen), Makassar, Palembang, Bandung, dan Medan (10 Persen). Dalam survei kali ini, Kadance International lebih focus pada 5 e-wallet yang dianggap populer dan memiliki banyak pengguna aktif di Tanah Air. Kelima e-wallet tersebut antara lain OVO, GoPay, ShopeePay, DANA, dan LinkAja. Hasil survei menunjukkan OVO menjadi e-wallet yang paling banyak digunakan untuk transaksi online dan offline, naik 31 persen. Hal tersebut ditanggapi oleh Harumi Supit, Head of Corporate Communication OVO, bahwa hal ini dapat didasarkan pada kemampuan OVO untuk berhasil menumbuhkan transaksi merchant *online* hingga 76 persen pada semester pertama tahun 2021. Selain itu, hasil studi CORE Indonesia juga menunjukkan bahwa Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) didukung oleh ekosistem OVO dengan pangsa hingga 82 persen.

Dengan meningkatnya jumlah pengguna aplikasi pembayaran digital, banyak Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) menawarkan berbagai pembayaran digital untuk bisnis mereka. Aplikasi pembayaran yang berbeda ini

Nabila Putri Aulia, 2022

ANALISIS PENGGUNAAN TRANSAKSI PEMBAYARAN MELALUI SISTEM QRIS DAN E WALLET (OVO) 2020-2021

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, D3 Perbankan dan Keuangan
 [www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id]

mengharuskan penjual atau pedagang untuk memberikan beberapa kode QR tergantung pada jumlah aplikasi pembayaran yang tersedia. Hal ini sering menyebabkan kebingungan konsumen karena banyaknya kode QR yang tersedia.

Menghadapi hal tersebut, Bank Indonesia berinisiatif melakukan standarisasi kode QR untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan pembayaran digital. Bank Indonesia memperkenalkan inovasi standarisasi sistem pembayaran untuk mempermudah pembayaran, baik bagi *merchant* maupun untuk pengguna *e-wallet*.

Bank Indonesia telah memperkenalkan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) yang bertujuan untuk mempermudah pembayaran di Indonesia. Kode QR yang dibakukan oleh Bank Indonesia ini diluncurkan pada tanggal 17 Agustus 2019. Implementasi QRIS secara nasional akan berlaku efektif dimulai pada 1 Januari 2020. Hal ini sesuai dengan Peraturan Anggota Dewan Gubernur (PADG) Nomor 21/18/2019 tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran. Sistem QRIS dapat digunakan untuk membaca transaksi pembayaran di semua aplikasi uang elektronik sehingga transaksi menjadi lebih mudah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik menyusun tugas akhir yang berjudul **“Analisis Penggunaan Transaksi Pembayaran Melalui Sistem QRIS Dan E-Wallet (OVO) Tahun 2020-2021”**.

I.2. Tujuan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perkembangan sistem pembayaran di Indonesia
2. Untuk mengetahui jenis-jenis sistem pembayaran di Indonesia
3. Untuk mengetahui Analisis Penggunaan Transaksi QRIS dan E-Wallet

I.3. Manfaat

Berdasarkan dari tujuan diatas, tugas akhir ini diharapkan memberikan manfaat seperti berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan bahan referensi kepada pembaca serta menambah wawasan mengenai transaksi pembayaran melalui sistem QRIS dan E-Wallet (OVO) 2020-2021

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Perbankan, yaitu sebagai bahan evaluasi dalam melihat analisis penggunaan transaksi pembayaran melalui sistem QRIS dan E-Wallet (OVO) tahun 2020-2021
- b. Bagi masyarakat, yaitu sebagai sumber pengetahuan mengenai informasi mengenai perkembangan sistem pembayaran di Indonesia.