

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian ini diantara lain :

1. Penelitian Muhammad Sofyan Abidin (2015) dengan judul “Dampak Kebijakan E-Money Di Indonesia Sebagai Alat Sistem Pembayaran Baru”. Penelitian ini berfokus pada kebijakan sistem pembayaran oleh Bank Indonesia yang bertujuan memberikan informasi, gambaran umum tentang e-money dan dampak yang muncul. Dikajian ini menganalisis dampak yang timbul saat kebijakan dikeluarkan dan menjelaskan dari sudut pandang yang berbeda, yaitu dari sudut pandang masyarakat sebagai pengguna e-money produk. E-money sendiri merupakan output dari kebijakan ekonomi di Indonesia. Sistem pembayaran yang bertujuan untuk meminimalkan jumlah uang yang masuk sirkulasi sehingga laju inflasi dapat dikendalikan oleh Bank Indonesia. Sistem pembayaran dengan menggunakan e-money adalah proses dari modernisasi sistem pembayaran yang aman, nyaman, dan mudah yang telah dikembangkan di beberapa negara di dunia (Abidin, 2015).

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis. Penelitian yang dilakukan Muhammad Sofyan Abidin (2015) fokus penelitiannya dampak e-Money secara umum dengan melihat dari sudut pandang penggunanya, sedangkan penulis lebih memfokuskan penelitian dampak e-money yang dikeluarkan Gojek yaitu GoPay dari sudut pandang mitra *merchant* Go-Food.

2. Penelitian Arsita Ika Adiyanti dan M. Pudjihardjo (2014) dengan judul “Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi minat menggunakan layanan e-money dengan menggunakan regresi linear berganda. Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan Universitas Brawijaya Malang dengan menggunakan metode survei. Penelitian ini memperoleh responden sebanyak 60 orang mahasiswa dari semua Jurusan Universitas Brawijaya yang minimal pernah menggunakan e-money. Peneliti menggunakan software E-Views untuk menguji data penelitian. Hasil analisis untuk model ini menunjukkan bahwa Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan e-money. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat membantu sektor bisnis perbankan untuk memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi minat menggunakan e-money.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penulis. Penelitian tersebut memfokuskan penelitiannya kepada pengguna layanan e-money dengan meninjau dari beberapa faktor yang mempengaruhi minat menggunakan e-money. Sedangkan penulis, meneliti dampak dari penggunaan e-money pada mitra *merchant* Go-Food yang menerima pembayaran tersebut. Dalam hal ini GoPay sebagai sistem pembayaran baru di Kota Kendari.

3. Penelitian Ridwan Muchlis (2018) dengan judul “Analisis SWOT *Financial Technology (Fintech)* Pembiayaan Perbankan Syariah Di Indonesia (Studi Kasus 4 Bank Syariah Di Kota Medan)”. Penelitian ini ingin mengetahui perkembangan

aplikasi yang diciptakan perbankan syariah agar dapat memanfaatkan *FinTech* dalam upaya percepatan proses pembiayaan. Teknologi ini diharapkan dapat memudahkan pelayanan kepada nasabah dari sisi produk pembiayaan di bank syariah. Banyaknya variasi produk pembiayaan di perbankan syariah sehingga diperlukan sistem yang lebih aplikatif untuk memudahkan nasabah dapat mengerti, memahami, menggunakan produk pembiayaan tersebut dengan sebuah aplikasi. Namun perkembangan aplikasi *fintech* ini ternyata memiliki beberapa kelemahan. Salah satunya adalah harus *membutuhkan* jaringan internet yang mendukung untuk efisiensi aktivitas pembiayaan di bank syariah dan juga adanya aktivitas *cyber crime* yang membuat minat nasabah untuk menggunakan aplikasi ini jadi berkurang. Jenis penelitian adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis SWOT terhadap 4 bank syariah di Kota Medan. Berdasarkan hasil analisis penelitian maka disaran agar sejak awal mempersiapkan regulasi yang berhubungan dengan *FinTech* pembiayaan agar risiko dapat diminimalkan dan nasabah meningkatkan pemahaman dan pengetahuannya untuk kenyamanan dan keamanan bertransaksi di perbankan syariah (Muchlis, 2018).

Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang *financial technology*. Sedangkan Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis, yaitu fokus objek penelitian Ridwan Muchlis *Financial Technology* yang diterapkan oleh perbankan, sedangkan penulis lebih memfokuskan *e-money* yang diciptakan oleh Gojek dalam hal ini Gopay studi kasus di mitra *merchant* Go-Food.

4. Penelitian Zulfansyah (2018) dengan judul “Dampak Ojek Online (Go-Jek) Terhadap Kesempatan Kerja dan Pendapatan Mitra Ojek (Gojek) di Kota Medan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari kehadiran *TNC* (*transportation network company*), yaitu Gojek di Kota Medan terhadap kesempatan kerja dan pendapatan mitra Gojek di Kota Medan. Pada penelitian ini yang menjadi fokus objek penelitian adalah mitra pengemudi roda dua Gojek dan mitra *merchant*/UMK Go-Food di Kota Medan. Penelitian ini merupakan penelitian survei dengan menggunakan pendekatan kuantitatif primer. Sampel penelitian ini berjumlah 100 mitra pengemudi roda dua Gojek dan mitra *merchant* Go-Food dengan metode pengambilan sampel secara *Non Probability Sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan instrumen kuesioner dan wawancara, sedangkan teknik analisis data secara statistik deskriptif dan statistik parametrik serta non parametrik, yaitu uji normalitas, uji validitas, uji realibilitas dan uji *wilcoxon signed rank test*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari lapangan bahwa Gojek berkontribusi sebesar Rp. 1,1 triliun per tahun ke dalam perekonomian Kota Medan melalui pendapatan mitra pengemudi roda dua Gojek. Hasil riset juga mengungkapkan bahwa rata-rata penghasilan bersih pengemudi roda dua Gojek lebih tinggi dari upah regional Kota Medan, yakni mencapai Rp. 3,95 juta per bulan. Selain itu, Gojek juga berkontribusi sebesar Rp. 339 milyar per tahun ke dalam perekonomian Kota Medan melalui penghasilan mitra *merchant*/UMK Go-Food (Zulfansyah, 2018).

Perbedaan penelitian tersebut dengan penulis yaitu fokus objek penelitian Zulfansyah mitra pengemudi roda dua Gojek dan mitra *merchant*/UMK Go-Food, sedangkan penulis lebih memfokuskan pada mitra *merchant* Go-Food.

5. Penelitian I Wayan Gede Andy Wirawan dan A.A.N. Eddy Supriyadinata Gorda (2019) dengan judul “Persepsi Pemilik Usaha Terhadap Sistem Go-Send dan Go-Food”. Dalam penelitian ini menjelaskan bagaimana persepsi pemilik usaha terhadap citra merek yang ditimbulkan oleh kualitas pelayanan dari sistem Go-Send dan Go-Food pada aplikasi Gojek. Dalam persepsi peneliti melihat dari sudut pandang pemilik usaha mengenai kualitas pelayanan dari Gojek terhadap citra merek usaha tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yaitu dengan mendiskripsikan fenomena yang terjadi di lapangan dengan mengetahui persepsi pemilik usaha. Pada penelitian ini pengumpulan datanya menggunakan wawancara secara langsung kepada informan yang berkompeten dan dokumentasi kegiatan yang berguna sebagai bukti nyata kegiatan pada objek yang diteliti. Informan dalam penelitian ini sebanyak delapan orang. Hasil dari penelitian ini yaitu pemilik usaha dapat mengatasi permasalahan pada kualitas pelayanan dalam pengantaran produk (Wirawan & Gorda, 2019).

Perbedaan penelitian tersebut dengan penulis yaitu fokus penelitian I Wayan dan Eddy Go-Send dan Go-Food dalam persepsi pemilik usaha terhadap kualitas pelayanan dari Gojek, sedangkan penulis lebih memfokuskan pada layanan Go-Food dalam hal sistem pembayaran Gopay pada *merchant* Go-Food.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Sistem Pembayaran Elektronik

A. Pengertian Sistem Pembayaran Elektronik

Pembayaran adalah suatu sistem yang berhubungan dengan kegiatan pemindahan dana dari satu pihak ke pihak yang lain dengan melibatkan komponen

dari sistem pembayaran yaitu alat pembayaran, kliring dan setelmen (Bank Indonesia, 2008).

Pengertian e-money, menurut Bank for International Settlements diartikan:

“Stored-value or “prepaid” products in which a record of the funds or “value” available to a consumer is stored on an electronic device in the consumer’s possession. The electronic value is purchased by the consumer (for example, in the way that other prepaid instruments such as travellers’ cheques might be purchased) and is reduced whenever the consumer uses the device to make purchases. Traditional electronic payment transactions such as those with debit or credit cards typically require online authorisation and involve the debiting of the consumer’s bank account after the transaction” (Bank For International Settlements, 1996).

Berdasarkan pengertian di atas, e-money adalah produk nilai uang disimpan (*stored value*) atau produk prabayar (*prepaid*), dimana sejumlah dana atau nilai uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki konsumen. Nilai “elektronik” tersebut dibeli oleh konsumen dan tersimpan dalam media elektronik yang merupakan miliknya, dimana nilai uang elektroniknya akan berkurang setiap kali konsumen menggunakannya untuk melakukan pembayaran. Dibandingkan dengan kartu debit atau kartu kredit biasanya memerlukan otorisasi secara online dan melibatkan pendebitan rekening bank konsumen setelah transaksi pembayaran, sebaliknya pengelolaan *e-money* tidak memerlukan otorisasi secara online, melainkan secara *offline* yang dilakukan oleh pemegang *e-money* (Usman, 2017).

Secara yuridis pengertian uang elektronik terdapat dalam Pasal 1 angka 3 PBI No.11/12/PBI/2009 sebagaimana telah diubah terakhir dengan PBI No. 18/17/PBI/2016 yang menyatakan sebagai berikut:

“Uang Elektronik (*electronic money*) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit; nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media *server* atau *chip*; digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; dan nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang undang yang mengatur mengenai perbankan”

Setiap hari sistem pembayaran dilakukan oleh sebagian besar pelaku ekonomi yang melibatkan perolehan barang ataupun sebuah layanan yang dilakukan dengan pembayaran tunai maupun tidak tunai (Polkowski, 2018).

Perkembangan teknologi juga merubah sistem pembayaran menjadi sistem pembayaran elektronik. Begitu pula dengan bank-bank di Indonesia sebagai fasilitator dalam bidang keuangan juga telah menggunakan sistem elektronik untuk meningkatkan efisiensi kepada pelanggannya (Dewi, 2006).

Uang elektronik pada hakikatnya merupakan uang tunai tanpa ada fisik (*cashless money*), yang nilai uangnya berasal dari nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbitnya, kemudian disimpan secara elektronik dalam suatu media elektronik berupa server (*hard drive*) atau kartu chip, yang berfungsi sebagai alat pembayaran non tunai kepada pedagang yang bukan penerbit uang elektronik yang bersangkutan. Nilai uang (*monetary value*) pada uang elektronik tersebut berbentuk elektronik (nilai elektronis) yang didapat dengan cara menukarkan sejumlah uang tunai atau pendebitan rekeningnya di bank untuk kemudian disimpan secara elektronik dalam media elektronik berupa kartu penyimpan dana (*stored value card*). Bedanya dengan kartu ATM, kartu debit atau kartu kredit, nilai uangnya tersimpan pada rekening nasabah yang bersangkutan di bank, sedangkan pada uang elektronik, nilai uangnya tersimpan pada perangkat sistem komputer, ponsel, kartu prabayar atau kartu chip.

Selanjutnya, ketika pemegang uang elektronik melakukan transaksi pembayaran atau transfer dana, maka nilai uang yang terdapat dalam uang elektronik tersebut juga akan berkurang sesuai dengan nilai transaksi pembayaran atau transfer dana yang dilakukan layaknya seperti uang tunai. Sebaliknya nilai uang dalam uang elektronik dapat bertambah bila menerima pembayaran atau pada saat pengisian ulang (Usman, 2017).

Dalam salah satu laporan yang diterbitkan oleh Bank for International Settlements pada bulan Oktober 1996, *e-money* didefinisikan sebagai produk-produk *stored-value* atau *prepaid* dimana sejumlah dana disimpan secara elektronik dalam suatu peralatan elektronik yang dimiliki oleh seseorang. ‘Nilai elektronik’ ini dapat dibeli oleh seseorang dan tersimpan dalam peralatan elektronik miliknya dimana nilainya akan berkurang pada saat digunakan untuk melakukan pembayaran. Berbeda dengan kebanyakan *single-prepaid card* yang ada saat ini (seperti kartu telepon), *e-money* dimaksudkan untuk berbagai keperluan pembayaran. Dilihat dari medianya, ada dua tipe uang elektronik tersebut, yaitu:

1. *Prepaid Card*, sering disebut juga *electronic purses*, dengan karakteristik sebagai berikut:
 - a) Nilai Elektronik disimpan dalam suatu chip (*integrated circuit*) yang tertanam pada kartu;
 - b) Mekanisme pemindahan dana dilakukan dengan meng-*insert* kartu ke suatu alat tertentu (*card reader*).
2. *Prepaid Software*, sering disebut juga *digital cash*, dengan karakteristik sebagai berikut:

- a) Nilai Elektronik disimpan dalam suatu hard disk yang terdapat dalam *personal computer* (PC);
- b) Mekanisme pemindahan dana dilakukan melalui suatu jaringan komuang elektronikasi seperti internet, pada saat melakukan pembayaran (Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran Biro Pengembangan Sistem Pembayaran Nasional).

Adapun teori sistem pembayaran elektronik menurut para ahli di antaranya:

- 1) Menurut Laudon dan Traver (2009), *e-commerce* adalah transaksi bisnis yang dilakukan dengan menggunakan internet dan web yang memenuhi dua syarat, yaitu seluruh transaksi dilakukan dengan teknologi media digital (terutama transaksi yang terjadi melalui internet dan web) serta terjadi perpindahan mata uang pada transaksi tersebut. Seperti yang dijelaskan dalam definisi *e-commerce* tersebut, bahwa terjadi transaksi yang melibatkan mata uang menggunakan teknologi media digital. Transaksi tersebut adalah terkait sistem pembayaran. Dijelaskan oleh Laudon dan Traver beberapa macam sistem pembayaran dalam *e-commerce* adalah sebagai berikut:

- a) Kartu kredit online. Merupakan bentuk utama sistem pembayaran online. Ada 5 pihak yang terlibat dalam pembelian kredit online yaitu konsumen, penjual, clearinghouse, bank penjual (kadang disebut dengan *acquiring bank*) dan bank yang mengeluarkan kartu kredit milik konsumen. Bagaimanapun, sistem kartu kredit online memiliki sejumlah batasan yang melibatkan keamanan, resiko penjualan, biaya, dan keadilan sosial.

- b) Dompet digital (*digital wallets*). Berusaha menandingi fungsionalitas dari dompet tradisional yang mengandung informasi identifikasi pribadi dan nilai yang tersimpan dalam beberapa bentuk.
- c) Tunai digital (*digital cash*). Merupakan token numerik online berdasar deposit bank atau akun kartu kredit.
- d) Sistem *stored-value* online Memperbolehkan konsumen untuk melakukan pembayaran instan, online untuk penjual dan individu lain, berdasar nilai yang tersimpan dalam akun online. Beberapa sistem penyimpanan nilai online butuh agar user mengunduh dompet digital, sementara yang lain butuh user untuk sekedar sign up dan transfer uang dari akun yang telah ada ke akun nilai yang tersimpan online.
- e) Sistem digital *accumulating balance*. Memperbolehkan user untuk melakukan pembelian pada web, mengakumulasi keseimbangan (*balance*) debit yang nanti akan ditagihkan pada akhir siklus (misal akhir hari, atau akhir bulan); konsumen lalu menghitung bayaran semua *balance* dengan menggunakan cek atau akun kartu kredit. Sistem akumulasi keseimbangan (*balance*), ideal untuk pembelian konten digital seperti trek musik, bagian buku, artikel maupun koran.
- f) Sistem pembayaran cek digital perpanjangan dari infrastruktur *checking* dan *banking* saat ini.
- g) Sistem pembayaran *wireless*. Sistem pembayaran berbasis telepon seluler yang memungkinkan untuk melakukan pembayaran mobile (Mulyasari dkk, 2014).

- 2) Menurut Listfield dan Montes-Negret (1994:27) sistem pembayaran adalah peraturan, standar, serta instrumen yang digunakan untuk pertukaran nilai keuangan (financial value) antara dua pihak yang terlibat untuk melepaskan diri dari kewajiban.
- 3) Rivai (2001) dan Bahri (2010) menjelaskan bahwa uang elektronik adalah alat pembayaran elektronik yang diperoleh dengan menyertorkan terlebih dahulu sejumlah uang kepada penerbit, baik secara langsung maupun melalui agen penerbit atau dengan pendebitan rekening di bank, dan nilai uang tersebut dimasukkan menjadi nilai uang dalam media uang elektronik, yang dinyatakan dalam satuan Rupiah, yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dengan cara mengurangi secara langsung nilai uang pada media elektronik tersebut.
- 4) Menurut Anita (2013) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan pembayaran elektronik adalah pembayaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti *Integrated Circuit (IC)*, *cryptography* dan jaringan komunikasi.
- 5) Sistem pembayaran elektronik merupakan pertukaran nilai atau transaksi menggunakan jaringan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Ayol & Ukpere, 2010).

B. Proses Transaksi

Aspek teknis yang perlu diperhatikan terkait dengan tingkat keamanan adalah mekanisme transaksi dengan menggunakan e-money. Transaksi pembayaran dengan e-money pada prinsipnya dilakukan melalui pertukaran data elektronik antar dua media komputer dari pihak yang bertransaksi yaitu antara

kartu konsumen dan terminal *merchant* dengan menggunakan *protocol* yang telah ditetapkan sebelumnya. Pertukaran data elektronik ini dapat dilakukan melalui kontak langsung (*contact*) atau tidak langsung (*contactless*) dengan bantuan alat yang disebut *card-reader*. Jenis-jenis transaksi dengan e-money, secara umum meliputi:

1. Penerbitan (*issuance*) dan pengisian nilai uang (*top-up* atau *loading*)

Pengisian nilai uang pertama kali kedalam e-money dapat dilakukan terlebih dahulu oleh *issuer* sebelum dijual kepada ke konsumen. Untuk selanjutnya konsumen dapat melakukan pengisian ulang (*top up*) yang umumnya dapat dilakukan melalui ATM dan terminal-terminal pengisian ulang yang telah dilengkapi peralatan khusus oleh *issuer*. Proses pengisian ulang melalui ATM/terminal pada umumnya dirancang agar dapat langsung mempengaruhi/mendebet rekening nasabah yang telah 'link' dengan kartu e-money milik konsumen. Proses pengisian ulang pada umumnya dilakukan secara *on-line* dengan koneksi langsung ke komputer *issuer*, namun demikian dimungkinkan pula pengisian dilakukan secara *offline* dimana penyelesaian transaksi oleh *issuer* dilakukan Setelah saldo di kartu bertambah. Dalam beberapa kasus, untuk produk e-money yang "reloadable" dimungkinkan pula bersaldo negative (*overdraft*) dimana pada saat ada penagihan, dana tersebut akan ditalangi dari rekening nasabah yang telah diperjanjikan sebelumnya.

2. Transaksi pembayaran

Pada saat seseorang melakukan pembayaran dengan menggunakan kartu e-money, maka mekanisme yang dilakukan secara garis besar adalah sebagai berikut:

- a. Konsumen meng-*insert*/mengarahkan kartu ke terminal *merchant*;
- b. Terminal *merchant* memeriksa kecukupan saldo e-money terhadap nominal yang harus dibayar;
- c. Jika saldo pada kartu e-money lebih besar dari nominal transaksi, terminal memerintahkan kartu untuk mengurangi saldo pada kartu sejumlah nominal transaksi;
- d. Kartu milik konsumen kemudian memerintahkan terminal untuk menambah saldo pada terminal sebesar nominal transaksi.

3. *Deposit, Collection*

a. *Deposit/Refund*

Pada beberapa produk, nasabah pemegang e-money dapat melakukan *refund* atau penyetoran kembali dana pada e-money yang tidak terpakai/masih tersisa untuk didepositkan ke dalam rekeningnya.

b. *Collection*

Proses *collection* biasanya dilakukan oleh *merchant* yaitu penyetoran *electronic value* yang diterima oleh *merchant* dari konsumen kepada *issuer* untuk untung rekening *merchant* (Hidayati dkk., Bank Indonesia 2006).

C. Pihak-Pihak dalam Penyelenggaraan Uang Elektronik

Dilihat dari aspek kelembagaan, terdapat beberapa institusi/lembaga yang berperan penting dalam penyelenggaraan e-money, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Penerbit E-Money (*Issuer*)

Issuer (penerbit) adalah institusi yang menerbitkan e-money. Dari sudut kebijakan bank sentral, *issuer* merupakan institusi yang memegang peranan

penting dalam penyelenggaraan e-money, karena merupakan pihak yang mengelola *float* dana atas e-money yang diterbitkannya. Dengan kata lain, *issuer* adalah pihak yang bertanggung jawab untuk pemenuhan kewajiban atas *redeem* atau *re-fund* yang dilakukan oleh pemegang kartu (*user*) atau *merchant*. Dilihat dari sisi neraca, maka e-money yang diterbitkan berada di sisi pasiva sebagai kewajiban *issuer* kepada pihak lain atas e-money yang diterbitkannya.

2. *System Operator*

Secara umum, fungsi *system operator* adalah sebagai institusi yang menyediakan sistem (aplikasi dan hardware) serta infrastruktur teknis lainnya (misalnya, komunikasi, terminal *merchant*, dll) dalam penyelenggaraan e-money. *System operator* juga bisa berfungsi sekaligus sebagai pihak yang melakukan perhitungan kliring (MEPS, di Malaysia). Namun demikian, cakupan fungsi *system operator* ini tentunya bisa jadi bervariasi tergantung kesepakatan antara *issuer* dengan *system operator*. Dalam hal *system operator* adalah institusi yang berbeda dengan *issuer*, maka keberadaan *system operator* memiliki peranan yang penting dalam menjamin keamanan dan kelancaran serta kehandalan sistem yang dioperasikannya. Untuk itu, kebijakan yang perlu diperhatikan terkait *system operator* ini antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana bank sentral sebagai otoritas sistem pembayaran dapat memastikan dari waktu ke waktu bahwa *system operator* memiliki sistem yang aman, efisien dan handal, misalnya dengan memenuhi minimum *security features* yang ditetapkan.
- b. Selain itu juga perlu diperhatikan sejauhmana kewenangan bank sentral sebagai otoritas sistem pembayaran terhadap *system operator* yang secara

kelembagaan bukan merupakan institusi keuangan. Sebagai bahan perbandingan, *Monetary Authority of Singapore* mengatur dalam “Stored Value Facility Guidelines” bahwa apabila *issuer* menyerahkan operasional e-money kepada pihak lain, hal itu tidak berarti *issuer* tersebut terbebas dari kewajibannya kepada pengguna. Dalam hal ini *issuer* diharuskan melakukan *due dilligence* serta me-review kelayakan *performance* operator secara periodik, dengan memperhatikan antara lain *systemic risk*, *capability*, kehandalan sistem, BCP, dan lain-lain.

3. Lembaga Kliring

Keberadaan lembaga kliring pada prinsipnya diperlukan dalam *scheme* e-money dengan sistem *multi-issuer* (terdapat lebih dari satu *issuer*) dimana terdapat *inter-operability* antara satu sistem *issuer* dengan sistem *issuer* yang lain. Dengan sistem *multi-issuer* yang *interoperable* satu sama lain, maka kartu yang diterbitkan oleh *issuer* tertentu dapat digunakan di *merchant* yang bekerjasama dengan *issuer* lainnya. Lembaga kliring dalam hal ini berfungsi sebagai institusi yang melakukan perhitungan hak dan kewajiban antar *issuer* atas transaksi e-money yang terjadi. Dalam hal ini penyelesaian kliring (*settlement*) dapat dilakukan pada bank tertentu. Penyelenggara kliring adalah bank atau lembaga selain bank yang melakukan perhitungan hak dan kewajiban keuangan masing-masing penerbit dan/atau *acquirer* dalam rangka transaksi Uang Elektronik.

Sebagai contoh, adalah penyelenggaraan MEPS Cash di Malaysia MEPS Cash adalah *multipurpose SVC* (e-money) di Malaysia yang diselenggarakan oleh *Malaysian Electronic Payment System Sdn.Bhd* (MEPS) yang merupakan perusahaan yang dimiliki oleh konsorsium bank-bank di Malaysia (saat ini

anggota MEPS lebih kurang 16 bank). MEPS Cash dapat diterbitkan oleh bank-bank yang menjadi anggota MEPS. Setiap akhir hari, *merchant* yang menerima pembayaran MEPS Cash akan mengirimkan *electronic value* yang diterimanya kepada MEPS. Kemudian MEPS akan melakukan perhitungan (kliring) untuk masing-masing bank penerbit. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, rekening *merchant* akan dikredit pada hari kerja berikutnya. Dalam contoh kasus ini, maka penyelenggara kliring adalah MEPS Sdn,Bhd yang dalam hal ini juga berperan sebagai *system operator* untuk penyelenggaraan MEPS Cash.

Selain itu, terminologi kliring juga digunakan pada *scheme* e-money dengan model *single issuer* seperti *octopus card* di Hongkong. Mekanisme kliring pada *scheme octopus card* di Hongkong pada prinsipnya bukan kliring antar *issuer* (karena hanya ada satu *issuer*) melainkan kliring (*bilateral netting*) antara *issuer* yaitu *Octopus Card Limited* (OCL) dengan *merchant-merchant* nya. Bilateral netting dilakukan atas total transaksi pembayaran yang diterima oleh *merchant* (merupakan tagihan atau hak *merchant* kepada *issuer*) dengan total transaksi pengisian ulang (top up) yang dilakukan oleh customer melalui *merchant* (merupakan kewajiban *merchant* kepada *issuer*). Issue-issue yang perlu diperhatikan dalam membuat kebijakan terkait lembaga kliring dalam penyelenggaraan e-money, secara umum sama dengan *issue-issue* yang terkait dengan lembaga kliring *card-based* lainnya (kartu ATM, kartu debit dan kartu kredit), antara lain :

- a. Mekanisme perhitungan kliring (*multilateral* atau *bilateral netting*)
- b. Manajemen risiko (*credit risk, liquidity risk dan settlement risk*);
- c. Kepastian *settlement*;

- d. *Settlement agent*;
- e. Hak dan tanggung jawab para pihak.

4. *Acquirer*

Acquirer adalah bank atau lembaga selain bank yang melakukan kerjasama dengan pedagang (*merchant*), yang dapat memproses Uang Elektronik yang diterbitkan oleh pihak lain.

Secara umum, *acquirer* atau *financial acquirer* dalam konteks penyelenggaraan e-money adalah institusi (umumnya bank) yang bekerjasama dengan *merchant* yang memelihara rekening *merchant* untuk menampung penerimaan dana atas *electronic value* yang ditagihkan (*redeem*) oleh *merchant* kepada *issuer*. Dalam penyelenggaraan e-money, suatu institusi dapat berperan sekaligus sebagai *issuer* dan *acquirer*. Apabila seseorang melakukan pembayaran pada *merchant* dimana *issuer* e-money dan *acquirer merchant* adalah institusi yang sama, maka tagihan dari *merchant* kepada *issuer/acquirer* akan langsung dibayarkan oleh *issuer/acquirer* yang bersangkutan tanpa melalui mekanisme kliring. Apabila seseorang melakukan pembayaran pada *merchant* dimana *issuer* e-money dan *acquirer merchant* adalah institusi yang berbeda, maka tagihan dari *merchant* tersebut kepada *issuer* dapat diambil alih oleh *acquirer* melalui mekanisme kliring. Namun demikian, dalam hal *issuer* dan *acquirer* merupakan institusi yang berbeda, penagihan oleh *acquirer* tidak harus selalu melalui kliring sebagaimana disebutkan di atas. Sebagai contoh, dalam penyelenggaraan *Octopus Card* di Hongkong (*single issuer*), pada prinsipnya semua *merchant* melakukan pengiriman *electronic value* setiap akhir hari kepada *issuer* yaitu *Octopuss Card Limited* (OCL). Berdasarkan total *electronic value* tersebut, OCL

memerintahkannya banknya untuk mengkredit rekening *merchant* di *acquirer* banknya masing-masing yang telah ditetapkan sebelumnya oleh masing-masing *merchant*. Dalam hal ini *acquirer* bank masing-masing *merchant* bersifat pasif (Hidayati dkk., Bank Indonesia 2006).

2.2.2 Tinjauan Tentang Dampak

A. Dampak

Perubahan yang terjadi, baik di lingkungan internal (*internal environment*) maupun lingkungan eksternal (*external environment*) dapat menimbulkan dampak, baik dikehendaki (*intended impact*) maupun tidak dikehendaki (*unintended impact*) (Widodo M.S, 2013).

Dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat positif maupun negatif. Dalam kasus ini, yang dikemukakan oleh Joko Widodo dalam Jotun Khisty dan B. Kent Lall, dampak merupakan pengaruh-pengaruh yang dimiliki pelayanan angkutan umum terhadap lingkungan sekitar dan keseluruhan kawasan yang dilayaninya (Widodo M.S, 2013, hal. 78). Perubahan yang dapat menimbulkan dampak ini tentunya akan menimbulkan masalah dan harus dipikirkan langkah antisipasi atau pemecahannya. Oleh karena itu, langkah ini harus mampu melakukan pencermatan atau mengenali setiap perubahan yang terjadi baik pada lingkungan internal maupun eksternal (Widodo M.S, 2013, hal. 44).

Dampak sendiri merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan manusia bahkan sudah menjadi suatu kewajiban. Kehidupan manusia akan selalu mengalami dinamika perubahan sebagai konsekuensi dari hubungan antar manusia dalam masyarakat. Dampak dapat dibayangkan sebagai perubahan yang terjadi didalam atau mencakup sistem sosial. Jadi kita membayangkan

sesuatu yang terjadi setelah jangka waktu tertentu, kita berurusan dengan perbedaan keadaan yang diamati antara sebelum dan sesudah jangka waktu tertentu (Abraham, 1991, hal. 30).

Menurut Selo Soemardjan, dampak adalah segala perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan didalam suatu masyarakat yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk didalamnya nilai-nilai sosial, sikap dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat (Soemardjan, 1981, hal. 303). Dampak sendiri dikelompokkan menjadi 2 macam:

1) Dampak positif

Akibat baik atau pengaruh menguntungkan yang didapatkan dari berbagai hal atau peristiwa.

2) Dampak Negatif

Pengaruh kuat yang dihasilkan dari akibat negatif (Soemardjan, 1981, hal. 307).

B. Proses Dampak

Menurut Roy Bhaskar dalam buku Agus Salim, proses dampak biasanya terjadi secara wajar (*naturally*), gradual, bertahap serta tidak pernah terjadi secara radikal atau revolusioner (Salim, 2002, hal. 20). Proses pada dampak meliputi : Proses *Reproduction* dan Proses *Transformation*.

Proses *Reproduction* adalah proses mengulang-ulang, menghasilkan kembali segala hal yang diterima sebagai warisan budaya dari nenek moyang kita sebelumnya (Salim, 2002, hal. 20). Dalam hal ini meliputi bentuk warisan budaya dalam kehidupan sehari-hari meliputi;

- 1) Material (Kebendaan dan teknologi) dan,
- 2) Immaterial (Non benda, adat, norma, dan nilai-nilai).

Dengan demikian transformasi masa depan bukanlah perilaku yang lepas dari dasar kegiatan manusia, yang sebetulnya dasar perilaku strukturalnya telah tetanam pada masa sekarang serta masa lalunya. Sedangkan, proses *Transformation* adalah suatu proses penciptaan yang baru (*Something New*) yang dihasilkan oleh ilmu pengetahuan dan teknologi (Salim, 2002, hal. 22).

2.2.3 Tinjauan Tentang Mitra

Dalam kamus bahasa Indonesia mitra memiliki arti sebagai teman, sahabat, kawan kerja, pasangan kerja dan rekan. Sedangkan bermitra memiliki arti sebagai menyatakan atau mengakui sebagai mitra. Kemitraan artinya perihal hubungan (jalinan kerjasama dan sebagainya) sebagai mitra.

Kemitraan dilihat dari perspektif etimologis diadaptasi dari kata *partnership* dan berasal dari kata *partner*. *Partner* dapat diterjemahkan “pasangan, jodoh, sekutu atau kompanyon”. Sedangkan *partnership* diterjemahkan menjadi persekutuan atau perkongsian. Bertolak dari sini maka kemitraan dapat dimaknai sebagai suatu bentuk persekutuan antara dua pihak atau lebih yang membentuk suatu ikatan kerjasama atas dasar kesepakatan dan rasa saling membutuhkan dalam rangka meningkatkan kapasitas dan kapabilitas di suatu bidang usaha tertentu, atau tujuan tertentu, sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih baik (Sulistiyani, 2004, hal. 125).

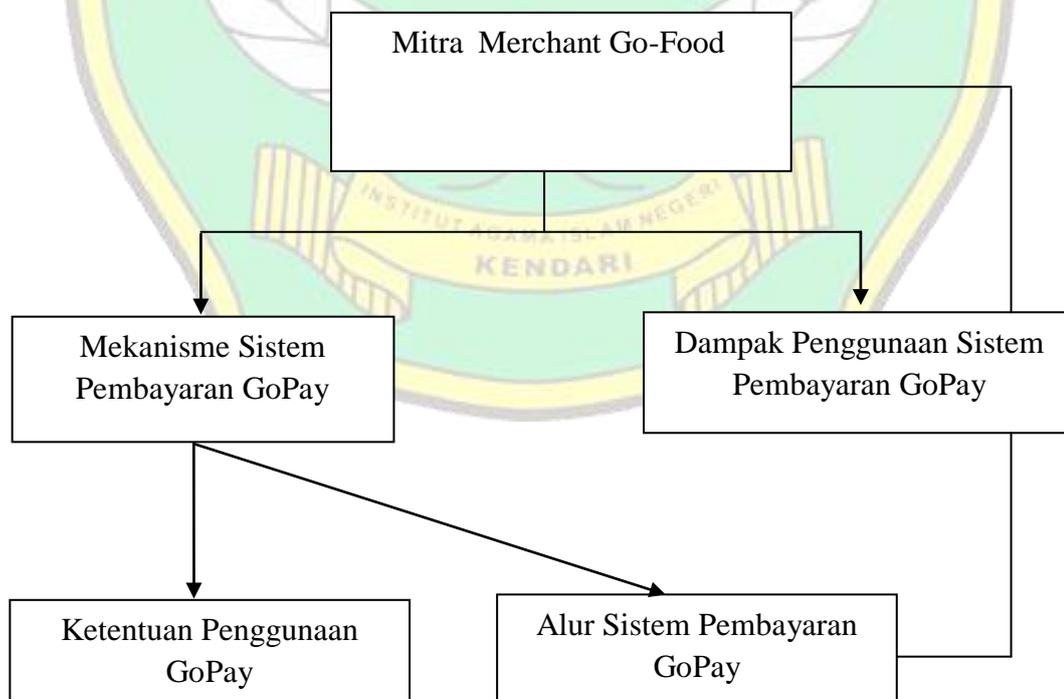
Muhammad Jafar, kemitraan adalah suatu strategi bisnis yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih dalam jangka waktu tertentu untuk meraih keuntungan bersama dengan prinsip saling membutuhkan dan saling membesarkan (Hafsah, 2000, hal. 10).

Dalam perjanjian kerjasama kemitraan pada PT. Gojek kemitraan yang dimaksudkan memiliki arti sebagai kawan kerja, pasangan kerja atau rekan dimana memiliki hubungan atau jalinan kerjasama sebagai mitra. Oleh karena itu, kemitraan dapat secara langsung antara semua pelaku perekonomian baik dalam arti permodalan dalam perekonomian maupun permodalan kepemilikan usaha, yang meliputi Badan Usaha Milik Negara dan Badan Usaha Swasta maupun dalam arti usaha yang meliputi Usaha Besar, Usaha Menengah, Usaha Kecil dan Usaha Mikro.

2.3 Kerangka Pikir

Untuk melihat proses analisis Kualitatif yang akan dilakukan pada Analisis Sistem Pembayaran Gopay Pada Mitra *Merchant* Go-Food mengemukakan dan menetapkan kerangka pikir sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Pikir



Sumber : Diolah di Lapangan, Tahun 2020

Sistem Pembayaran Gopay perlu diketahui untuk mengetahui peranan berbagai sektor mulai dari konsumen, *merchant* Go-Food, Gojek, dan Perbankan. Dalam hal ini peneliti perlu menganalisis sistem pembayaran GoPay dengan menggunakan analisis kualitatif, dimana nantinya melalui penelitian ini diharapkan akan menghasilkan informasi mengenai sistem pembayaran Gopay serta dampak penggunaannya pada *Merchant* Go-Food.

