

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 akan mengubah cara masyarakat bersosialisasi dan menjalankan kehidupan. Revolusi industri 4.0 menggabungkan tiga unsur yaitu unsur fisik, unsur digital dan unsur biologi. Tiga unsur tersebut akan saling terhubung dan bersinergi untuk memenuhi kebutuhan manusia. Ketiga unsur tersebut terhubung dengan menggunakan jaringan komunikasi seperti internet. Contoh dari terhubungnya tiga unsur tersebut adalah nanoteknologi, mobil tanpa pengemudi, bitcoin dan lain-lain. Perubahan yang ditimbulkan akan jelas dirasakan oleh masyarakat dunia antara sepuluh atau dua puluh tahun kedepan.

Masyarakat Indonesia sudah mulai merasakan dampak revolusi industri 4.0 dengan menggunakan internet untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Masyarakat Indonesia dengan internet sudah dapat memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari seperti membeli sembako dan kebutuhan lainnya. Perubahan gaya hidup masyarakat dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari menyebabkan munculnya perusahaan *e-commerce* seperti Gojek, Grab, Bukalapak, dan Tokopedia.

E-commerce menurut berbagai sumber memiliki banyak pengertian. *E-commerce* memiliki didefinisikan sebagai “aktivitas penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pengolahan digital dalam melakukan transaksi bisnis untuk menciptakan, mengubah, dan

mendefinisikan kembali hubungan antara penjual dan pembeli.”¹ Pendapat lain menyebutkan bahwa “E-commerce adalah aktivitas belanja online dengan menggunakan jaringan internet serta cara transaksinya melalui transfer uang secara digital.”² *E-commerce* jika dapat diartikan adalah pembeli dan penjual menggunakan teknologi untuk melakukan perjanjian jual-beli dan pembayaran secara digital.

Pembayaran dilakukan secara digital dapat dilakukan dengan menggunakan transfer uang atau menggunakan uang elektronik. Pembayaran secara digital digunakan *e-commerce* karena kemudahan yang diberikan kepada pengguna jasa *e-commerce*. Kemudahan yang diberikan adalah pembayaran bisa dilakukan dimana saja asalkan ada jaringan internet dan bisa dilakukan kapanpun.

Pihak- pihak yang bisa menjadi penyelenggara pelayanan pembayaran digital adalah bank atau lembaga selain bank seperti yang tertera pada Pasal 6 Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik. Perbankan harus ikut dan berperan aktif dalam pembayaran digital karena pembayaran digital yang bagus akan mendorong pertumbuhan ekonomi hal ini sesuai dengan tujuan perbankan dalam Pasal 4 Undang-Undang Nomor 10 Tahun 1998 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1992 tentang Perbankan. Perbankan merupakan lembaga keuangan berorientasi

¹“Gambaran dari *E-Commerce*”, <https://idtesis.com/pembahasan-lengkap-teori-e-commerce-menurut-para-ahli-dan-contoh-tesis-e-commerce/> 28 November 2018, dikunjungi pada tanggal 21 Februari 2020.

² Afifah Cinthia Pasha, “E-commerce Adalah Perdagangan Elektronik, Pengertian Menurut Ahli dan Contohnya di Indonesia”, <https://www.liputan6.com/bisnis/read/3866375/e-commerce-adalah-perdagangan-elektronik-pengertian-menurut-ahli-dan-contohnya-di-indonesia> 9 Januari 2019, dikunjungi pada tanggal 21 Februari 2020.

bisnis dalam melakukan transaksi.³ Transaksi perbankan yang utama adalah menghimpun dana (*funding*) dan menyalurkan dana (*lending*) di samping itu transaksi perbankan lainnya dalam rangka mendukung kegiatan menghimpun dan menyalurkan dana yaitu memberikan jasa-jasa perbankan lainnya (*service*).⁴ Penjelasan tersebut menyebabkan perbankan harus ikut andil dalam pembayaran digital. Lembaga selain bank andil dalam pembayaran digital untuk membantu pertumbuhan perekonomian namun hanya berfokus pada uang elektronik seperti yang tertera pada Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018.

Contoh nyata perbankan ikut andil dengan pembayaran digital adalah munculnya fasilitas untuk transaksi yang memadukan teknologi seperti layanan finansial melalui mesin dan kartu ATM/Debet, kartu kredit, uang elektronik (e-money), transfer dana, kemudahan dalam mendapatkan uang tunai serta berbagai layanan payment gateway/payment processor.⁵ Fasilitas tersebut bertujuan untuk mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi.

Uang elektronik merupakan instrumen pembayaran yang tergolong baru dalam masyarakat Indonesia namun dari tahun ke tahun jumlah penggunaanya terus meningkat. Awal diperkenalkan uang elektronik kepada masyarakat Indonesia penggunaanya masih tergolong sedikit dan terus meningkat setiap tahun. Salah satu faktor peningkatan jumlah pengguna uang elektronik karena kemudahan yang diberikan uang elektronik kepada penggunaannya untuk melakukan transaksi. Pendapat tersebut dikuatkan dengan data Bank Indonesia jumlah transaksi uang elektronik pada tahun 2009 sebesar 512 miliar rupiah dan

³ Trisadini P. Usanti dan Abd. Shomad, *Hukum Perbankan*, Cetakan ke-1, Edisi Pertama, KENCANA, Depok, 2017, h. 1.

⁴*Ibid.*

⁵“Perlindungan Konsumen Jasa Sistem Pembayaran”, <https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/di-indonesia/perlindungan/Contents/Default.aspx>, dikunjungi pada tanggal 27 Februari 2020

pada tahun 2019 jumlah transaksi uang elektronik mencapai 145 triliun rupiah.⁶ Instrument uang elektronik yang beredar pada tahun 2009 berjumlah tiga juta unit meningkat pesat hingga 292 juta unit pada tahun 2019.⁷

Peningkatan pengguna uang elektronik selain dengan kemudahan yang diberikan kepada penggunaan sebagai alat pembayaran tidak terlepas dari peran pemerintah. Pemerintah membuat beberapa kebijakan yang mendorong masyarakat untuk menggunakan uang elektronik. Contoh kebijakan pemerintah untuk meningkatkan pengguna uang elektronik adalah penggunaan uang elektronik sebagai alat pembayaran untuk menggunakan fasilitas tol. Kebijakan tersebut didukung Bank Indonesia dengan adanya perubahan dalam batas nilai uang elektronik untuk meningkatkan pengguna uang elektronik. Batas nilai uang elektronik pada Peraturan Bank Indonesia Nomor: 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik menjelaskan uang elektronik tidak terdaftar (*unregistered*) sebanyak satu juta rupiah dan uang elektronik terdaftar (*registered*) sebanyak lima juta rupiah. Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 peningkatan batas nilai uang elektronik menjadi dua juta rupiah untuk uang elektronik tidak terdaftar (*unregistered*) dan sepuluh juta rupiah untuk uang elektronik terdaftar (*registered*)

Upaya pemerintah dan dukungan Bank Indonesia berhasil meningkatkan jumlah uang elektronik yang beredar dan pengguna uang elektronik di masyarakat. Peningkatan jumlah dan pengguna uang elektronik didasarkan oleh data yang ada di paragraf sebelumnya. Uang elektronik yang digunakan sebagai alat pembayaran tol menggunakan

⁶ "Statistik Sistem Pembayaran", <https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/contents/transaksi.aspx>, dikunjungi pada tanggal 27 februari 2020.

⁷ "Statistik Sistem Pembayaran", <https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/contents/jumlah%20uang%20elektronik.aspx>, dikunjungi pada tanggal 27 februari 2020.

media penyimpanan berbasis chip. Uang elektronik yang menggunakan media chip di Indonesia banyak tidak terdaftar (*unregistered*). Beberapa produk uang elektronik berbasis chip yang dikeluarkan penerbit uang elektronik di Indonesia seperti Brizzi yang diterbitkan oleh BRI, E-money yang diterbitkan oleh Bank Mandiri, indomaret card yang diterbitkan oleh Indomaret dan Bank Mandiri, Tapcash yang diterbitkan oleh BNI dan Flazz yang diterbitkan oleh BCA.

Peningkatan tersebut bukan hanya timbul dari faktor regulasi yang dibuat pemerintah namun uang elektronik *Chip Based* memberikan kemudahan sebagai instrumen pembayaran. Kemudahan pertama adalah bisa dipakai lebih dari satu konsumen karena mudah dipindah tangankan dari satu orang ke orang lain. Kedua uang elektronik tidak perlu pengisian data pribadi konsumen karena uang elektronik *Chip Based* yang tidak terdaftar (*unregistered*) sehingga sangat mudah didapatkan konsumen. ketiga adalah sudah banyak merchant yang menyediakan pembayaran dengan uang elektronik. Keempat adalah waktu dalam transaksi yang lebih cepat.

Uang elektronik *Chip Based* yang menawarkan berbagai kemudahan memiliki risiko. Risiko paling besar adalah dana uang elektronik yang terdapat dalam instrumen uang elektronik *Chip Based* tersebut tidak bisa dikembalikan kepada konsumen jika instrumen uang elektronik *Chip Based* hilang. Konsumen tidak dapat mengajukan ganti rugi kepada pihak penerbit karena tidak ada mekanisme pengembalian dana pada uang elektronik tersebut dan didukung dengan tidak diaturnya mekanisme tersebut pada Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018. Risiko hilangnya dana uang elektronik *Chip Based* merugikan konsumen. Konsumen yang mengalami kerugian membuat petisi di change.org.

Pemerintah dan Bank Indonesia harus merubah regulasi agar konsumen dilindungi. Regulasi yang berlaku sekarang memiliki celah keamanan dalam perlindungan konsumen uang elektronik. Perlindungan konsumen tersebut dibutuhkan karena konsumen uang elektronik di Indonesia terus meningkat. Dengan begitu harus ada upaya-upaya untuk memberikan perlindungan terhadap kepentingan konsumen merupakan suatu hal yang penting dan mendesak untuk segera dicarikan solusinya, mengingat kompleksnya permasalahan yang menyangkut perlindungan konsumen, terutama di era perdagangan bebas yang akan datang untuk melindungi hak-hak konsumen yang sering diabaikan oleh produsen.⁸

Konsumen pada dasarnya tidak mengetahui secara detail mengenai sistem uang elektronik karena uang elektronik merupakan instrumen pembayaran yang tergolong baru sehingga diperlukan perlindungan hukum untuk konsumen uang elektronik. Perlindungan tersebut berfungsi menyeimbangkan kedudukan konsumen dan penerbit uang elektronik, dengan siapa kedua belah pihak saling berhubungan dan saling membutuhkan.⁹

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Apakah pengaturan uang elektronik *Chip Based* telah sesuai dengan asas keamanan dan keselamatan konsumen sebagaimana diatur dalam undang-undang perlindungan konsumen?

⁸Andi Sri Rezky wulandari dan Nurdiyana Tadjuddin, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Edisi Asli, Penerbit MitraWacana Media, Jakarta, 2018, h. 21-22.

⁹*Ibid*

- b. Apa Model regulasi uang elektronik *Chip Based* yang dapat memberikan perlindungan pada konsumen?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang perlu dicapai dalam penelitian skripsi ini, yaitu:

- a. Untuk menganalisis pengaturan uang elektronik *Chip Based* telah sesuai dengan asas keamanan dan keselamatan konsumen sebagaimana diatur dalam undang-undang perlindungan konsumen
- b. Untuk menganalisis model regulasi uang elektronik *Chip Based* yang memberikan perlindungan pada konsumen

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian skripsi ini adalah diharapkan dapat memberi sumbangsih terhadap perkembangan uang elektronik terutama didalam perlindungan konsumen uang elektronik bagi masyarakat Indonesia. Selain itu penelitian skripsi diharapkan juga dapat memberikan masukan bagi pemerintah dan praktisi hukum di dalam membuat regulasi perlindungan konsumen uang elektronik di Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang dipakai adalah penelitian hukum normatif yaitu teknik atau prosedur dengan telah yang berpedoman pada beberapa asas hukum. Kaidah kaidah hukum, maupun prinsip-prinsip hukum yang berkaitan dengan substansi peraturan perundang-undangan yang bersifat umum dan khusus, sehingga dapat menjawab atas isu

hukum yang ada.¹⁰ Metode penelitian hukum normatif yang digunakan dalam penelitian ini berlandaskan pada aturan- aturan hukum dan prinsip-prinsip hukum yang terkait dengan aturan yang mengatur tentang hukum perlindungan konsumen dan uang elektronik.

1.5.2 Pendekatan Masalah

Dalam skripsi ini menggunakan tiga pendekatan masalah yaitu :

1. Pendekatan peraturan undang-undang (*Statute Approach*)

Pendekatan peraturan perundang-undangan (*Statute Approach*) adalah pendekatan yang dan menelaah semua peraturan undang-undang dan regulasi yang terkait dengan permasalahan (isu hukum) yang ditangani.¹¹ Yang dalam hal ini peraturan perundang-undangan yang terkait dengan sistem perlindungan konsumen dalam penggunaan uang elektronik Indonesia.

2. Pendekatan konseptual (*Conceptual Approach*)

Pendekatan konseptual (*Conceptual Approach*) dilakukan dengan melihat pandangan dan doktrin yang berkembang didalam ilmu hukum.¹² Pandangan atau doktrin tersebut diharapkan dapat memperjelas dan memberikan pengertian-pengertian hukum, konsep hukum, maupun asas hukum yang relevan dengan permasalahan hukum. Yang dalam hal ini permasalahan mengenai perlindungan konsumen dalam uang elektronik.

3. Pendekatan komparatif (*Comparative Approach*).

¹⁰ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* edisi revisi, Kencana Pramedia Grup, Jakarta, 2015, h. 60.

¹¹*Ibid.*, h 133

¹²*Ibid.*, h 135

Pendekatan komparatif (*Comparative Approach*) merupakan pendekatan yang dilakukan dengan membandingkan undang-undang suatu negara dengan undang-undang dari satu atau lebih negara lain mengenai hal yang sama.¹³ Pendekatan komparatif (*Comparative Approach*) digunakan untuk melihat substansi penerapan *Value Protection* pada uang elektronik yang berada di yurisdiksi Inggris, Hong kong dan Indonesia karena Bank Indonesia mempelajari sistem Octopus Card yang beredar di Hong Kong dan Oyster Card yang beredar di Inggris untuk pengembangan uang elektronik.¹⁴

1.5.3 Sumber Bahan Hukum

Dari permasalahan ini, peneliti menggunakan 2 macam bahan hukum, yaitu bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum sendiri merupakan bahan hukum yang bersifat mengikat berupa peraturan perundang-undangan yang berlaku dan berkaitan dengan judul serta rumusan masalah yang akan dibahas. Berikut peraturan perundang-undangan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 (UUD NRI 1945);
- b. Undang-Undang nomor 7 tahun 2011 tentang mata uang;
- c. Undang-Undang nomor 8 tahun 1999 tentang perlindungan konsumen;

¹³*Ibid.*, h 135

¹⁴Galdian Yudistira, "Uang elektronik hilang, mungkinkah saldonya diganti?", <https://keuangan.kontan.co.id/news/uang-elektronik-hilang-mungkinkah-saldonya-diganti>, 23 mei 2018, dikunjungi pada tanggal 13 Juni 2020.

- d. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia;
- e. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- f. Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2011 tentang Transfer Dana;
- g. Peraturan Bank Indonesia 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik
- h. The Payment Systems and Stored Value Facilities Ordinance oleh pemerintah Hong Kong
- i. The Payment Services Regulations oleh pemerintah Inggris
- j. The Electronic Money Regulations oleh pemerintah Inggris

Selain bahan hukum primer terdapat juga bahan hukum sekunder, dimana bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang terdiri atas pendapat para ahli hukum yang ada dalam literatur, khususnya uang elektronik, catatan perkuliahan, jurnal, karya ilmiah, artikel dari media cetak dan internet yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

1.5.4 Metode Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui cara mencari peraturan perundang-undangan mengenai atau yang berkaitan dengan isu hukum yang diangkat. Dalam penelitian ini, peraturan perundang-undangan yang digunakan berupa undang undang serta produk hukum lain. Selain itu bahan hukum yang digunakan selain Peraturan Perundang-undangan adalah buku-buku dan jurnal yang terkait dengan isu hukum.

1.5.5 Analisa Bahan Hukum

Analisa bahan hukum di dalam penelitian ini menggunakan bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder yang kemudian dikumpulkan untuk dianalisis dan diidentifikasi yang berguna untuk menjawab semua rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini. Sehingga dapat ditemukan suatu kesimpulan untuk pemahaman secara menyeluruh.

1.5.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan yang umum digunakan untuk menulis karya ilmiah, sehingga dapat mempermudah pembaca untuk memahami isi yang penulis sampaikan melalui skripsi ini. Skripsi ini terdiri dari empat bab, dimana pada setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Sistematika penulisan skripsi ini dimulai dengan :

Bab I membahas tentang pendahuluan yang berisikan gambaran umum pokok-pokok yang akan dibahas dalam skripsi. Bab ini secara berturut-turut akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penulisan skripsi dan pertanggungjawaban sistematika.

Bab II membahas mengenai rumusan masalah yang pertama mengenai pengaturan uang elektronik *Chip Based* telah sesuai dengan asas keamanan dan keselamatan konsumen sebagaimana diatur dalam undang-undang perlindungan konsumen, yang akan dijelaskan lebih lanjut mengenai. Konsep uang elektronik, risiko uang elektronik dan asas keamanan dan keselamatan konsumen yang telah diterapkan pada regulasi uang elektronik yang berlaku di Indonesia.

Bab III menjelaskan rumusan masalah yang kedua yaitu model regulasi uang elektronik *Chip Based* yang memberikan perlindungan pada konsumen, yang akan dijelaskan lebih lanjut mengenai perbandingan regulasi uang elektronik di yurisdiksi lain dan komponen dalam model regulasi uang elektronik yang memenuhi perlindungan konsumen pada uang elektronik.

Bab IV akan dibahas mengenai bagian bab penutup yang akan disampaikan kesimpulan tentang jawaban atas permasalahan sebagaimana diuraikan dalam bab-bab sebelumnya dan selanjutnya berdasarkan kesimpulan tersebut akan disampaikan mengenai saran-saran yang dipandang perlu demi perlindungan konsumen pada uang elektronik.