

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan Negara berkembang, di mana Negara berkembang memiliki upaya dalam membangun perekonomian yang sehat dan terus berkelanjutan, perekonomian sendiri harus dijalankan dengan suatu sistem sehingga diharapkan segala kegiatan ekonomi menjadi teratur dan terstruktur, Sistem perkeekonomian di Indonesia menerapkan sistem demokrasi ekonomi. Sistem demokrasi ekonomi yang diterapkan Indonesia sendiri menerapkan prinsip persaingan usaha sebagai salah satu bentuk untuk mencapai kesejahteraan masyarakat dengan memberikan kesempatan yang sama kepada para pelaku usaha untuk bersaing dan berusaha dalam menciptakan proses perekonomian yang mencerminkan persaingan usaha yang sehat.

Sebagai Negara yang perekonomian yang sedang berkembang, Indonesia wajar memiliki suasana usaha yang kompetitif antar pelaku usaha. Adanya suasana kompetitif antar pelaku usaha di Negara berkembang merupakan salah satu upaya yang di ciptakan oleh Indonesia untuk mencapai pertumbuhan ekonomi yang efisien. Suasana kompetitif yang telah tercipta tentu akan mendorong para pelaku usaha untuk berlomba mendapatkan lebih banyak konsumen dengan menawarkan harga serendah mungkin, kualitas produk yang

mutu, dan memberikan pelayanan terhadap konsumen. Tidak hanya dengan meningkatkan *overall* dari sisi produk, para pelaku usaha juga diuntut dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga para pelaku usaha juga perlu mengembangkan tingkat kemampuan teknologi mereka, dari *process technology* maupun dari *product technology*. Dengan kompetisi tersebut akan mendukung kemajuan teknologi dan juga perekonomian yang pesat.<sup>1</sup>

Pada era globalisasi ini, Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang, sehingga kebutuhan umat manusia juga meningkat dan berkembang, kebutuhan tersebut meliputi segala aspek dalam kehidupan masyarakat Indonesia di era globalisasi. Salah satunya di bidang dalam bidang ekonomi, berikut merupakan dampak perkembangan dalam bidang ekonomi adalah :<sup>2</sup>

- a. Pertumbuhan ekonomi yang semakin tinggi;
- b. Terjadinya industrialisasi;
- c. Produktifitas yang semakin meningkat;
- d. Persaingan usaha baik dari dalam maupun luar negeri
- e. Investasi dan reinvestasi yang berlangsung secara besar-besaran yang dapat meningkatkan produktivitas ekonomi;
- f. Persaingan dalam dunia kerja yang menuntut pekerjaan untuk selalu menambah *skill* dan pengetahuan yang dimiliki.

---

<sup>1</sup> Susanti Adi Nugroho, *Hukum Persaingan usaha di Indonesia, dalam Teori dan Praktik serta*

*penerapan hukumnya*, Jilid 1, cetakan ke-3, kencana, Jakarta, 2018, h. 3,

<sup>2</sup> Andy Hartanto, *Hukum Jaminan dan kepailitan*, Laksbang Justitia, Surabaya, 2015, h.5.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sendiri merupakan bentuk dari perkembangan ekonomi yang juga semakin berkembang dan mendorong agar adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tentunya dengan adanya perkembangan tersebut pola hidup masyarakat juga terpengaruhi, seperti yang awalnya masyarakat jika ingin melakukan perdagangan maka harus dengan cara bertatap muka, sekarang dapat dilakukan dengan cara *online*. Perkembangan ini jelas membawa efek lebih efektif dan efisien baik kepada masyarakat yang menjadi konsumen dan penjual.

Perkembangan teknologi dan sistem informasi pada era globalisasi mengalami perkembangan yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Dengan terus berkembang secara pesat teknologi informasi menghadirkan inovasi-inovasi yang memberikan banyak pilihan kepada masyarakat untuk menggunakan layanan teknologi informasi tersebut. Perkembangan teknologi dan informasi menyebabkan perubahan dalam bidang ekonomi. Perkembangan yang ada di bidang ekonomi sendiri yang memiliki keterkaitan dengan keuangan juga berubah kearah yang lebih efisien dan modern. Inovasi teknologi dan sistem informasi yang hadir di dalam keuangan adalah hadirnya teknologi finansial atau dalam bahasa inggris disebut *Financl Technology (Fintech)*.

Kehadiran *Fintech* sendiri dalam keuangan dapat kita lihat dengan berubahnya pola hidup transaksi yang menjadi non tunai (*cashless*). Perkembangan Uang elektronik merupakan alternatif alat pembayaran non tunai

yang awalnya berupa kartu sekarang juga hadir dalam bentuk lainnya yang tersimpan dalam *smartphone*. Uang elektronik sendiri tidak lagi hanya bank tetapi juga lembaga selain bank (LSB), perusahaan yang berjalan di keUangan, perusahaan telekomunikasi, maupun perusahaan yang menjalankan transportasi publik seperti GO-jek, dan Grab. Adapun beberapa produk Uang elektronik yang diterbitkan oleh bank, antara lain Flazz dari BCA, dan contoh produk Uang elektronik yang dikeluarkan dari perusahaan telekomunikasi seperti dompetku ooredoo, dan T-cash.

Bila dilihat dalam dunia perdagangan sendiri yang dengan seiring berjalannya waktu para pelaku usaha selalu mencari cara pembayaran yang tidak membutuhkan waktu yang lama, oleh karena itu dalam dunia perdagangan *Fintech* hadir sebagai tuntutan para pelaku usaha yang mencari bentuk pembayaran yang lebih mudah, lebih lancar, lebih mudah, dan lebih aman, dibandingkan dengan menggunakan alat pembayaran mata Uang tunai yang menggunakan Uang tunai ataupun logam.

Di Indonesia Perkembangan perusahaan *Fintech* tidak hanya berada di sektor ritel, namun juga hadir pada beberapa jenis layanan setidaknya ada 4, antara lain :<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> [https://www.moneysmart.id/Fintech-di-indonesia-ini-contoh-kategori-financial-technology/12 November 2018. dikunjungi 30 Juni 2019.](https://www.moneysmart.id/Fintech-di-indonesia-ini-contoh-kategori-financial-technology/12%20November%202018.%20dikunjungi%2030%20Juni%202019.)

1. *Peer-to peer lending* (P2P) dan *crowdfunding*, P2P dan *crowdfunding* merupakan jenis *Fintech* yang paling banyak diminati, *Crowdfunding* sendiri adalah penggalangan dana yang menggunakan teknologi untuk membiayai suatu karya atau yang lazimnya untuk sebagai bentuk penyumbangan kepada korban bencana, layanan ini bersifat pembiayaan massal. Contoh layanan *crowdfunding* dalam kehidupan masyarakat adalah Kitabisa.com. P2P sendiri merupakan layanan pinjaman dana pada masyarakat, bisa dana dari masyarakat itu sendiri maupun dari perusahaan yang membangun platform tersebut. Contoh P2P yang hadir di Indonesia adalah Kredivo, di mana bentuk layanan tersebut berupa cicilan tanpa kartu kredit.
2. Manajemen Resiko dan investasi, Platform *Fintech* ini menyediakan perencanaan keuangan yang berbentuk digital. Dalam layanan ini pengguna *Fintech* akan mendapat panduan untuk mencari model investasi yang cocok dengan pengguna(*user*), bentuk contoh *Fintech* dalam pelayanan ini berupa, Investree, Bareksa. Hingga layanan untuk mengatur pajak secara online
3. *Market Aggregator*, *Fintech* dalam platform ini bertindak sebagai *Market Aggregator*, di mana para penggunanya bisa melihat beragam layanan informasi keuangan. Dengan bisa melihat beragam layanan informasi yang ditawarkan, maka pengguna bisa membandingkan beragam layanan

keUangan yang akan dipilih. Contoh, produk kartu kredit, kredit tanpa agunan, asuransi, sampai dengan Kredit kendaraan bermotor

4. *Payment, Clearing, dan settlement*, Bentuk dari *Fintech* ini sudah sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia dalam bertransaksi seperti Go-Pay, OVO, Dana, dan masih banyak lagi. Semua layanan pembayaran yang dilakukan secara online tersebut masuk dalam kategori *Fintech*. Setiap transaksi yang terjadi pada *E-wallet* merupakan bentuk perputaran Uang, dan Bank Indonesia harus bertanggung jawab untuk melakukan Perlindungan Konsumen yang terlibat dalam transaksi tersebut.

Tumbuhnya *Fintech* dalam Indonesia tentu melahirkan para pelaku-pelaku usaha yang bergerak dalam bidang *Fintech* di *payment gateway*, Hadirnya layanan ini dalam *Fintech* tentu memberikan kemudahan terhadap pengguna untuk menyimpan Uang di aplikasi dan dapat digunakan untuk transaksi pembayaran baik secara Uang elektronik. Adanya *payment gateway* sendiri ini sangat berguna dan bermanfaat dalam dunia *e-commerce*, karena dalam transaksi ini para pelaku usaha membutuhkan suatu proses transaksi antara penjual dan pembeli yang cepat dan aman.

Munculnya pelaku usaha yang bergerak dalam bidang *Fintech* tentu nya akan memacu pelaku usaha lain untuk melakukan diferensiasi terhadap produk maupun jenis layanan yang ditawarkan. Hal ini dilakukan untuk pelaku usaha menjadi *Market*

*leader* agar bisa mendominasi pesaingnya dengan loyalitas konsumen, jangkauan pemasaran produk, gambaran produk, keuntungan yang didapat..

Pada Umumnya perilaku setiap pelaku usaha adalah untuk dapat menguasai pasar dan mendapatkan keuntungan yang semaksimal mungkin. Para pelaku usaha yang mengincar penguasaan pasar seharusnya memperhatikan hukum persaingan usaha secara lebih dalam, yang penulis maksud dalam hal ini adalah cara atau tindakan yang dilakukan oleh pelaku usaha dilakukan dengan cara yang sehat dan wajar atau melakukan cara-cara yang dilarang. Jika pelaku usaha yang mendapatkan posisi market leader dengan melakukan diferensiasi produk, sehingga dapat menarik hati konsumen maka pelaku usaha tersebut tidak melakukan dengan cara yang bertentangan menurut hukum persaingan usaha.

Tentunya menarik hati konsumen agar setia terhadap produk yang para pelaku usaha tawarkan tentu tidak mudah, seperti halnya muncul pesaing pelaku usaha yang lain. Sifat hedonisme yang muncul dikarenakan oleh pendapatan per kapita yang meningkat sehingga meningkatkan daya beli terhadap produk dan jasa. Sifat Hedonisme ini dapat kita sering kali kita temukan pada area pusat perbelanjaan (*mall*), hadirnya promo-promo berupa diskon atau *cashback* yang ada di *mall* tentunya meningkatkan selera berbelanja masyarakat. Munculnya sifat hedonis pada konsumen seringkali tidak dirasakan secara langsung karena merupakan sebuah tingkah laku individu untuk memenuhi kepuasan tersendiri.

Penyedia jasa Pembayaran elektronik seperti OVO,Go-Pay,Dana, dan link aja tentu memanfaatkan hal tersebut sebagai peluang bisnis agar para konsumen menggunakan jasa mereka sebagai alat pembayaran. Cara-cara yang dilakukan dapat kita lihat pada *mall* di kota Surabaya seperti pada Grand City yang di mana pada lantai basement *mall* tersebut ada GoFood festival, pada area tersebut semua jenis pembayaran dilakukan dengan menggunakan Go-Pay tentunya jika menggunakan Go-Pay akan mendapatkan “keuntungan” seperti diskon, bahkan membayar parkir bisa menggunakan Go-Pay dan mendapatkan diskon, *mall* selanjutnya yang dapat kita lihat adalah Tunjungan Plaza Surabaya yang di mana mayoritas pembayaran dapat dilakukan dengan OVO. Dana juga menarik para masyarakat menggunakan jasanya dengan memberikan *privileges* untuk pengguna baru.

Pasar bersangkutan adalah sebuah konsep yang dilakukan untuk mendefinisikan tentang ukuran pasar dari sebuah produk. Ukuran pasar ini menjadi penting, karena dapat mengidentifikasi seberapa besar penguasaan produk tertentu dalam pasar tersebut oleh suatu pelaku usaha. Dalam pasar bersangkutan yang cakupan terlalu sempit, maka sangat mungkin pelaku usaha yang menguasai produk tertentu dinilai menjadi pemegang posisi dominan.sebaliknya apabila definisi pasar produk tersebut cakupannya terlalu luas, maka bisa jadi pelaku usaha tersebut tidak dinilai sebagai pemegang posisi dominan<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Susanti adi nugroho, *Op.cit.*, h. 384.



Posisi dominan sendiri dapat ditandai dengan adanya penguasaan pasar yang besar, di mana penguasaan ini memiliki korelasi positif terhadap keuntungan yang diperoleh pelaku usaha. Dengan demikian, pelaku usaha akan berusaha mencapai dan menggunakan posisi dominan dengan berbagai cara yang dalam konteks pembahasan ini dengan melanggar hukum (penyalahgunaan).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah disampaikan oleh penulis, maka penulis menarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada indikasi penyalahgunaan posisi dominan dalam pembayaran Uang elektronik oleh ovo ?
2. Apakah ada upaya hukum yang dapat dilakukan oleh KPPU kepada pelaku usaha yang mempunyai posisi dominan ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Untuk menganalisa apakah ada indikasi penyalahgunaan posisi dominan yang dilakukan oleh ovo pada pembayaran Uang elektronik
2. Untuk menganalisa upaya hukum yang dapat dilakukan oleh KPPU terhadap pelaku usaha yang memiliki posisi dominan

## 1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis, secara teori hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi perkembangan ilmu hukum dan menambah kajian ilmu hukum terhadap *Fintech* di jasa *payment gateway*.
2. Untuk kepentingan praktik hukum di Indonesia dengan memberikan gambaran bagaimana seharusnya pelaku usaha dalam bidang *Fintech* bisa menjadi market leader dengan menggunakan persaingan usaha yang sehat.

## 1.5 Metode Penelitian

### 1.5.1 Tipe Penelitian Hukum

Tipe penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah tipe penelitian hukum normatif, pemilihan metode penelitian hukum normatif ini karena penelitian hukum adalah suatu proses untuk menemukan untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum untuk menjawab isu hukum yang dihadapi. Pendekatan hukum normatif dilakukan dengan cara mempelajari peraturan perundang-undangan, buku-buku dan bahan hukum lainnya yang berkaitan dengan penelitian hukum. Penelitian Hukum bertujuan untuk menemukan kebenaran koherensi, yaitu kesesuaian antara aturan hukum dan norma hukum tersebut sesuai dengan prinsip hukum.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Peter Mahmud Marzuki, "*Penelitian Hukum*", Edisi Revisi, Prenadamedia Group, Jakarta, 2016. h. 47.

### 1.5.2 Metode Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan masalah melalui *Statute Approach* (pendekatan peraturan perundang-undangan), *Conceptual Approach* (pendekatan konseptual).

Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) adalah pendekatan yang dilakukan dengan cara menelaah semua undang-undang dan regulasi yang berkaitan dengan isu hukum yang sedang ditangani, serta mempelajari kaitan antara peraturan perundang-undangan tersebut dengan memahami asas dan hierarki peraturan perundang-undangan.<sup>6</sup>

Pendekatan konseptual (*conceptual approach*) adalah pendekatan yang beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum.<sup>7</sup>

Studi kasus (*case law study*) adalah studi terhadap kasus tertentu dari berbagai aspek hukum.<sup>8</sup> Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai bahan studi kasus adalah penyelenggara *fintech* yang bergerak pada bidang Uang elektronik Contoh penyelenggara *fintech* yang bergerak pada bidang Uang elektronik adalah OVO, Go-pay, dana, dan LinkAja

---

<sup>6</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2017. h.133.

<sup>7</sup> *Ibid*, h.135.

<sup>8</sup> *Ibid*, h. 134.

### **1.5.3 Sumber Bahan Hukum**

Bahan hukum yang dikumpulkan dan dianalisis dalam penelitian ini adalah bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer sendiri dapat diambil dari peraturan perundang-undangan yang terkait dengan hukum persaingan usaha dan *Fintech*. Sedangkan sumber bahan sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua publikasi tentang hukum dan *Fintech*. Bahan hukum tersebut antara lain adalah buku literature hukum, jurnal hukum, pendapat ahli, skripsi, tesis, dan juga artikel di internet. Bahan hukum sekunder tersebut digunakan untuk melengkapi bahan hukum primer.

### **1.5.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum**

Prosedur dalam pengumpulan bahan hukum dalam penulisan skripsi ini dilakukan oleh penulis dengan membaca peraturan perundang-undangan yang terkait dengan Hukum persaingan usaha dan *Fintech*, mencari buku dan juga jurnal yang menyangkut persaingan usaha sebagai kebutuhan penulis, dan dijadikan rujukan dalam penelitian ini

### **1.5.5 Analisa Bahan Hukum**

Bahan-bahan hukum yang telah dikumpulkan oleh penulis selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan jawaban atas rumusan masalah yang dibahas dalam skripsi ini dengan tujuan memberikan hasil yang dapat dipertanggungjawabkan secara sistematis.

## **1.6 Pertanggung Jawaban Sistematika**

Pada skripsi ini dibagi menjadi 4(empat) bab yang pada tiap bab memiliki keterkaitan secara sistematis, terdiri dari sub bab yang menjelaskan masing-masing konsep dalam rumusan masalah.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi tentang gambaran dari penulisan penelitian oleh penulis, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang terbagi atas pendekatan masalah, sumber bahan hukum, prosedur pengumpulan bahan hukum, analisis bahan hukum dan pertanggungjawaban sistematika.

Bab II akan membahas rumusan masalah yang pertama yaitu Apakah ada indikasi penyalahgunaan posisi dominan dalam pembayaran Uang elektronik oleh pelaku usaha.

Bab III sendiri akan membahas rumusan masalah yang kedua yaitu upaya hukum yang dapat dilakukan KPPU terhadap pelaku usaha yang memiliki posisi dominan.

Bab IV merupakan penutup yang berisi kesimpulan atas analisis dari Bab II dan Bab III, serta saran yang akan diajukan untuk memberikan solusi terhadap isu hukum yang terjadi