

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perjalanan menuju *cashless society* tidaklah mudah. Meski layanan *e-commerce* dan *marketplace* yang berkembang kian memanjakan masyarakat untuk bertransaksi *online*, namun apakah masyarakat Indonesia sudah siap untuk menggunakan dompet digital sepenuhnya? Walau Indonesia sudah terlihat seperti “melek teknologi”, namun pada kenyataannya pertumbuhan ekonomi digital di Indonesia masih terbelakang dari negara tetangga seperti Singapura dan Malaysia. Setidaknya ada dua hal yang menjadi penghambat utama kebijakan ini, yaitu iklim atau ekosistem bisnis dan permasalahan klasik infrastruktur. Selain jaringan infrastruktur seperti internet yang belum menyeluruh ke seluruh pelosok negeri, tertinggalnya perkembangan transaksi elektronik di Indonesia juga dipengaruhi oleh tingkat literasi keuangan yang masih rendah. Suatu *cashless society* akan terwujud bila mayoritas masyarakatnya memahami bagaimana melakukan tata kelola keuangan atau literasi keuangan.

Saat ini, karena digitalisasi telah diberlakukan pada semua aspek kehidupan kita tanpa dapat dihindari, penting untuk mempertimbangkan "*cashless society*" sebagai suatu fenomena baru di sektor ekonomi, yang juga didukung oleh pesatnya perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) dan *Internet of Things* (IOT).¹ Beberapa tahun terakhir, pemanfaatan teknologi pembayaran digital menjadi

¹ Felice Valeria, et al, "*Cashless Society* di Indonesia : Risiko dan Tantangan", Siberkreasi, 2022, hal.1-2

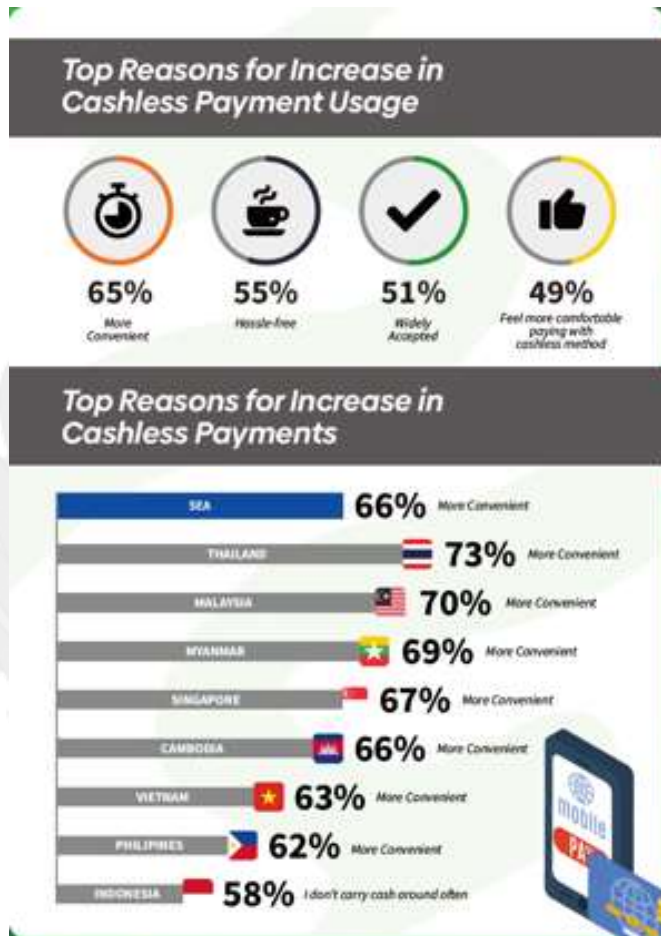
semakin populer di Indonesia dengan hadirnya OVO, Go-pay, Dana, Jenius, Doku, dan T-Cash, yang merupakan beberapa contoh produk *fintech* yang telah digunakan secara luas dalam bentuk dompet digital. Pembayaran digital sering dianggap lebih efisien dan aman daripada uang tunai.

Bertransaksi tanpa uang tunai memang dapat menghasilkan banyak manfaat bagi bisnis dan konsumen dalam hal efisiensi karena pembayaran dilakukan secara instan. Selain itu sering diklaim bahwa dengan tidak menggunakan uang tunai dalam bertransaksi juga dapat memberikan keamanan yang lebih besar bagi konsumen karena risiko perampokan akan berkurang, dan yang jelas akan mengurangi tingkat kriminal secara umum.

Infografis dari laporan VISA di bawah ini menunjukkan sifat pembayaran non-tunai yang tidak merepotkan, tampaknya menjadi salah satu faktor pendorong utama sebagian besar orang Indonesia untuk menggunakannya lebih sering. *Cashback* atau diskon yang diberikan, seperti yang sering dilakukan OVO dan Go-Pay untuk menarik lebih banyak pengguna untuk menggunakan layanan yang mereka tawarkan juga mendorong penggunaan non-tunai ini.²

Menurut penulis sebagai pengguna dompet digital, selain memang memberikan kenyamanan, tentu *cashback* atau *discount* juga sangat menarik untuk melakukan pembelian / pembayaran non-tunai.

² *Ibid*, hal 3



Gambar 1.1 Top reasons for Increase in Cashless Payments and Their Usage (VISA Report)

Bank Indonesia telah mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pada 14 Agustus 2014 dengan tujuan menciptakan sistem pembayaran yang aman, efisien dan lancar, sehingga akhirnya sistem keuangan nasional dapat bekerja secara efektif dan efisien. GNNT juga diharapkan mampu meminimalisir kendala dalam pembayaran tunai, seperti uang tidak diterima karena lusuh/sobek/tidak layak edar, meningkatkan efisiensi saat transaksi dimana masyarakat tidak perlu membawa uang dalam jumlah besar, dan meningkatkan

efektivitas transaksi dengan menghindari adanya kesalahan hitung atau human error. Pada akhirnya, GNNT akan dapat mewujudkan ekosistem *cashless society*.³

Seiring dengan upaya meningkatkan GNNT, BI menyadari bahwa sistem pembayaran perlu beradaptasi dengan hadirnya teknologi digital. Untuk itu, BI telah menerbitkan blueprint Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025, dimana salah satu visinya mendukung digitalisasi perbankan sebagai lembaga utama dalam ekonomi keuangan digital, baik melalui open banking maupun pemanfaatan teknologi digital dan data dalam bisnis keuangan. Bank Indonesia pun mengeluarkan PBI Sistem Pembayaran PBI No 22/23/PBI/2020 sebagai landasan hukum bagi implementasi inisiatif BSPI 2025 secara menyeluruh.

Pada dasarnya, pemerintah dan Bank Indonesia telah bercita-cita untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi digital Indonesia dengan mendesak warganya untuk secara bertahap berubah menjadi masyarakat non-tunai. Aspirasi ini juga didorong oleh kebutuhan untuk menjadi lebih efisien dalam hal biaya dan waktu produksi tunai karena kecepatan uang (*velocity of money*) yang tinggi. Ada tiga hal yang melatarbelakangi reformasi pengaturan sistem pembayaran, yaitu semakin meningkatnya kompleksitas kegiatan dan model bisnis, pengaturan yang masih relatif kompleks dan rigid, serta transformasi pengaturan global dalam merespon digitalisasi. Reformasi ini diharapkan mampu mengakomodasi perkembangan ekonomi dan keuangan digital, menyederhanakan pengaturan dan menata kembali struktur industri sistem pembayaran.

³ Indah Mustikasari, iPrice (2021). Tren Cashless Society di Indonesia (online), <https://iprice.co.id/trend/insights/wawasan-mingguan-tren-cashless-society-di-indonesia/>, diakses terakhir pada 23 September 2023



Gambar 1.2. **Blueprint Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025 dalam gambar**

Targetnya adalah Blueprint Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025, akan membawa 91.3 juta populasi penduduk *unbanked* dan 62.9 juta UMKM ke dalam ekonomi dan keuangan formal secara berkelanjutan melalui pemanfaatan digitalisasi di sektor finansial dan sektor riil.⁴ Dibutuhkan kolaborasi di antara sektor finansial (bank, fintech, otoritas, dan kementerian) agar bisa mendukung sektor riil (pasar, UMKM, transportasi, masyarakat petani dan nelayan, dan pariwisata) melalui penggunaan QRIS, BI-fast, dan pemberdayaan elektronifikasi di tingkat Pemda. Dari situ diharapkan akan terbentuk ekosistem ekonomi dan keuangan digital 2025.

Namun, dari pengamatan penulis, terlepas dari kelebihanannya, dampak negatif dari bertransaksi secara non-tunai juga tidak dapat dihindari. Di Indonesia,

⁴ Bank Indonesia, "Blueprint Sistem Pembayaran Indonesia 2025 Menavigasi Sistem Pembayaran Nasional di Era Digital", hal. 2

meskipun pembayaran digital telah mendapatkan popularitas lebih, Indonesia masih harus menempuh langkah yang jauh untuk mewujudkan "*cashless society*" karena beberapa kendala umum, seperti tingkat buta huruf yang tinggi, tingkat kepedulian (*awareness*) terhadap transaksi, literasi keuangan, dan keamanan data pribadi yang relatif rendah. Hal ini dapat dijumpai dalam bentuk masalah-masalah terkait perlindungan data yang sering muncul di Indonesia. Ada banyak resiko atau kekurangan yang harus diperhitungkan sebagai *trade-off* untuk melakukan transaksi non-tunai. Ada banyak kejahatan mayantara (*cyber crime*) yang mengintip para pengguna dompet digital seperti Go-pay, Ovo, Dana, Linkaja.

Cybercrime adalah tindak kriminal yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer sebagai alat kejahatan utama. Merupakan kejahatan yang memanfaatkan perkembangan teknologi komputer khususnya internet. *Cybercrime* adalah kegiatan seseorang, sekelompok orang, badan hukum yang memakai komputer sebagai fasilitas melakukan kejahatan, dan sebagai sasaran target.⁵ Formulasi kejahatan di dunia maya dapat dilihat pada pengaturan tindakan tersebut dalam undang-undang. Dalam Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut sebagai "UU ITE"), diatur sejumlah perbuatan yang dilarang yang menjadi tindakan

⁵ Dewi Bunga, "Politik Hukum Pidana Terhadap Penanggulangan *Cybercrime*", Jurnal Legislasi Indonesia, Vol 16, No 1, 2019, hal. 4.

cybercrime, sehingga *Cybercrime* merupakan salah satu tindakan yang dikategorikan sebagai tindak pidana.

Penentuan sebagai tindak pidana merupakan bagian kebijakan kriminal, yang menurut Sudarto sebagai usaha yang rasional dari masyarakat untuk menanggulangi kejahatan. Berikut penjelasan atas modus *cybercrime* yang paling banyak terjadi:⁶

1. *Phising*: Pelaku biasanya akan mengaku dari lembaga resmi melalui sambungan telepon, email atau pesan teks. Mereka memanipulasi korban supaya mau memberikan data pribadi yang akan digunakan untuk mengakses akun penting milik korban. Phishing bisa mengakibatkan berbagai kerugian, antara lain pencurian identitas pribadi.
2. Kejahatan *Carding*: *Carding* adalah jenis kejahatan dunia maya yang dilakukan dengan bertransaksi menggunakan kartu kredit milik orang lain. Jadi, setelah mengetahui nomor kartu kredit korban, pelaku kemudian berbelanja *online* dengan kartu kredit curian itu. Nomor kartu kredit tersebut dicuri dari situs atau website yang tidak aman. Bisa juga diperoleh dengan cara membeli dari jaringan *spammer* atau pencuri data. Selanjutnya data kartu kredit itu disalahgunakan oleh *carder*, sebutan pelaku kejahatan *carding*.
3. *Ransomware*: adalah *malware* atau *software* jahat yang bukan hanya bisa menginfeksi komputer, tapi juga menyandera data pengguna.

⁶ Kumparan Bisnis, "Kenali 5 modus *cybercrime* di platform online agar kamu tak jadi korban". <https://kumparan.com/kumparanbisnis/kenali-5-modus-cybercrime-di-platform-online-agar-kamu-tak-jadi-korban>, diakses pada 23 Septemebr 2023

Tindak kejahatan ini dapat menimbulkan kerugian besar bagi korbannya. Pelaku akan meminta uang tebusan ke korban jika ingin ransomware dihapus atau dimusnahkan. Apabila korban tidak mengabulkan permintaan tersebut, pelaku tak segan-segan mengancam akan membuat data menjadi korup alias tidak bisa digunakan lagi.

4. *Penipuan online*: *Penipuan online* atau penipuan digital yang saat ini makin banyak modusnya. Diantaranya adalah modus penipuan berkedok foto *selfie* dengan KTP atau identitas diri. Foto *selfie* bersama KTP biasanya menjadi salah satu syarat registrasi online akun keuangan, seperti dompet digital, *pay later*, pinjaman online, sampai daftar rekening bank online. Bisa saja kita terjebak aplikasi pinjaman online palsu yang dibuat sedemikian rupa. Kemudian oleh pelaku, data kamu dipakai untuk pencucian uang, dijual di pasar gelap, atau digunakan sesuka hati untuk pinjaman online ilegal.
5. *Account Takeover* : sering disebut dengan ATO adalah suatu kegiatan kejahatan di dunia maya yang dilakukan oleh para pelaku kejahatan siber. ATO menunjukkan bahwa seorang penyerang berhasil memperoleh akses ke sebuah akun perorangan atau entitas bisnis, dan kemudian mengambil alih kendali atas akun tersebut. Umumnya, penyerang memindahkan atau mengalihkan sejumlah aset ataupun uang yang tersimpan dalam akun korban ke akun milik penyerang.

Sesungguhnya setiap pelaku usaha dipaksa juga untuk tidak hanya mengambil keuntungan dari transaksi digital pengguna, namun melengkapi

aplikasi dengan sistem keamanan yang mumpuni. Beberapa bentuk perlindungan dan keamanan telah diterapkan oleh pelaku usaha dompet digital, diantaranya diselenggarakan dalam bentuk *PIN (Personal Identification Number)*, *OTP (One Time Password)*, *Face Verification*, *Biometric*, Program penggantian kerugian tertentu (*DANA Protection (Dana)*, *Jaminan Uang Kembali (gopay)*)

Ada banyak ancaman terhadap keamanan dan perlindungan data. Memang, menggunakan metode transaksi non-tunai dapat mencegah peningkatan angka kejahatan finansial pada masyarakat. Meskipun demikian, sebagai *trade-off*, hal itu juga dapat mendorong lebih banyak tindakan kriminal untuk dilakukan secara bersamaan; jumlah kejahatan dunia maya, pengawasan dan penyensoran mungkin lebih umum dilakukan di masa depan karena data transaksional pengguna dicatat secara digital oleh perusahaan dan pemerintah.

Menurut Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII), meningkatnya inovasi digital yang dikembangkan oleh perusahaan telah meningkatkan jumlah data pribadi yang perlu dikumpulkan.⁷ karena itu, risiko hak privasi data yang dilanggar meningkat. Industri-industri *fintech*, dengan sistem *peer-to-peer lending (P2P)* mereka, diwajibkan untuk mengumpulkan data pribadi konsumen mereka untuk melakukan *credit scoring*, yang sering disalahgunakan, untuk mendapatkan keuntungan dari penagih utang melalui data-data pribadi pengguna. Lebih buruk lagi, data yang diperoleh mungkin disebarluaskan kepada kerabat


⁷ Felice Valeria, Treviliana Eka Putri, Riawan Hanif Alifadecya, "*Cashless Society* di Indonesia : Risiko dan Tantangan", *Siberkreasi*, 2022 hal. 6-7.

penagih utang, yang nantinya bisa disalahgunakan untuk melakukan berbagai tindakan kriminal.

Di sisi lain, Lembaga Penelitian dan Advokasi Kebijakan (Elsam) juga mempelajari keprihatinan yang muncul atas implementasi UU Perlindungan Data Pribadi di Indonesia, karena UU ini terdiri dari 30 peraturan yang memiliki prinsip-prinsip yang berbeda satu dengan lainnya dalam hal perlindungan data pribadi. Oleh karena itu, terdapat kurangnya standarisasi pada persyaratan layanan (*terms of service*) masing-masing perusahaan mengenai perlindungan data pribadi pelanggannya. Akibatnya, kemungkinan data pribadi pelanggan menjadi terlanggar jika kebanyakan orang bertransaksi non-tunai, terlepas dari perlindungan keamanan yang kuat atau tidak.

Maia Estianty, salah satu artis Indonesia, adalah salah satu korban dari kejahatan semacam ini, pada akhir tahun 2019 lalu. Disebutkan bahwa ketika dia ingin memesan makanan melalui Go-Food, pengemudi tiba-tiba meminta untuk membatalkan pesanan. Untuk mengubah pengemudinya, Maia diminta untuk mengetik kode USSD, ketika tiba-tiba, semua data yang disimpan di teleponnya ditransfer ke telepon sang penipu.⁸

⁸ CNN Indonesia, "Membongkar modus bobol gopay yang timpa Maia Estianty". <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20191230110044-185-460937/membongkar-modus-bobol-gopay-yang-timpa-maia-estianty>, diakses pada 16 September 2023.

← Comments 



maiaestiantyreal .

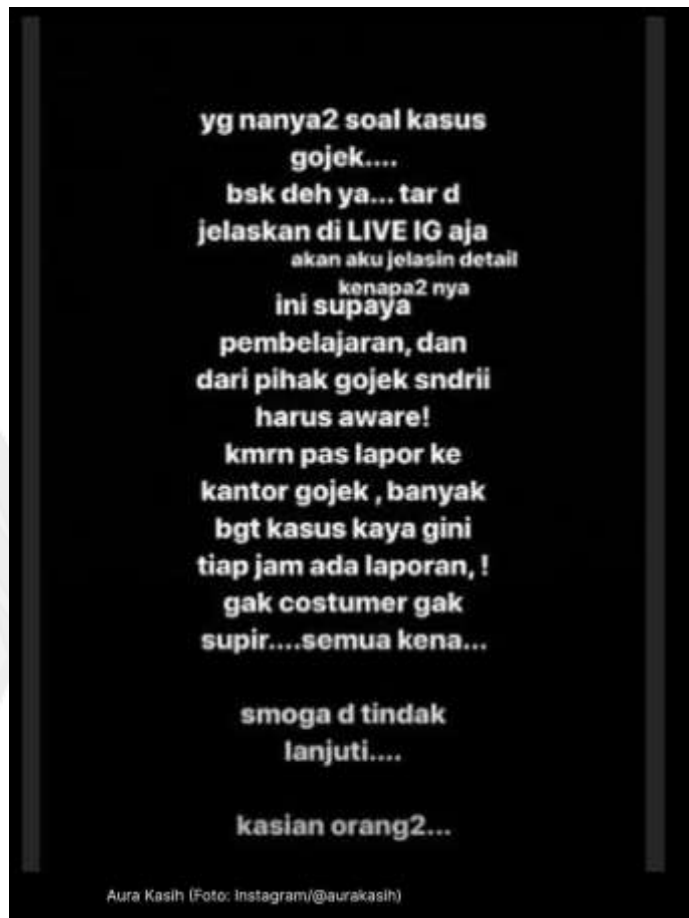
Guys, gw kemaren sempet ribet gara2 gw lagi pesen GoFood pake GOPAY @gojekindonesia , tiba2 tuh sopir ojol bilang motor mogok, trus dia call mau ganti rubah sopir, dia minta gw klik *21* 0821 78912261# ... tau apa yg terjadi? ternyata itu code kita sedang me FORWARD Data telpon kita ke dia... Trus dia

Foto: Screenshot via Instagram (@maiaestiantyreal)

Ini bukanlah pertama kali penulis mendengar kasus yang mirip seperti Maia Estianty ini. Di lingkungan teman-teman penulis juga pernah ada yang mengalami hal serupa, namun karena bukan public figure, kasusnya tenggealm begitu saja dan tidak terdengar.

Di sisi lain, Aura Kasih, artis Indonesia lainnya, juga memiliki kasus serupa dengan Maia Estianty. Dia kehilangan saldo Go-Pay senilai Rp 11 juta, dimana cara kejahatan yang dilakukan juga dapat dianggap sebagai rekayasa sosial. Jenis kejahatan ini berulang kali terjadi pada sejumlah besar pengguna yang memiliki saldo di dompet digital mereka, dimana selanjutnya mereka kehilangan saldo mereka.⁹

⁹ Jonathan Patrick, CNN Indonesia (2020), "Kasus Gopay Aura Kasih dan Maia Estianty Bukan Peretasan". available at : <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200123175221-185-468096/kasus-gopay-aura-kasih-dan-maia-estianty-bukan-peretasan>, diakses pada 16 September 2023



Senior Manager Corporate Affairs Gojek, Alvita Chen menjelaskan bahwa pelaku yang menipu Maia bukan pengemudi Gojek, melainkan penipu yang mengambil alih akun seorang driver Gojek. 'Jadi kronologinya penipu ini *take over* dulu akun driver itu (karena driver tak sengaja *share* OTP). Kemudian akun tersebut dipakai untuk menipu Maia.'¹⁰

¹⁰ Dandy Bayu Bramasta, et al, Kompas.com (2019), "Kronologi penipuan yang dialami Maia Estianty versi Gojek". <https://www.kompas.com/tren/read/2019/12/28/150742065/kronologi-penipuan-yang-dialami-maia-estianty-versi-gojek?page=all>, diakses pada 16 September 2023.

DANA menanggapi salah satu fenomena yang kerap terjadi oleh pengguna dompet digital, seperti saldo hilang atau berkurang.¹¹ DANA siap mengembalikan saldo pengguna yang hilang dengan berbagai ketentuan. Menurut VP of Information Security DANA, Andri Purnomo, pengguna kasus saldo hilang bisa langsung melapor ke DANA melalui layanan DIANA Chat di aplikasi DANA serta media sosial resmi.

Berkaca dari kasus-kasus tersebut, maka penting untuk masalah-masalah yang berkaitan dengan privasi data di tengah tren pembayaran non-tunai untuk ditanggapi lebih serius, karena mereka menjadi lebih rentan untuk dilanggar. Oleh karena itu, tampaknya ancaman yang diarahkan pada keamanan dan privasi data pribadi semakin menjadi umum, yang mengindikasikan bahwa diberlakukannya Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi secara komprehensif harus diadvokasi lebih lanjut - bersamaan dengan peningkatan kesadaran pada masyarakat.

Untuk dapat melakukan transaksi non-tunai, seseorang harus dapat mengoperasikan teknologi untuk mengakses uang yang disimpan dalam dompet digital atau aplikasi pembayaran elektronik. Meskipun demikian, di Indonesia, kesenjangan digital masih umum ditemukan, terutama antara daerah perkotaan dan pedesaan. Untuk lebih spesifik, kesenjangan digital itu sendiri dapat didefinisikan sebagai kesenjangan yang terjadi antara individu, rumah tangga, bisnis, dan wilayah geografis dalam hal ketersediaan akses ke teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk melakukan berbagai kegiatan.

¹¹ Naufal Mamduh, telset.id (2023), "DANA Siap Kembalikan Saldo yang hilang, tapi syaratnya..." <https://telset.id/news/fintech/dana-siap-kembalikan-saldo-hilang/>, diakses pada 16 September 2023.

Untuk mencapai visi "*Less Cash Society*" di Indonesia, tidak mungkin untuk tidak memperhitungkan kesenjangan digital tersebut untuk diatasi.¹² Implikasi lebih lanjut dari kesenjangan ini mungkin terjadi pada ranah ekonomi dan sosial, di mana posisi mereka dalam masyarakat pada akhirnya akan ditentukan. Untuk selanjutnya,, untuk mewujudkan "*cashless society*" di Indonesia, dibutuhkan akses teknologi yang layak dan tingkat literasi digital yang tinggi untuk mengurangi terjadinya eksklusi finansial di masa depan.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) adalah undang-undang pertama di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai produk legislasi yang sangat dibutuhkan dan telah menjadi pionir yang meletakkan dasar pengaturan di bidang pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun, dalam perjalanannya, UU ITE no 11 tahun 2008 ini perlu dilakukan perubahan atau pembaharuan di beberapa pasal dan ayatnya. Sehingga saat ini menjadi Undang-Undang No 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang baru dikeluarkan Januari 2024.

Pada periode Agustus hingga akhir Oktober 2020, *Katadata Insight Center* (KIC) melakukan survey terhadap 1.155 responden pengguna internet di 33 provinsi di Indonesia.¹³ Hasil survei menunjukkan bahwa 26,8% responden

¹² Felice Valeria, Treviliana Eka Putri, Riawan Hanif Alifadecya, "*Cashless Society* di Indonesia : Risiko dan Tantangan", *Siberkreasi*, 2022 hal. 9.

¹³Yuliawati, *KataData* (2019), " Gelombang Besar Transaksi Non Tunai Di Indonesia". https://katadata.co.id/yurasyahrul/digital/5e9a4e611f509/ge_lombang-besar-transaksi-nontunai-di-indonesia, diakses pada 20 September 2023

belum memiliki serta belum menggunakan layanan pembayaran perbankan. Yang lebih memprihatinkan adalah baru 9,6% masyarakat sudah menerapkan system pembayaran non-tunai pada kegiatan transaksinya (Ridhoi, 2020). Tingkat literasi keuangan digital masyarakat Indonesia baru mencapai 35,5%, sedangkan masyarakat yang pernah menggunakan layanan keuangan digital hanya 31,26%. Jumlah masyarakat yang melakukan transaksi keuangan dengan frekuensi pemakaian setiap hari, masih di bawah 11,1%. Rata-rata frekuensi mereka menggunakan transaksi keuangan digital beberapa kali dalam seminggu ada 34,8%, sedangkan frekuensi penggunaan 1-2 kali dalam 1 bulan ada 36,2%, sisanya 23,1% sangat jarang menggunakan (Alika, 2020).

Menurut survei Danareksa *Research Institute*, UMKM di Pulau Jawa yang menggunakan transaksi secara digital baru mencapai 29,18% (CIPS Indonesia, 2020). Artinya untuk mewujudkan keuangan digital sesuai dengan *Blueprint* Sistem Pembayaran Indonesia 2025, pemerintah masih harus bekerja keras. Seiring dengan upaya meningkatkan GNNT, BI menyadari bahwa sistem pembayaran perlu beradaptasi dengan hadirnya teknologi digital.

Penemuan di bidang teknologi merupakan penggerak perubahan sosial, sebab penemuan teknologi menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan yang berantai sifatnya.¹⁴ Sifat yang disebut terakhir ini bisa dijelaskan sebagai berikut. Pertama, terjadi suatu penemuan baru di bidang teknologi. Kedua, menyusullah kegiatan ekonomi. Di sini orang mulai memikirkan pemanfaatan ekonomis apa yang dapat dipetik dari penemuan itu. Baru kemudian hukum masuk, apabila

¹⁴ Hamzarief Santaria, *Konsep Dasar Sosiologi Hukum*, (Kediri : Setara Press, 2019)

kedua kegiatan yang disebutkan di atas telah dijalankan. Dengan demikian hukum diterima sebagai struktur alat yang mempunyai basisnya pada bidang teknologi dan ekonomi. Oleh karena itu, hukum hanyalah kelanjutan dari kejadian-kejadian pada bidang tersebut.



Gambar 1.3. **persentase dompet digital sebagai alat pembayaran transaksi e-commerce di Asia**

Untuk merubah 77% transaksi yang saat ini masih menggunakan tunai menjadi digital adalah kuncinya disini. Kunci untuk membuka layanan keuangan digital di Indonesia adalah banyaknya pemilik ponsel yang selama ini tidak terlayani oleh format perbankan tradisional. Walaupun saat ini uang tunai masih menjadi raja, namun dua pertiga populasi penduduk yang tidak terlayani oleh perbankan tersebut menggunakan ponsel. Potensi pasar ini masih sangat besar dan potensial apalagi didukung dengan regulasi yang mumpuni, melalui Peraturan Presiden No 82 tahun 2016 mengenai Strategi Nasional Keuangan Inklusif.

Penelitian yang mirip seperti ini sudah pernah dilakukan pada jurnal hukum berjudul "Aspek Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Dalam Penggunaan Aplikasi Pembayaran Elektronik (*E-Payment*)".¹⁵

Penelitian sejenis juga sudah pernah dilakukan oleh Anjar Koholifano Mukti dari Fakultas Hukum Program Studi Pasca Sarjana Universitas Indonesia dalam tesisnya yang berjudul "Perlindungan Hukum Atas Pengguna Layanan Keuangan Berbasis Teknologi *Financial Technology* : Studi Kasus Dompot Virtual Go-pay".¹⁶ Tesis ini mengkaji bagaimana konsep perkembangan *Financial Technology (FinTech)* dan Pengaturannya di Indonesia, serta bagaimana perlindungan hukum terhadap nasabah dalam kaitannya dengan Go-pay sebagai salah satu layanan Fintech di Indonesia berdasarkan hukum Indonesia.

Tugas Akhir Misbakhul Akbar dari Magister Teknologi Informasi Universitas Indonesia juga melakukan kajian mengenai perkembangan pesat dompet digital (*e-wallet*) di Indonesia dengan permasalahan keamanan informasi.¹⁷ Meningkatnya kasus peretasan akun *e-wallet* di Indonesia sebagian besar disebabkan karena kelalaian dari pengguna *e-wallet* tersebut. Tugas Akhir yang berjudul "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kesadaran Keamanan Informasi dan Rekomendasi Edukasi pada Pengguna *E-wallet* di Indonesia",

¹⁵ Asmadi, E., "Aspek Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Dalam Penggunaan Aplikasi Pembayaran Elektronik (*Electronic E-payment*)", *Doktrina: Journal of Law*. Volume 1, No 2, 2018.

¹⁶ Anjar Koholifano Mukti, "Perlindungan Hukum Atas Pengguna Layanan Keuangan Berbasis Teknologi *Financial Technology* : Studi Kasus Dompot Virtual Go-pay", Tesis, Depok: Universitas Indonesia, Fakultas Hukum, Program Studi Pascasarjana Hukum Bisnis dan Ekonomi, 2017.

¹⁷ Misbakhul Akbar, "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kesadaran Keamanan Informasi dan Rekomendasi Edukasi pada Pengguna *E-Wallet* di Indonesia", Tugas Akhir, Depok: Universitas Indonesia, Fakultas Ilmu Komputer, 2021.

menyoroti faktor manusia yang merupakan entitas yang paling lemah dalam infrastruktur keamanan informasi.

Masalah perlindungan konsumen juga pernah dikaji dalam skripsi Muhammad Irsyad Nurilham dari Fakultas Hukum Universitas Indonesia, yang berjudul "Perlindungan Konsumen Dalam Sistem Pembayaran Dompot Elektronik oleh penyelenggara teknologi finansial : studi kasus kegagalan transfer dana Dompot Elektronik X".¹⁸ Skripsi ini menelaah dan menganalisis ketentuan hukum serta bahan pustaka yang berhubungan dengan perlindungan konsumen dalam sistem pembayaran dompet elektronik oleh penyelenggara Teknologi Finansial.

1.2. Rumusan Pokok Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka dalam Tesis ini penulis akan mengkaji :

1. Bagaimana perkembangan peraturan perlindungan konsumen terkait transaksi dompet digital di Indonesia ?
2. Bagaimana penerapan peraturan perlindungan konsumen terhadap kasus *cybercrime* dalam aktivitas transaksi dompet digital ?

1.3. Tujuan Penelitian

Dari penelitian tesis ini, penulis berharap bisa mendapatkan tujuan sebagai berikut :

¹⁸ Muhammad Irsyad Nurilham, "Perlindungan Konsumen Dalam Sistem Pembayaran Dompot Elektronik oleh penyelenggara teknologi finansial: studi kasus kegagalan transfer dana Dompot Elektronik X ", Skripsi, Depok: Universitas Indonesia, Fakultas Hukum, Ilmu Hukum, 2022.

1. Diharapkan penelitian ini akan bisa menganalisa bagaimana perlindungan terhadap nasabah dompet digital dalam kaitannya dengan permasalahan hukum *cybercrime* .
2. Mengisi kekosongan hukum atau gap yang terjadi dengan memberikan ide-ide hukum atau peraturan yang bisa digunakan untuk penyelesaian masalah-masalah yang terjadi terkait *cybercrime* terhadap bisnis dompet digital.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis yaitu alasan yuridis bahwa peraturan yang dibentuk untuk mengatasi permasalahan hukum atau mengisi kekosongan hukum dengan mempertimbangkan aturan yang telah ada, yang akan diubah, atau yang akan dicabut guna menjamin kepastian hukum dan rasa keadilan masyarakat.
2. Manfaat Praktis, diharapkan penelitian ini akan memberikan kepastian, keadilan, dan transparansi hukum mengenai perlindungan konsumen, dimana kita akan mengulas dan menganalisa asas-asas perlindungan konsumen¹⁹

1.5. Sistematika Penulisan

Bab-1 Pendahuluan :

Bab ini menjelaskan secara singkat latar belakang masalah dan perjalanan masyarakat Indonesia dalam menyambut Gerakan Non-Tunai. Bab ini juga

¹⁹ Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (LNRI Tahun 1999 No 22, TLNRI No 3821), Pasal 2

menjelaskan apa saja rumusan masalah yang dihadapi masyarakat Indonesia. Di Bab ini penulis menjelaskan *Das Sollen* dan *Das Sein*, dan apa saja gap yang terjadi di masyarakat. Dilanjutkan dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis beserta kegunaan penelitian yang akan berguna bagi para pembaca. Selanjutnya bab ini diakhiri dengan gambaran umum mengenai sistematika penulisan penelitian ini.

Bab-2 Tinjauan Pustaka :

Pada bab ini akan dibahas bagaimana kerangka teori yang akan digunakan oleh penulis sewaktu melakukan analisis pada bagian hasil dan pembahasan di Bab IV. Adapun Pisau Analisis yang digunakan untuk menjawab pokok permasalahan dalam penelitian ini ada 2, yaitu Teori Keadilan dan Teori Kepastian Hukum. Teori Keadilan yang digunakan disini adalah Teori Aristoteles, yaitu Keadilan teks *ius suum cuique tribuere*. Sedangkan Teori Kepastian Hukum yang akan digunakan adalah Teori kepastian hukum dari Van Apeldoorn, yaitu :²⁰

“dalam hukum terdapat bentrokan-bentrokan yang tidak dapat dihindarkan, pertikaian yang selalu berulang antara tuntutan-tuntutan keadilan dan tuntutan- tuntutan kepastian hukum. Makin banyak hukum memenuhi syarat peraturan yang tetap, yang sebanyak mungkin meniadakan ketidakpastian”.

Penulis juga akan memasukkan Teori L. Friedman mengenai Sistem Hukum, Mochtar Kusumaatmadja mengenai Teori Hukum Pembangunan dan Aliran Sociological Jurisprudence dari Roscoe Pound.

Bab-3 Metode Penelitian :

Sesuai dengan SOP Penulisan Tugas Akhir Tesis Fakultas Hukum Universitas Pelita Harapan Nomor : 008/SKD/FH-UPH/VIII/2022, Bab ini

²⁰ Van Apeldoorn, *Pengantar Ilmu Hukum*, (Jakarta: Pradnya Paramita, 1990) , hal. 24-25

menjelaskan tentang pendekatan dan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini agar membantu penulis dalam menganalisis pada bagian hasil dan pembahasan. Pada bab ini juga akan menjelaskan proses penelitian yang penulis lakukan dalam mengumpulkan data, mengolah data yang diperoleh, menganalisis, serta menyajikannya pada hasil dan pembahasan. Pendekatan yang akan digunakan adalah *Statute Approach*, *Case Approach*, *Conceptual Approach*, *Historical Approach*.

Bab-4 Hasil Penelitian dan Analisis :

Bab ini penulis akan menganalisa berdasarkan pisau analisis di Bab II, bagaimana kesenjangan / pertentangannya antara *das sollen* dan *das sein*. Bagaimana merubah 77% transaksi yang saat ini masih menggunakan tunai menjadi digital adalah kuncinya disini. Kunci untuk membuka layanan keuangan digital di Indonesia adalah banyaknya pemilik ponsel yang selama ini tidak terlayani oleh format perbankan tradisional, dimana dua pertiga populasi penduduk yang tidak terlayani oleh perbankan tersebut menggunakan ponsel. Potensi pasar ini masih sangat besar dan potensial.

Bab-5 Saran dan Kesimpulan :

Bab ini mengandung bagian kesimpulan yang membahas ringkasan dari semua hasil penelitian, dan membahas saran yang dapat diberikan oleh penulis berkaitan dengan hasil penelitian maupun saran untuk penelitian yang akan datang.