

TRIPLE C (CENTRALIZE AND COMPREHENSIVE CONCEPT) SEBAGAI USAHA STRATEGIS PENERAPAN E-MONEY INDONESIA

Dandy Dwi Ramdani¹, Ratna Suryani Gandana², Natasya Setyamarta³, Lili Aulina⁴

¹Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Indonesia

email: dandyramdani1122@gmail.com

^{2,3,4}Keperawatan, Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Indonesia

email: ratna.suryani31@ui.ac.id

email: natasyasm@yahoo.co.id

email: liliaulina@gmail.com

Abstract

Using cash money as a transaction media has many weaknesses, there are, the transaction will no longer efisien and easy, the costs to make e-money is really expensive, and so many fake cash money that are distributed. To prevent that weaknesses, since 2010 Bank Indonesia has create Less Cash Society program to promote the use of non-cash money to do the transaction, like e-money. Bank Indonesia give franchise to the Bank in Indonesia to produce e-money. However, because of many kinds of e-money is produced by many Banks, the society confuse in using and understanding it. That's why to solve this solution, the writer create the Triple C (Centralize and Comprehensive Concept) as a strategic effort to apply e-money Indonesia. We use the method of literarute study, interview, and observation. The result of Triple C are e-money system that is centralized in Bank Indonesia and e-money smart societies, as the result e-money Indonesia can be implemented as fast and comprehensive.

Keywords: transaction, money, e-money, bank, citizen

1. PENDAHULUAN

Menurut Adam Smith, transaksi jual beli adalah suatu kegiatan yang akan selalu dilakukan oleh setiap masyarakat sebagai makhluk ekonomi selama hidupnya (Deliarnov, 2006). Mereka akan terus melakukan transaksi jual beli untuk mempertahankan kehidupannya, seperti

transaksi jual beli untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dan juga untuk memenuhi keinginannya. Contohnya adalah transaksi jual beli makanan, barang, atau jasa. Hal itulah yang menyebabkan transaksi jual beli begitu penting untuk masyarakat.

Namun, transaksi jual beli saat ini ternyata bukanlah suatu jalan terbaik yang bisa diterapkan. Hal itu disebabkan oleh faktor alat transaksi jual beli yang mulai rentan, yaitu uang *kartal*. Uang kartal memiliki banyak kelemahan. Pertama, transaksi tunai akan berjalan kurang efisien karena pembeli harus membawa uang *kartal* sebesar harga barang dan hal itu dinilai kurang praktis. Kedua, penjual akan kerepotan untuk memberikan uang kembalian sehingga mereka akan mengabaikan hak pembeli untuk mendapat kembalian dan memberi kembalian hanya dengan barang yang kira-kira harganya sama (Adityawarman, 2014). Ketiga, banyaknya uang palsu yang beredar dan sangat mirip dengan aslinya menyebabkan uang palsu tersebut dapat menipu masyarakat awam. Keempat, biaya pencetakan uang kartal yang sangat besar. Maka dari itu dibutuhkan suatu solusi untuk membatasi penggunaan uang kartal ini.

2. METODE

Dalam pembuatan karya ilmiah ini penulis melakukan studi dari berbagai sumber. Diantaranya yaitu studi literatur, wawancara, dan pengamatan langsung. Data dan informasi dari sumber sekunder diperoleh dengan mengumpulkan berbagai literatur, sumber primer diperoleh dengan melakukan wawancara ke salah satu bank pemerintah dan swasta. Kemudian penulis mengolah dan menganalisis data dan informasi yang terkumpul untuk menyusun suatu gagasan berupa solusi terhadap permasalahan dengan menyintesis kedua sumber informasi serta melakukan pengamatan secara langsung terhadap kondisi yang ada.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Belakangan berkembang sistem pembayaran non-tunai dengan menggunakan *e-money* sebagai alat pembayaran. Pengertian *e-money* mengacu pada definisi yang dikeluarkan oleh *Bank for International Settlement* (BIS) (Oktober 1961). *E-money*

didefinisikan sebagai produk *stored-value* atau *prepaid* dimana sejumlah nilai uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang. *E-money* yang dimaksudkan disini juga berbeda dengan alat pembayaran elektronik berbasis kartu lainnya seperti kartu kredit dan kartu debit. Kartu kredit dan kartu debit bukan merupakan "*prepaid products*" melainkan "*access products*".

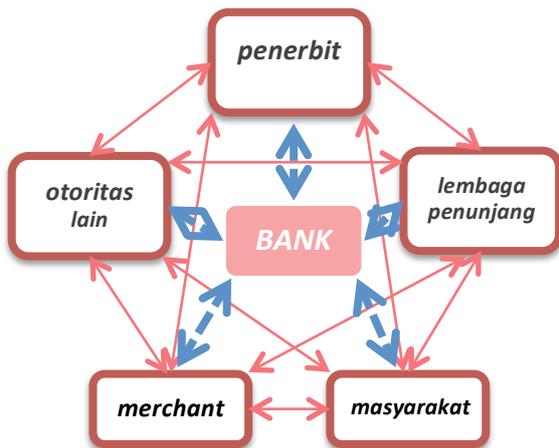
Penerapan *e-money* di Indonesia sebetulnya termasuk terlambat dibandingkan dengan negara lain, seperti Hong Kong dan Singapura. *E-money* baru diperkenalkan di Indonesia pada 2007, sedangkan di Hong Kong sudah sejak 1997 dan Singapura pada 2000. Karena itu, ketika ada program *e-money* yang dicanangkan pemerintah, bank-bank di Indonesia berlomba untuk mengimplemen-tasikannya. Hal ini tidak terlepas dari program *less cash society* yang dicanangkan oleh BI.

Dalam perkembangan penggunaan *e-money* di Indonesia saat ini, Bank Indonesia telah memberikan izin kepada beberapa perusahaan untuk menerbitkan *e-money*. Berdasarkan data dari Bank Indonesia perusahaan-perusahaan itu diantaranya terdiri dari delapan bank umum, satu BPD, dan sembilan lembaga selain bank (LSB). Bank umum yang menjadi penerbit adalah Bank Mandiri, bank Mega, Bank Negara Indonesia, Bank Rakyat Indonesia, Bank Permata, Bank Central Asia, Bank Cimb Niaga, dan PT. Bank Nationalnobu. Sedangkan BPD yang memiliki uang elektronik adalah BPD DKI Jakarta. Kemudian, sembilan LSB yang menjadi penerbit adalah PT. Telekomunikasi Indonesia, PT. Telekomunikasi Selular, PT. Skye Sab Indonesia, PT. Indosat, PT. XL Axiata, PT. Finnet Indonesia, PT. Artajasa Pembayaran Elektronis, PT. Nusa Satu Inti Artha, dan PT. Smartfren Telecom.

Instrumen pembayaran *multipurpose stored value facilities* atau yang lebih dikenal dengan istilah *e-money* ini memiliki beberapa manfaat atau kelebihan dibandingkan dengan uang tunai maupun alat pembayaran non tunai lainnya. Dibandingkan dengan uang tunai, transaksi menggunakan *e-money* jauh lebih cepat dan nyaman, khususnya untuk transaksi yang bernilai kecil (*micro payment*), karena pengguna *e-money* tidak perlu menyediakan sejumlah uang pas atau harus menyimpan

uang kembalian. Selain itu karena sifatnya yang non tunai maka dapat mengurangi biaya operasional *merchant* sebagai akibat penurunan biaya *cash handling*. Sedangkan jika dibandingkan dengan kartu debit dan kartu kredit, *e-money* akan lebih efisien dari segi waktu karena tidak harus memerlukan proses otorisasi *on-line*, tidak perlu melakukan tanda tangan maupun memasukan PIN (Personal Identification Number). Disamping itu karena sifatnya yang *electronic stored value*, maka *e-money* memiliki kemudahan untuk dapat diisi ulang melalui berbagai sarana yang disediakan oleh penerbit sehingga *e-money* dapat menjangkau segmen masyarakat termasuk yang belum memiliki akses kepada perbankan (*unbanked*) untuk menggunakan instrumen pembayaran non tunai.

Produk-produk *e-money* yang ada saat ini tidak memiliki jaringan yang saling berhubungan satu sama lain. Hal ini menjadi kelemahan sistem *e-money* di Indonesia karena masing-masing *e-money* hanya dapat digunakan bertransaksi di merchant dengan alat pembaca *e-money* (*e-money reader*) yang diterbitkan issuer produk *e-money* itu sendiri. Masyarakat sebagai pembeli harus memiliki sebanyak mungkin produk *e-money* untuk dapat melakukan transaksi karena tidak semua pedagang sebagai merchant menyediakan *e-money reader* yang mendukung semua produk *e-money*. Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai *e-money* juga membuat transaksi secara tunai masih disenangi saat ini dan juga menghambat terwujudnya *less cash society*. Maka dari itu, diperlukan suatu gagasan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan *e-money* saat ini, gagasan tersebut ialah *Triple C* (*Centralized and Comprehensive Concept*) sebagai usaha strategis penerapan *e-money Indonesia*.

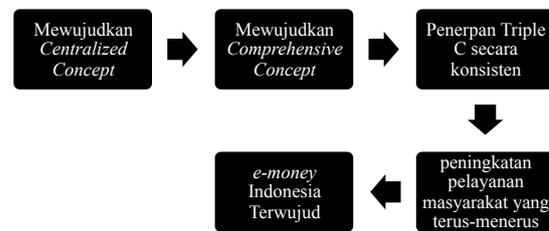


Gambar 1. Pihak-pihak Terkait dalam Mewujudkan Jaringan e-money Indonesia

Konsep pertama dari *Triple C*, *Centralized Concept*, adalah Bank Indonesia sebagai bank sentral harus membuat suatu sistem pengintegrasian jaringan *e-money* antar bank penerbit yang terpusat dalam jaringan '*e-money* Indonesia'. Bank Indonesia dapat juga berperan dalam menggerakkan seluruh pihak yang terkait untuk mendiskusikan hal-hal teknis dan krusial, sehingga pengembangan pembayaran non tunai secara nasional akan menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan adanya *centralized concept* ini, pengguna *e-money* tidak perlu merasa kesulitan dalam menggunakan *e-money* yang seharusnya memberikan berbagai kemudahan transaksi *micropayment*, para pengguna cukup memiliki satu kartu *e-money* untuk bertransaksi jenis apa pun, dimana pun, dan di mesin manapun (*inter operability of e-money*).

Konsep kedua dari *Triple C*, yaitu *Comprehensive Concept*, adalah suatu konsep berupa langkah strategis yang menyeluruh untuk dilaksanakan oleh para *stakeholders*. Langkah-langkah yang komprehensif dimulai dari pendekatan *e-money* Indonesia dengan masyarakat Indonesia melalui edukasi. Menurut hasil survei, masyarakat menyerap informasi mengenai hal-hal baru melalui kerabat/keluarga (35%), televisi (20%), sosialisasi di bank atau kantor (19%), surat kabar (14%), majalah (7%), internet (3%), dan radio (2%). Hal ini menunjukkan bahwa strategi komunikasi yang patut untuk dilakukan adalah melalui sosialisasi, iklan televisi dan surat kabar (Bank Indonesia, 2006). Selanjutnya pembagian kartu secara

gratis kepada pengguna baru dalam rangka untuk memperhatikan berbagai aspek agar masyarakat merasakan kemudahan dan kenyamanan dalam penggunaan, biaya yang murah serta menggunakan teknologi yang aman, praktis, cepat, dan dapat dipercaya. Kemudian peningkatan pembangunan infrastruktur yang merata di seluruh Indonesia, dan pengadaan pelatihan pedagang bersertifikat selaku pelaku transaksi *micropayment* demi memperluas akses jaringan *e-money* agar tidak hanya terdapat di *merchant-merchant* khusus tertentu saja.



Gambar 2. Langkah Strategis Mewujudkan E-money Indonesia

Ada langkah-langkah strategis untuk mewujudkan *Triple C*. Pertama, mewujudkan *Centralized Concept*. Kedua, mewujudkan *Comprehensive Concept*. Ketiga, menerapkan kedua konsep dan melakukannya dengan konsisten berkelanjutan. Keempat, selalu dilakukan evaluasi program dan kebijakan untuk dilakukan peningkatan dan perbaikan secara terus menerus dan berkelanjutan. Hasil akhir dari *Triple C* ialah terwujudnya *e-money* Indonesia sebagai jaringan *e-money* yang mengintegrasikan seluruh produk *e-money* di Indonesia dan masyarakat yang cerdas *e-money*.

4. KESIMPULAN

Triple C (Centralized and Comprehensive Concept) merupakan usaha yang strategis untuk mewujudkan *e-money* Indonesia. *Centralize concept* adalah suatu konsep untuk mengintegrasikan semua sistem produk *e-money* yang ada di Indonesia. Sedangkan *Comprehensive concept* adalah suatu konsep

untuk penerapan e-money Indonesia secara menyeluruh. Diharapkan dengan berjalannya *Centralized and Comprehensive Concept* ini e-money Indonesia dapat terwujud lebih strategis, cepat, dan menyeluruh.

5. REFERENSI

- Anhiar, N.F., dan N. Rahayu. 2012. *Tantangan Penggunaan e-money di Indonesia*.
<http://bisnis.news.viva.co.id/news/read/354385-tantangan-penggunaan-e-money-di-indonesia> . Diakses pada tanggal 8 Agustus 2014
- Asri, A.R. 2013. *Menakar Kesiapan Indonesia Menuju Less Cash Society*.
<http://www.hukumonline.com/berita/baca/lt51484a1f5d0d7/menakar-kesiapan-indonesia-menuju-iless-cash-society-i> . Diakses tanggal 6 Maret 2014
- Adityawarman. 2014. *Jasa Marga Kesulitan Siapkan Uang Kembalian*.
<http://ekbis.sindonews.com/read/2014/03/11/34/843175/jasa-marga-kesulitan-siapkan-uang-kembalian> . Diakses tanggal 14 Maret 2014,
- Bank Indonesia. (n.d). *Penerbit Uang Elektronik*.
<http://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik>. Diakses pada tanggal 22 Agustus 2014.
- Bank Indonesia. 2006. *Working Paper: Upaya Meningkatkan Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai Melalui Pengembangan E-Money*.
http://www.bi.go.id/id/publikasi/sistem-pembayaran/riset/Documents/5a4a2a969d534111a3c8a439840b80b6WorkingPaper_MicroPayment.pdf. Diakses tanggal 22 Agustus 2014
- Deliarnov. 2006. *Ekonomi Politik*. Surabaya: Penerbit Erlangga.
- Franedya, R. 2010. *Less Cash Society Masih Sulit Berkembang*.
<http://keuangan.kontan.co.id/news/less-cash-society-masih-sulit-berkembang-1>. Diakses tanggal 22 Agustus 2014.
- Humas-UI. 2013. *Bank Indonesia Gandeng UI Sosialisasikan "Less Cash Society"*,
<http://www.ui.ac.id/id/news/archive/6700>. Diakses tanggal 6 Maret 2014,
- Indotelkom. 2013. *Ini Syarat e-Money Sukses di Indonesia*,
<http://www.indotelko.com/kanal?c=id&it=Ini-Syarat-e-Money-Sukses-di-Indonesia>. Diakses tanggal 6 Maret 2014
- Rahayu, E. M. 2013. *Dorong Transaksi e-Money, ASPI Siapkan Tiga Agenda Besar*.
<http://swa.co.id/business-strategy/dorong-transaksi-e-money-aspi-siapkan-tiga-agenda-besar>. Diakses tanggal 22 Agustus 2014.