

Implementasi Penggunaan E-Money pada Ecommerce di Masa Pandemi sebagai Pendukung Less Cash Society

Vania Sally Nabila¹, Nuri Aslami²

Universitas Islam Negeri Sumatra Utara

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Jalan Williem Iskandar pasar V Medan Estate 20371, Sumatra Utara, Indonesia

[1vianasally12@gmail.com](mailto:vianasally12@gmail.com), [2nuriaslami@uinsu.ac.id](mailto:nuriaslami@uinsu.ac.id)

Abstract

The development of information technology causes changes in all fields. One of them is the development of the payment system, where the payment system that was originally still in the form of cash has changed to non-cash. The use of non-cash or electronic money (e-money) has been widely used by the public in transactions, especially in transactions that are online or better known as electronic commerce (e-commerce). The use of e-money in e-commerce transactions can certainly support government programs in reducing the use of cash in transactions known as the Less Cash Society (LCS). This study uses descriptive qualitative methods, describing an event or events which are then described as they are without manipulation. Collecting data using library research, collecting references in the form of data in the form of narratives or sentences, documents, theories of opinion, pre-existing ideas which are then analyzed using data analysis techniques. The purpose of this study was to determine the effect of the level of use of e-money in e-commerce transactions during the pandemic on the LCS level.

Keywords: E-Money, E-Commerce, Less Cash Society.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan perubahan di segala bidang. Salah satunya adalah perkembangan sistem pembayaran, dimana sistem pembayaran yang semula masih berbentuk tunai telah berubah menjadi non tunai. Penggunaan uang non tunai atau uang elektronik (e-money) telah sudah banyak digunakan oleh masyarakat dalam bertransaksi, terutama dalam transaksi yang bersifat online atau lebih baik dikenal sebagai perdagangan elektronik (e-commerce). Dengan penggunaan e-money dalam transaksi e-commerce tentunya dapat mendukung program pemerintah dalam mengurangi penggunaan uang tunai dalam transaksi yang dikenal dengan Less Cash Society (LCS). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, mendeskripsikan suatu peristiwa atau kejadian yang kemudian digambarkan apa adanya tanpa manipulasi. Pengumpulan data menggunakan studi pustaka, mengumpulkan referensi-referensi bentuk data berupa narasi atau kalimat, dokumen, teori pendapat, gagasan yang sudah ada sebelumnya yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh tingkat penggunaan e-money dalam transaksi e-commerce di masa pandemic terhadap tingkat LCS.

Kata Kunci : E-Money, E-Commerce, Less Cash Society.

PENDAHULUAN

Eksistensi dari Revolusi Industri 4.0 jelas sangat memberikan pengaruh serta dampak positif bagi Indonesia terkhusus dalam bidang teknologi dimana teknologi komunikasi dan informasi semakin berkembang pesat dan perkembangannya sangat signifikan. Perkembangan serta kemajuan teknologi tersebut cenderung sangat mampu memudahkan masyarakat dalam mendapatkan hal-hal yang dibutuhkan terlebih yang berkaitan dengan eksistensi internet karena masyarakat dapat menerima serta berbagi informasi hanya dengan menggunakan smartphone yang terhubung ke internet. Indonesia sebagai negara dengan jumlah penduduk yang dapat dikatakan padat, merupakan salah satu negara yang masyarakatnya memanfaatkan internet dengan segala rentang usia dimana berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hootsuite didapatkan fakta bahwasanya jumlah penduduk Indonesia yang merupakan pengguna aktif internet yaitu sebanyak 175,4 juta dan angka ini meningkat sebesar 17% dari tahun 2019. Pada 2020 dari data kependudukan Semester I yang diperoleh dari Kementerian Dalam Negeri, total keseluruhan jumlah penduduk Indonesia yaitu sebanyak 268,6 juta jiwa sehingga dapat disimpulkan bahwa sebesar 65,30% masyarakat Indonesia yang menggunakan serta memanfaatkan eksistensi internet dalam kehidupan sehari-harinya.

Tak dipungkiri sekarang dunia tengah terjadi pandemi covid-19 termasuk dengan Indonesia. Dengan adanya pandemik seperti ini telah mengubah pola kehidupan masyarakat dalam bertransaksi dengan menggunakan pembayaran non tunai untuk menghindari penyebaran covid-19. Saat ini pembayaran non tunai sudah menjadi tren baik di perkotaan maupun di pedesaan. Dengan adanya pembayaran dengan dompet digital atau e-wallet ini diharapkan meminimalisir risiko tertular virus yang ada pada uang tunai, kartu kredit dan tangan manusia, baik penerima ataupun pemberi uang tunai tersebut. World Health Organization (WHO) menghimbau agar Cashless Society dapat diterapkan di masyarakat. Cashless Society yang dimaksudkan adalah untuk mengurangi kontak dengan manusia lain dengan pembayaran tunai menggunakan alat elektronik atau ewallet (Prasetya, 2020). Di era ini juga teknologi informasi dan komunikasi secara berkala terus – menerus berkembang hingga saat ini menawarkan kemudahan – kemudahan bagi manusia.

Menurut (Lestari & Nofriantika, 2018) Uang elektronik merupakan alat pembayaran dengan unsur tertentu yang dikeluarkan sesuai dengan nilai mata uang yang pertama disetorkan kemudian disimpan pada chip tertentu, sehingga uang elektronik bisa dikelola menjadi media pembayaran elektronik di kemudian hari. Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2009 mengatur mengenai Uang Elektronik (Electronic Money) sebagai satu diantara beberapa cara yang digunakan dalam mengatur Cashless Society. Tujuan dari penggunaan uang elektronik adalah untuk memberikan kemudahan bagi manusia dalam melakukan berbagai transaksi dalam skala mikro khususnya. Hal ini dilakukan oleh Bank Indonesia untuk menghindari pencetakan uang kartal dalam jumlah banyak, karena setiap tahun Bank Indonesia harus mengeluarkan uang sebesar Rp 3,5 Triliun untuk mencetak uang kartal. Menurut (Rustanto & Kartini, 2019) dengan menggunakan uang elektronik akan lebih mudah dalam melakukan transaksi. (USMAN, 2017) seiring dengan perkembangan teknologi bentuk pembayaran non tunai tidak hanya berbentuk sebuah kartu, namun juga dapat disimpan pada smartphone. Di tengah wabah pandemik seperti ini penerbit uang elektronik tidak hanya bank namun juga LSB (Lembaga Selain Bank). Uang elektronik yang beredar saat ini diantaranya adalah OVO yang dikeluarkan oleh Grab, Go-Pay merupakan produk dari Gojek, Brizzi merupakan produk dari BRI, Flaz BCA merupakan produk dari BCA, dll.

LANDASAN TEORI

Uang Elektronik (e-money)

Uang elektronik (electronic money) diatur dalam Peraturan Bank Indonesia No.11/12/ PBI/2009 pasal 1 angka 3 menyebutkan bahwa : Uang Elektronik (Electronic Money) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut : (a) diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu

oleh pemegang kepada penerbit; (b) Nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip; (c) Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; (d) Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Selain itu juga diatur dalam pasal 16 sebagai berikut : (a) Lembaga selain bank yang telah memperoleh izin sebagai penerbit dan akan menyediakan fasilitas transfer dana melalui Uang Elektronik wajib memperoleh izin sebagai penyelenggara kegiatan usaha pengiriman uang; (b) Fasilitas Tarik Tunai hanya dapat diberikan oleh Penerbit yang menyediakan fasilitas transfer dana melalui Uang Elektronik; (c) Dalam hal penerbit yang menyediakan fasilitas transfer dana sebagaimana dimaksud pada ayat (2) melakukan kerjasama dengan pihak lain untuk penyediaan fasilitas Tarik Tunai, maka penerbit hanya dapat bekerjasama dengan pihak lain yang telah memperoleh izin sebagai penyelenggara kegiatan usaha pengiriman uang; (d) Dalam hal penerbit menyediakan fasilitas transfer dana melalui Uang Elektronik maka penerbit wajib mencatat data identitas Pemegang; (e) Penyediaan fasilitas transfer dana melalui Uang Elektronik oleh penerbit selain tunduk pada ketentuan ini wajib pula tunduk pada ketentuan terkait lainnya.

Candrawati (2013) menyebutkan bahwa e-money atau uang elektronik memiliki karakteristik yang berbeda dengan alat pembayaran elektronik lainnya seperti phone banking, internet banking, kartu debit dan kartu kredit. Dimana setiap pembayaran menggunakan e-money tidak selalu memerlukan otorisasi dan tidak ada kaitannya dengan rekening nasabah di bank pada saat akan melakukan pembayaran. Hal ini dikarenakan e-money merupakan stored value dimana uang telah terekam pada alat pembayaran yang digunakan.

Kelebihan Penggunaan Uang Elektronik

1. Lebih cepat dan nyaman dari pada uang tunai, khususnya untuk transaksi yang bernilai kecil (micro payment), karena konsumen tidak perlu menyediakan sejumlah uang pas untuk suatu transaksi atau harus menyimpan uang kembalian. Selain itu, saat menggunakan uang elektronik, kesalahan dalam menghitung uang kembalian dari suatu transaksi tidak akan terjadi.
2. Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan transaksi dengan uang elektronik lebih singkat dibandingkan transaksi dengan kartu kredit atau kartu debit, karena tidak harus memerlukan proses otorisasi online, tanda tangan maupun PIN. Selain itu, dengan transaksi offline, maka biaya komunikasi dapat dikurangi. Pengguna uang elektronik tidak perlu lagi berdesak-desakan dan mengantri di kasir.
3. Electronic value (jumlah uang) dapat diisi ulang kedalam kartu e-money melalui berbagai cara yang disediakan oleh issuer. Apabila nilai uang pada kartu elektronik telah habis maka pengguna dapat melakukan pengisian uang sehingga tidak perlu membeli baru uang elektronik.
4. Tidak ada lagi uang kembalian dalam bentuk barang (seperti permen) akibat pedagang tidak mempunyai uang kembalian bernilai kecil (receh).
5. Sangat applicable (berlaku) untuk transaksi massal yang nilainya kecil tetapi frekuensinya tinggi, seperti: transportasi, parkir, tol, fast food, dll.

Kekurangan Uang Elektronik

1. Menuntut seseorang untuk mempelajari hal baru, terutama mereka yang tidak paham teknologi. Hal ini tentunya menjadi salah satu kendala saat penggunaan metode pembayaran dengan uang elektronik di masyarakat.
2. Layanan pendukung penggunaan uang elektronik masih kurang di beberapa daerah, terutama jika sedang berada di daerah-daerah pelosok yang minim akses khususnya internet. Oleh karena itu, penggunaan uang elektronik masih terbatas hanya di kota-kota besar saja.
3. Berisiko mengalami peretasan, karena berhubungan langsung dengan penggunaan internet, tetapi untuk beberapa layanan uang elektronik tentu sudah memiliki proteksi yang dapat diandalkan.

E-Commerce

Pemanfaatan internet saat ini tidak hanya sekedar untuk chatting ataupun browsing sesuatu untuk mencari informasi, tetapi telah beralih untuk kegiatan usaha. Para penjual tidak lagi hanya menjajakan barang dagangannya di toko tetapi juga sudah beralih ke dunia maya, dengan memasarkan barang dagangannya secara online. Bisnis ini dikenal dengan e-bussiness atau ecommerce. Menurut Munir Fuady (2005:407) yang dikutip oleh Nugrahani (2011) e-commerce adalah kegiatan bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dimana penjualan barang terjadi secara elektronik.

Rahmawati (2009) yang dikutip oleh Irmawati (2011) Ecommerce adalah singkatan dari Electronic Commerce yang artinya sistem pemasaran dengan menggunakan media elektronik. Ecommerce mencakup distribusi, penjualan, pembelian, marketing dan service dari suatu produk yang dilakukan oleh media elektronik seperti internet ataupun jaringan komputer lainnya.

Terdapat enam dampak positif ecommerce bagi operasi bisnis suatu perusahaan yaitu meningkatkan efisiensi, penghematan biaya, memperbaiki control terhadap barang, memperbaiki rantai distribusi (supply chain), membantu perusahaan menjaga hubungan yang lebih baik terhadap pelanggan dan membantu perusahaan dalam menjaga hubungan yang lebih baik dengan pemasok (Yau, 2002) yang dikutip oleh Maryama (2013). Diharapkan dengan adanya e-commerce ini perusahaan dapat bersaing di dunia bisnis di tengah persaingan yang ketat dengan berkembangnya teknologi dan informasi yang sangat pesat.

Less Cash Society (LCS)

Menurut Deputy Gubernur Bank Indonesia Ronald Waas menyebutkan bahwa “less cash society adalah masyarakat yang menggunakan lebih sedikit uang tunai dibandingkan instrumen pembayaran nontunai lainnya dalam membiayai kegiatan ekonominya”.

Dampak Positif pembatasan transaksi tunai adalah sebagai berikut : (a) Masyarakat dalam melakukan transaksi lebih efisien dan tercatat dalam sistem, sehingga dapat mendorong masyarakat untuk melakukan transaksi melalui sarana perbankan. Transaksi non tunai lebih efisien, tercatat dalam sistem dan lebih cepat dibandingkan dengan transaksi tunai; (b) Dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan pencegahan dan pemberantasan pencucian uang dari hasil kegiatan illegal. Di berbagai Negara, pembatasan transaksi tunai ini mampu mengurangi tindak pidana korupsi secara signifikan dan dapat melacak aliran dana dari tindak pidana lain karena aliran dana tersebut tercatat di dalam sistem; (c) Memudahkan penegak hukum untuk melacak kembali aliran dana yang berasal dari hasil tindak pidana. Setiap aliran dana yang tercatat di dalam sistem akan memudahkan para penegak hukum untuk dapat melacak asal dari dana tersebut dan kemana saja aliran dana disalurkan; (d) Mengurangi pencetakan uang kartal. Transaksi tunai membutuhkan jumlah uang kartal yang beredar cukup banyak. Dengan mengurangi jumlah transaksi tunai maka akan mengurangi jumlah pencetakan uang kartal dan biaya penyimpanan uang kertas; (e) Meningkatkan jumlah uang yang disimpan diperbankan dan dapat digunakan untuk pelaksanaan kegiatan pembangunan; (f) Mengurangi resiko masyarakat dalam bertransaksi, mengurangi resiko tindak kejahatan, karena masyarakat dalam melakukan transaksi tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah yang besar; (g) Memperkuat pertahanan Negara. Adanya teknologi informasi yang baik sampai ke daerah-daerah remote area secara tidak langsung akan membantu komunikasi antar wilayah yang berdampak ikutan terhadap pertahanan Negara.

Dalam perkembangannya, penggunaan uang tunai dalam transaksi semakin digeser oleh sistem pembayaran non tunai. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup masyarakat. Dengan transaksi di dunia maya tentunya tidak dapat menggunakan alat pembayaran tunai, melainkan harus menggunakan alat pembayaran non tunai salah satunya dikenal dengan istilah e-money. Dalam ekonomi mikro penggunaan e-money bertujuan untuk mengoptimalkan daya beli dan tingkat konsumsi masyarakat

(Adiyanti :2015). Hal tersebut tentunya mendukung program pemerintah yaitu pengurangan penggunaan uang tunai.

PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian Pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian Kadek Wulandari Laksmi P, Gusti Putu Lestara Permana (2018)

Penelitian Kadek Wulandari Laksmi P, Gusti Putu Lestara Permana (2018), berjudul "PENGGUNAAN E-MONEY DALAM E-COMMERCE SEBAGAI PENDUKUNG LESS CASH SOCIETY". Teknik analisis data yang dilakukan adalah teknik analisis data Regresi Linear Sederhana. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *e-money* dalam *e-commerce* sebagai pendukung *less cash society*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, penggunaan *e-money* dalam *e-commerce* berpengaruh sangat signifikan sebesar 0,503. *E-money* sendiri adalah alat pembayaran non tunai. Dengan penggunaan *e-money* tentu dapat mendukung program pemerintah dalam meningkatkan penggunaan alat pembayaran non-tunai.

2. Hasil Penelitian Rifqy Tazkiyyaturrohmah (2018)

Penelitian Kadek Rifqy Tazkiyyaturrohmah (2018), berjudul "EKSISTENSI UANG ELEKTRONIK SEBAGAI ALAT TRANSAKSI KEUANGAN MODERN". Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode analisis deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji mengenai transformasi uang sebagai alat transaksi keuangan modern.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, berkembangnya bisnis startup di Indonesia juga mempengaruhi transaksi uang elektronik semakin meningkat, seperti transportasi online Go-Jek ataupun Grab. Persaingan antara Grab dan Go-Jek tidak hanya seputar bisnis jaringan transportasi saja, namun juga persaingan uang elektronik sebagai pendukung bisnis utama perusahaan. Grab melalui GrabPay dan Go-Jek melalui Go-Pay berjuang mengembangkan layanan uang elektronik mereka. Dengan menasar masyarakat mobile, produk uang elektronik dari dua perusahaan startup ini cukup diminati masyarakat. Bank Indonesia sendiri terus mendorong penggunaan dan penerapan transaksi non tunai dengan uang elektronik. Sudah banyak perusahaan perbankan maupun perusahaan lainnya seperti jasa menggunakan uang elektronik, dan untuk meningkatkan kenyamanan para pengguna uang elektronik. Bank Indonesia juga terus berupaya melakukan pengembangan dan perbaikan terkait sistem maupun aturan tentang transaksi keuangan elektronik. Dengan demikian diharapkan transaksi uang elektronik terus menjadi pilihan masyarakat sebagai instrumen transaksi pembayaran demi kemajuan perekonomian global di era digital.

3. Hasil Penelitian Yasinta Maulida Rohmah , Nila Tristiarini (2021)

Penelitian Yasinta Maulida Rohmah, Nila Tristiarini (2021) berjudul "Pengaruh Sistem Pembayaran E-Money Dalam Era Digital Di Tengah Wabah Covid19 : Studi Kasus Pada Masyarakat Semarang" . Penelitian ini menggunakan data primer dengan metode kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh manfaat, kemudahan, dan efek keamanan & risiko pada sistem pembayaran *e-money* di era digital di tengah wabah Covid-19.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, 1) Variabel persepsi manfaat (X1) secara parsial memiliki pengaruh baik serta signifikan pada minat penggunaan uang elektronik. Berarti, berbagai manfaat yang telah ditawarkan dari penggunaan uang elektronik bisa menarik ketertarikan masyarakat untuk memakai uang elektronik. E-money dirasa lebih praktis dan mudah digunakan daripada uang tunai. 2) Variabel persepsi kemudahan (X2) secara parsial memiliki pengaruh baik serta signifikan pada minat penggunaan uang elektronik. Artinya, dengan ditawarkannya berbagai kemudahan yang dirasakan oleh masyarakat membuat minat masyarakat semakin meningkat untuk memakai uang elektronik. 3) Variabel kepercayaan & risiko (X3) tidak berpengaruh positif serta signifikan. Artinya, masyarakat masih ada keraguan dalam menggunakan e-money karena kejahatan internet yang semakin besar. Dengan kondisi seperti itu maka dapat menurunkan minat masyarakat dalam memakai uang elektronik. 4) Variabel kemudahan merupakan variabel yang paling berpengaruh terhadap minat menggunakan e-money di tengah wabah covid ini. Dapat dilihat pada penjelasan analisis liner berganda, variabel mempunyai nilai paling tinggi yaitu 0,794 artinya seseorang mempunyai minat tinggi menggunakan e-money karena terdapat kemudahan-kemudahan di dalamnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, mendeskripsikan suatu peristiwa atau kejadian yang kemudian digambarkan apa adanya tanpa manipulasi. Pengumpulan data menggunakan studi pustaka, mengumpulkan referensi-referensi bentuk data berupa narasi atau kalimat, dokumen, teori pendapat, gagasan yang sudah ada sebelumnya yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data.

Analisis data, mengolah data hasil pemikiran pendapat teori atau gagasan dari data sebelumnya. Pertama kali yang dilakukan dalam menganalisis data yaitu mereduksi data, memilih atau meresume hal-hal penting dari data yang ada. Selanjutnya mendisplay data, menguraikan data-data berupa teks narasi dalam bentuk grafik, bagan, catatan atau uraian singkat dan terakhir menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi saat ini berkembang begitu pesat sehingga membuat transaksi keuangan menjadi lebih mudah. Kemudahan-kemudahan yang ditawarkan e-money sangat banyak seperti, mudah dibawa dan tidak ribet saat digunakan. Fitur-fitur yang ditawarkan dalam e-money sangat memudahkan pengguna dalam kegiatan transaksi keseharian. Uang elektronik sebagai pengganti uang tunai fisik berupa uang logam dan uang kertas dengan uang elektronik yang setara dan sebagai sebuah sistem yang memungkinkan seseorang untuk membayar barang atau jasa dengan cara mentransfer nomor dari satu komputer ke komputer lain. Menurut sistem pembayaran dengan uang elektronik berbasis server merupakan salah satu inovasi teknologi yang terdapat dalam sektor pembayaran dengan memanfaatkan perangkat mobile sebagai media untuk melakukan transaksi keuangan seperti pembayaran dan transfer dana.

Pada tahun 2020, masyarakat dunia sedang bersama-sama menghadapi wabah Covid 19 yang dinyatakan oleh World Health Organization (WHO) sebagai wabah yang menjadi perhatian internasional karena dianggap sebagai keadaan darurat kesehatan masyarakat. Wabah ini mendorong masyarakat dunia untuk menerapkan gaya hidup yang baru untuk mencegah terjadinya penularan Covid-19 yang semakin meningkat, salah satunya di negara Indonesia.

Pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang mengakibatkan terbatasnya mobilitas masyarakat. Pembatasan yang menyebabkan mobilitas masyarakat terbatas berpotensi meningkatkan transaksi elektronik. Pasalnya, masyarakat mulai memanfaatkan platform digital untuk bertransaksi saat pandemi. Pembatasan mobilitas masyarakat untuk memutus penyebaran virus Covid-19 menyebabkan perubahan pada transaksi keuangan, di mana penggunaan uang elektronik yang naik signifikan.

Penyebaran virus Covid-19 berdampak pada kegiatan ekonomi termasuk pada perubahan sistem pembayaran yang dilakukan oleh masyarakat sebab munculnya kebijakan physical distancing. Kebijakan physical distancing yang didorong oleh WHO telah membuat masyarakat untuk melakukan aktivitas physical distancing, termasuk dalam melakukan transaksi pembayaran. Uang elektronik berbasis server adalah salah satu upaya untuk mencegah rantai penularan virus Covid-19. Masyarakat khawatir Covid-19 dapat tertular melalui uang fisik. Contoh aplikasi uang elektronik berbasis server seperti GoPay, OVO, Dana, LinkAja, dll. Sistem pembayaran berbasis teknologi saat ini memiliki peluang yang sangat besar. Hal ini karena adanya pandemi Covid-19 mengharuskan pemerintah mengeluarkan kebijakan bagi masyarakat untuk membatasi kegiatan yang berhubungan dengan interaksi sosial bersama orang lain. Kebijakan work from home dan physical distancing menjadi salah satu penyebab penggunaan uang elektronik berbasis server.

Sistem pembayaran dengan uang elektronik berbasis server dapat membantu meminimalisir penyebaran Covid-19 karena penggunaan uang kertas yang mana merupakan salah satu media penularan Covid-19.

Menggunakan uang elektronik berbasis server membuat kita menjadi praktis dan efisien karena tidak perlu menyediakan/ membawa-bawa uang tunai.. Memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam penggunaannya. Terdapat fitur keamanan, sehingga transaksi lebih aman. Kecepatan transaksi, tidak perlu lagi menunggu antrian.

Uang elektronik meningkat pesat di masa pandemi Covid-19. Pada bulan April 2020 Bank Indonesia mencatat kenaikan transaksi uang elektronik selama pemberlakuan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) mencapai 64,48% pertahun. Sementara volume transaksi digital tumbuh 37,35 persen secara tahunan. Pada bulan Maret 2021, Gubernur BI Perry Warjiyo mengatakan bahwa transaksi keuangan dan ekonomi digital mengalami pertumbuhan hal tersebut tercermin dari nilai transaksi uang elektronik sebesar Rp 21,4 triliun, atau tumbuh 42,46% tahun.

Pandemi Covid-19 memaksa masyarakat harus melakukan physical distancing atau jaga jarak untuk memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19. Oleh karena itu, diperlukan upaya dari masyarakat agar tetap menjaga jarak saat beraktivitas sehari-hari. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah menerapkan metode pembayaran nontunai (cashless), dengan metode pembayaran ini tentu masyarakat dapat meminimalkan kontak langsung saat bertransaksi. Hal ini dapat membantu dalam menekan penyebaran Covid-19. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah memperingatkan bahwa uang kertas mungkin dapat menyebarkan Covid-19. Jadi, penggunaan transaksi uang elektronik lebih aman dibanding menggunakan uang kertas pada saat ini.

KESIMPULAN

Uang elektronik merupakan alat pembayaran dalam bentuk uang elektronik, dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu. Uang elektronik mengalami kenaikan penggunaannya setiap tahunnya dikarenakan uang elektronik merupakan alat pembayaran non tunai yang dianggap mudah, nyaman, keamanan, cepat, dan efisien. Pandemi Covid-19 menyebabkan Pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Dimana Pembatasan tersebut menyebabkan mobilitas masyarakat terbatas berpotensi meningkatkan transaksi uang elektronik. Pandemi Covid-19 memaksa masyarakat harus melakukan physical distancing atau jaga jarak untuk memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19. Kebijakan physical distancing yang didorong oleh WHO telah membuat masyarakat untuk melakukan aktivitas physical distancing, termasuk dalam melakukan transaksi pembayaran. Uang elektronik berbasis server adalah salah satu upaya untuk mencegah rantai penularan virus Covid-19. Masyarakat khawatir Covid-19 dapat tertular melalui uang fisik. Pandemi Covid-19 mengubah kebiasaan atau perilaku masyarakat dalam melakukan transaksi pembayaran meninggalkan uang tunai dan memilih menggunakan uang elektronik. Meningkatnya transaksi elektronik di masa pandemi Covid-19 juga disebabkan oleh kesadaran masyarakat, akan meningkatnya risiko penularan virus Covid-19 melalui uang kertas. Masyarakat

mulai takut untuk memegang uang tunai karena dianggap sebagai alat transferring virus Covid-19. Contoh aplikasi uang elektronik berbasis server seperti GoPay, OVO, Dana, LinkAja, dll.

DAFTAR PUSTAKA

Adiyanti, Arsita Ika. 2015. Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan terhadap Minat menggunakan layanan Emoney. *Jurnal Ilmu Ekonomi Universitas Brawijaya*

Badan Pemeriksa Keuangan, Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik, Peraturan.Bpk.Go.Id, 2018 [accessed 18 April 2022]

Bank Indonesia. (2016). Data Penelitian Kurs dan Inflasi. Surakarta. Situs www.bi.go.id

Bank Indonesia. (2018). Peraturan Bank Indonesia nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik, 35.

Candrawati, Ni Nyoman Anita. 2013. Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Uang Elektronik Dalam Melakukan Transaksi E-Money. Tesis Program Pascasarjana Universitas Udayana Denpasar 2013. URL : www.pps.unud.ac.id/.../unud-876-942189620-tesis%20ni%20nyoman%20anita%20

Lestari, P., & Nofriantika, N. (2018). Literasi Uang Elektronik Di Kalangan Mahasiswa. *Islamic Review : Jurnal Riset Dan Kajian Keislaman*, 7(1), 94–109. <https://doi.org/10.35878/islamicreview.v7i1.138>

Maryama, Siti. 2013. Penerapan E-Commerce dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha. *Jurnal Liquidity Vol. 2*, No. 1, Januari-Juni 2013, Hlm. 73-79.

Nugrahani, Dewi Shanti. 2011. E-Commerce Untuk Pemasaran Produk Usaha Kecil dan Menengah. *SEGMENTAL Jurnal Manajemen dan Bisnis No. 1*, Januari 2011.

Rivai, V., Veithzal, A. P., & Idroes, F. N. (2001). *Bank and financial institution management*. Jakarta, Indonesia: Raja Grafindo Persada.

Rustanto, A. E., & Kartini, I. (2019). Efektivitas Pembayaran Non Tunai Pada Umkm Daerah Aliran Sungai Citarum. *Jurnal Lentera Bisnis*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.34127/jrlab.v8i2.302>

USMAN, R. (2017). Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran. *Yuridika*, 32(1), 134. <https://doi.org/10.20473/ydk.v32i1.4431>

Yaqub, J. O., Bello, H. T., Adenuga, I. A., & Ogundeji, M. O. (2013). The cashless policy in Nigeria : Prospects and challenges. *International Journal of Humanities and Social Science*, 3(3), 200–212.

Rodiah Dalimunthe, Nuri Aslami, PENGARUH PENAIKKAN MINAT BERBELANJA KONSUMEN DI TOKOPEDIA SELAMA MASA PANDEMI , *Ekonomi Bisnis Manajemen dan Akuntansi (EBMA): Vol 2 No 2 (2021): Indonesian Journal of Multidisciplinary Science*