

PAPER NAME

4. growth 2019 TRANSFORMASI PEMBAYARAN ELEKTORNIK DI INDONESIA DAN. pdf

AUTHOR

5

WORD COUNT

4274 Words

CHARACTER COUNT

27174 Characters

PAGE COUNT

13 Pages

FILE SIZE

369.4KB

SUBMISSION DATE

Dec 2, 2022 2:49 PM GMT+7

REPORT DATE

Dec 2, 2022 2:49 PM GMT+7

● 8% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 8% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database

● Excluded from Similarity Report

- Internet database

TRANFORMASI PEMBAYARAN ELEKTORNIK DI INDONESIA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP KEMAJUAN BISNIS KREATIF BERBASIS DARING DI WILAYAH EKS-KERESIDENAN BESUKI

Randika Fandiyanto
Email :Randikafe@unars.ac.id
Universitas Abdurachman Saleh
Situbondo

Karnadi
Email :Karnadife@unars.ac.id
Universitas Abdurachman Saleh
Situbondo

ABSTRACT

The development of digital technology cannot be dammed by the development of the times, added from the processing industry to the industry in the financial sector. The high level of competition requires a lot of choices to encourage each other to advance some other sectors as well as undertaking massive transformation. The purpose of this study is first, to describe the development of electronic payments over the period 2015 to 2018. Second, to explore the development of electronic payments towards the progress of MSMEs in Situbondo. Third, which is to define the implications of digitizing payments to payment systems in the Situbondo district. Implications for the Progress of Creative Business Based in the Besuki Ex-Residency Area, marketing can be easily accessed to get a wide range of new customers. Aside from that, the increasingly sophisticated technology currently dealing specifically with the transaction system has started to decline from the beginning of the 2015 online transaction system which started from social media to the e-commerce platform. Proven number of new SMEs in the Ex-residency area of Besuki continues to grow extraordinary at this time, by offering various types of creative products on various ecommerce platforms in Indonesia.

Keyword : Transformasi, Digitalisasi, Payment, Bisnis Kreatif

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital tidak bisa terbendung seiring dengan berkembangnya jaman, merambah dari sektor industri pengolahan hingga industri di sektor keuangan. Tingginya persaingan menuntut banyak pihan untuk saling mendorong memajukan beberapa sektor lainnya juga melakukan transformasi secara besar-besaran. Ritell modern yang ada di indonesia banyak yang melakukan pemangkasan karyawan hanya karena penjualannya yang terus mengalami penurunan. Serangan oleh para pelaku UKM-UKM kecil

yang berbasis penjualan online, mengeruk pangsa pasar ritell modern saat ini. Salah satu strategi yang dilakukan adalah mentransformasi manajemen perusahaan menjadi berbasis teknologi. Perkembangan bisnis yang berbasis digital (online) menjadi perhatian utama di kalangan masyarakat, karena dengan menggunakan teknologi ini baik dari segi pemasaran, proses pembelian hingga sistem pembayaran sangat membuat efektif dan efisien dari segi biaya.

Banyaknya toko online yang bermunculan saat ini juga memiliki dampak yang cukup signifikan bagi

perkembangan digitalisasi pembayaran, menggunakan media kartu (debit/kredit) atau *e-money* sudah bukan hal yang asing lagi di masyarakat. Dukungan sistem informasi yang canggih yang dimiliki oleh masing-masing pelaku usaha menjadikan kepercayaan masyarakat terus meningkat dalam menggunakan teknologi ini. Dukungan pemerintah yang telah banyak diberikan baik melalui peraturan maupun perijinan, menjadikan sektor bisnis online ini mengalami perkembangan yang sangat pesat setiap tahunnya. Tingginya penggunaan *smartphone* menjadi penopang utama meningkatnya minat masyarakat untuk menggunakannya. Oleh sebab itu tingginya perkembangan sektor ini akan terukur secara terperinci dalam hasil penelitian ini dan mendukung program Bank Indonesia yaitu meluncurkan Gerbang Pembayaran Nasional (GPN), yaitu transaksi dalam negeri dengan menggunakan satu kartu dan dapat diterima di seluruh terminal pembayaran merchant/pedagang. Efektifitas dan efisiensi sistem pembayaran ini diharapkan mampu untuk menopang kemajuan bisnis digital di Indonesia yang secara langsung akan berdampak pada percepatan kemajuan perekonomian Indonesia saat ini.

Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut ¹⁰ maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimanakah perkembangan sistem pembayaran elektronik selama periode tahun 2015 hingga tahun 2018
2. Bagaimanakah dampak perkembangan pembayaran

elektronik terhadap kemajuan UMKM di Kabupaten Situbondo

3. Bagaimanakah Implikasi terhadap kemajuan perilaku berbasis digital di masyarakat

Tujuan Penelitian

1. Menjabarkan perkembangan pembayaran elektronik selama periode tahun 2015 hingga tahun 2018
2. Mengeksplorasi dampak perkembangan pembayaran elektronik terhadap kemajuan UMKM di Kabupaten Situbondo
3. Mendefinisikan Implikasi digitalisasi pembayaran terhadap kemajuan sistem pembayaran di masyarakat khususnya di Kabupaten Situbondo

2. LANDASAN TEORI

Wilayah Eks-Keresidenan Besuki

Karesidenan Besuki atau bekas Karesidenan Besuki yaitu wilayah administratif pemerintahan zaman Hindia Belanda yang meliputi wilayah Jawa Timur bagian timur dengan pembagian wilayah yang terdiri dari empat kabupaten, (WIKIPEDIA :2018) diantaranya:

- a. Kabupaten Banyuwangi
- b. Kabupaten Bondowoso
- c. Kabupaten Jember
- d. Kabupaten Situbondo

Digitalisasi Pembayaran

Sistem pembayaran terus berkembang dari tahun ke tahun. Saat ini sistem pembayaran berbasis digital sudah semakin ² marak khususnya di Indonesia. ² sistem pembayaran digital telah menambah variasi dari model hingga interaksi pembayaran serta mendorong lahirnya pemain –pemain pasar baru. Pola transaksi yang

bergeser dari offline menjadi transaksi berbasis online melahirkan berbagai jenis inovasi, yang berdampak pada meningkatnya variasi model pembayaran seperti halnya *e-wallet* atau *e-money*, juga meningkatnya variasi interaksi pembayaran seperti barcode hingga QR code

Masyarakat Pengguna e-money

12 Bank Indonesia (BI) gencarkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) untuk masyarakat Indonesia dalam penggunaan uang elektronik e-money, **2** Gerakan Nasional Non Tunai ini digencarkan untuk menjawab tantangan ekonomi digital bagi pemerintah dan merupakan salah satu bentuk kemudahan untuk masyarakat dalam melakukan transaksi cepat dan aman, yang prosesnya pun terbilang masih bertahap.

Hasil penelusuran Indonesia Fintech Institute (2017) penggunaan e-money sangat berkaitan dengan komposisi penggunaan Internet Indonesia berdasarkan kategori pekerjaan, yang tercatat sudah ada 62 persen atau 82 juta dari jumlah pengguna Internet Indonesia. Yang mengindikasikan bahwa masyarakat pekerja, entah itu di perkotaan maupun di perdesaan dituntut untuk mengikuti langkah kebijakan nasional. Berdasarkan hal ini masyarakat pekerja tentu akan sangat membutuhkan penggunaan kartu perdana elektronik (e-money) dalam mobilitas kesehariannya.

Start-up berbasis digital di Indonesia

Upaya untuk meningkatkan ekosistem perusahaan rintisan (startup) di Indonesia terus digalakkan. Selain pemerintah,

beberapa pegiat startup juga terus menyebarkan virus agar perusahaan semacam ini terus bermunculan. Indonesia ternyata masuk dalam lima besar jumlah startup paling banyak di Indonesia (www.startupranking.com). Adapun jumlah startup di Indonesia mencapai 1.706 perusahaan.

Indonesia sendiri berada di bawah Amerika Serikat, India, dan Inggris. Amerika Serikat memiliki 28.793 startup. Sementara India yang di bawahnya memiliki jumlah terpaut jauh yakni 4.714 dan Inggris dengan 2.971. Di bawah Indonesia, ada Brasil dengan jumlah startup sebanyak 718. Untuk ranking startup di Indonesia sendiri, berdasarkan laporan Startup Ranking, Tokopedia berada di urutan pertama dengan SR Score 89.076. Berada di urutan kedua adalah Bukalapak dengan SR Score 88.039. Lalu di urutan ketiga ada Traveloka, disusul Blibli, dan berada di urutan kelima adalah MboisApp. Dari deskripsi, MboisApp berisi informasi wisata dan kuliner di Malang.

Berikut ini adalah daftar 10 besar startup di Indonesia versi Startup Ranking:

1. Tokopedia
2. Bukalapak
3. Traveloka
4. Blibli
5. MboisApp
6. Blanja.com
7. Zalora Indonesia
8. Bitcoin Indonesia
9. Bolalob
10. Elevenia

3. METODOLOGI PENELITIAN Rancangan Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian yang digunakan termasuk dalam jenis

Penelitian *Exploratory Research*. Penelitian *exploratory* ini menyeroti perkembangan sistem pembayaran elektronik/digital di Indonesia serta apa saja implikasinya Terhadap Kemajuan Bisnis Kreatif Berbasis Daring Wilayah Eks-keresidenan Besuki. Lexy J Moleong (2009) menyatakan bahwa metode penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari pada perilaku objek yang diamati

Teknik Pengumpulan Data

4.2.1 Wawancara

Wawancara merupakan proses komunikasi yang sangat menentukan dalam proses penelitian. Dengan wawancara data yang diperoleh akan lebih mendalam, karena mampu menggali pemikiran atau pendapat secara detail. Oleh karena itu dalam pelaksanaan wawancara diperlukan keterampilan dari seorang peneliti dalam berkomunikasi dengan responden

Observasi

Agar observasi yang dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil yang maksimal, maka perlu dilengkapi format atau blangko pengamatan sebagai instrument. Dalam pelaksanaan observasi, peneliti bukan hanya sekedar mencatat, tetapi juga harus mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian ke dalam suatu skala bertingkat.

Objek Penelitian

- a. Sistem digital payment di Indonesia.
Perkembangan sistem pendukung digitalisasi pembayaran menjadi penting untuk menopang perkembangannya. Masyarakat

dapat lebih mudah untuk melakukan transaksi di berbagai sektor

- b. UMKM di wilayah Eks-keresidenan besuki
Para pelaku UMKM akan memanfaatkan peluang bisnis yang didukung dengan kemajuan teknologi saat ini, manfaat mempromosikan produk lebih luas akan menambah pangsa pasar yang dimiliki
- c. Kemajuan Perilaku berbasis Digital di Masyarakat
Masyarakat menjadi objek digitalisasi pembayaran saat ini, dukungan pemerintah, kemajuan sistem perbankan, promosi jasa keuangan, dan motivasi untuk maju menjadi faktor pendorong kemajuan perilaku masyarakat menghadapi perkembangan teknologi saat ini.

4. HASIL PENELITIAN

Tranformasi Pembayaran Elektornik Di Indonesia

Industri digital di Indonesia terus memperlihatkan perkembangannya. Seiring berkembangnya revolusi industri 4.0 yang diberlakukan di Indonesia, dampak kemajuan sistem pembayaran ini menghadirkan inovasi beberapa pembayaran digital (*digital payment*). Jenisnya yang ditawarkanpun beragam, seperti uang elektronik, digital wallet, dan sebagainya. Saat ini Berkembangnya sistem pembayaran digital juga dilakukan pada perusahaan franchise seperti indomart, jasa perbankan yaitu e-banking menjadi dongkrak utama yang bisa memberikan kemudahan bertransaksi. Pebayaran produk yang dibeli kemudian dapat dilakukan

dimana saja dan kapanun, disamping itu juga jaminan-jaminan Keamanan transaksi yang diberikan membuat perasaan khawatir untuk ditipu menjadi berkurang. Dengan demikian dampak promosi diri sendiri ini sebenarnya memiliki korelasi yang tinggi untuk kemajuan transaksi online di Indonesia di beberapa tahun terakhir. Berikut beberapa jenis layanan pembayaran elektronik di Indonesia saat ini :

1. E-Money

Kemajuan jaringan internet hanya dirasakan oleh seluruh kalangan di masyarakat. Kehadiran internet memberikan manfaat positif, antara lain mempermudah memperoleh berbagai macam informasi diantaranya tentang kebijakan pemerintah atau bahkan tentang teknologi terkini. Selain membantu pekerjaan dengan cepat dan tanpa batasan waktu serta jarak, internet memberikan sangat bermanfaat juga didalam dunia perbankan dan keuangan. Salah satu produk perbankan yang menggunakan kemajuan teknologi ini adalah E-Money (elektronik money/ uang elektronik).

E-Money merupakan alat pembayaran yang memiliki nilai uang pengganti uang tunai yang tersimpan secara elektronik dalam suatu server atau chip dan juga dapat diisi ulang serta digunakan untuk beragam jenis pembayaran seperti transportasi umum, jalan tol dan toko yang bekerja sama dengan penerbit yaitu pihak perbankan dan lembaga selain bank atas perijinan dari Bank Indonesia. Peraturan tentang e-money tertuang dalam peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang

Elektronik (Electronic Money). Di Indonesia, E-money dikenal sejak tahun 2009. Per Juli 2016, BI mencatat ada 20 penerbit e-money yang yaitu 9 bank dan 11 lembaga selain bank. Manfaat penggunaan e-money sangat banyak. Selain mempermudah, mempercepat dan mengutamakan kepraktisan, e-money juga tergolong sangat praktis dan fleksibel karena mudah dibawa kemana saja.

Berdasarkan fisik e-money terdapat 2 jenis yaitu Kartu Pra Bayar untuk e-money berbentuk kartu dan juga e-wallet dalam bentuk aplikasi digital yang tersedia sebagai berikut. E-money atau kartu pra bayar dapat dibeli dengan mudah di bank atau lembaga penerbit tanpa syarat. Untuk jenis kartu tidak terdaftar, atau hanya kartu pra bayar saja, jumlah uang yang boleh disimpan adalah Rp 1 juta, sedangkan untuk kartu yang terdaftar, misalnya saat ini ada kartu pra bayar yang digabungkan dengan kartu ATM, jumlah uang yang disimpan dapat mencapai Rp 5 Juta. Semua uang yang disimpan didalam e-money tidak berbunga dan tidak dijamin oleh Lembaga Penjamin Simpanan (LPS) sehingga kartu ini dapat dipindahtangankan dan isi ulang (top up) secara tunai di beberapa tempat seperti di bank, ATM bersama, mesin EDC ataupun di minimarket-minimarket dan seluruh merchant yang menerima transaksi e-money.

Beberapa jenis kartu pra bayar atau e-money yang beredar di Indonesia antara lain.

a) Flazz BCA

Sejak 21 Februari 2017, Kartu Paspur BCA (ATM) telah

dilengkapi dengan fitur Flazz yang bisa digunakan sebagai uang elektronik atau e-money sehingga dapat digunakan untuk pembayaran tol, makanan, belanja di supermarket, hipermarket, SPBU, Parkir, Toko Buku, Tempat Rekreasi dan transportasi umum (TransJakarta, Commuter LineJabodetabek dan Trans Jogja) dan 57 ribu outlet merchant lainnya. Satu kartu dua fungsi, yaitu sebagai ATM dan e-money.

- b) Tap Cash BNI
Kartu ini dapat digunakan juga untuk kemudahan berbelanja di minimarket, supermarket, transportasi umum (TransJakarta, Commuter Line Jabodetabek, E-Parking, Snowbay, Waterpark dan ratusan outlet merchant yang bekerja sama diwilayah Medan, Pekanbaru, Padang, Palembang, Bandung, Yogyakarta, Semarang, Surabaya, Denpasar, Makassar.
- c) Brizzi BRI
Tanpa harus memiliki rekening BRI, kartu Brizzi dapat dimiliki oleh siapapun. BRI mengakomodasi top up atau isi ulang dan pembayaran dari Rp 1,- sampai dengan Rp 1 juta yang digunakan di berbagai merchant.
- d) E-Money Mandiri
Bank Mandiri adalah salah satu bank yang serius dalam berbisnis terbukti dengan mudahnya menemukan e-money Bank Mandiri dibandingkan yang lain karena

tersedia juga di Indomaret dan Alfamart, walaupun beberapa waktu kemudian hampir seluruh kartu pra bayar milik bank lain juga mulai menyusul. Bank Mandiri menciptakan 3 jenis kartu pra bayar untuk secara khusus digunakan dengan fitur tertentu yaitu E-Toll yang bisa digunakan untuk membayar akses jalan tol, Indomaret Card yang bisa digunakan untuk berbelanja dan juga mendapatkan potongan harga khusus di merchant Indomaret. Gaz Card yang digunakan untuk mengisi bahan bakar minyak di Pom Bensin milik PT Pertamina.

2. E-Wallet

Dompot elektronik berfungsi hampir sama dengan dompet saku. Dompot elektronik pertama kalinya diakui sebagai sebuah metode untuk menyimpan uang dalam bentuk elektronik, namun kemudian menjadi populer karena cocok untuk menyediakan cara yang nyaman bagi pengguna Internet untuk menyimpan dan menggunakan informasi berbelanja secara daring (online). Dengan perkembangan dunia internet yang semakin maju mendorong penggunaan dompet elektronik sebagai alat transaksi yang lebih efisien ketimbang menggunakan bank. ini terbukti dengan banyaknya website-website *e-commerce* yang menggunakan dompet elektronik sebagai alat transaksinya. Produk *e-money* ini tersedia dalam layanan aplikasi online sehingga perusahaan non bank bisa menerbitkannya, misalnya:

- a) E-Cash Bank Mandiri

Selain jenis kartu pra bayar, Bank Mandiri juga mengeluarkan produk lain yaitu Mandiri E-Cash yang dapat diakses melalui smartphone. Anda tak perlu susah dengan datang ke bank untuk registrasi, pasalnya Bank Mandiri mempermudah pelanggan dengan registrasi dan juga verifikasi data hanya melalui SMS.

- b) T-Cash Telkomsel
Telkomsel adalah salah satu perusahaan non bank yang memberikan layanan e-money berupa T-Cash atau stiker NFC yang dapat dipasang di handphone dan digunakan setiap transaksi yang dapat diisi ulang via transfer bank. Sebelum lahirnya transaksi digital saat ini, T-Cash menjadi paling favorit pada zamannya, T-cash ini merupakan layanan pembayaran elektronik yang dikembangkan oleh Telkomsel dengan izin penerbitan dari Bank Indonesia. Layanan T-cash yang mencakup berbagai macam transaksi seperti pembayaran tagihan, belanja, pulsa, dan kiriman uang membuatnya menjadi salah satu layanan pembayaran yang menarik banyak perhatian masyarakat masa kini, khususnya bagi pengguna kartu Telkomsel. Keberhasilan T-cash dapat dilihat dari melonjaknya persentase penggunaan layanan ini. Menurut data internal Telkomsel sendiri, pada tahun 2015, penggunaan T-cash mengalami peningkatan

hingga 150 persen. Hingga saat ini pun, disaat tingginya layanan transaksi elektronik, banyak masyarakat Indonesia yang tetap menggunakan layanan ini.

- c) Rekening Ponsel Bank CIMB Niaga

Adapun manfaat menggunakan rekening ponsel CIMB Niaga adalah semua transaksi bebas biaya administrasi dan tanpa persyaratan saldo minimum juga tidak memerlukan rekening bank ataupun kartu ATM. Registrasinya mudah yaitu hanya perlu datang ke cabang CIMN Niaga terdekat.

- d) Go-Pay

Uang elektronik berbasis server seperti halnya perkembangan Go-Pay dari Go-Jek hingga bisa dibidang sangat pesat. Pasca tujuh bulan diuji coba, metode pembayaran QR Code pada layanan dompet digital Go-Pay milik Go-Jek akhirnya beroperasi. Artinay bisa menjadi dompet kedua konsumen karena bisa digunakan untuk berbagai layanan. Beberapa rumah makan contohnya sudah terpantau bisa mengimplementasikan metode pembayaran ini. Dimana pengguna Go-Pay bisa makan tanpa harus mengeluarkan uang (cashless). Syarat yang wajib dipenuhi yaitu memiliki saldo Go-Pay pada aplikasi Go-Jek, serta terhubung dengan jaringan internet seluler. metode pembayaran dengan QR Code via Gopay

bertujuan merangkul lebih banyak lapisan masyarakat. Di antaranya termasuk pengusaha mikro seperti pedagang kaki lima. Disamping itu sejalan dengan semangat pemerintah untuk mewujudkan cashless society

3. Cryptocurrency

Indonesia termasuk negara yang melarang adanya transaksi uang digital, melalui Bank Indonesia telah dikeluarkan peringatan baru mengenai bahayanya perdagangan ataupun transaksi menggunakan cryptocurrency yang akan menimbulkan kerugian bagi masyarakat dan bahkan adanya potensi yang mengancam stabilitas sistem keuangan. Kepemilikan mata uang virtual berisiko tinggi dan cenderung akan adanya spekulasi, karena tidak ada otoritas yang bertanggung jawab, tidak ada administrator resmi dan tidak ada aset yang digunakan sebagai penentuan dasar harga. Meskipun demikian mata uang digital ini tetap diminati beberapa kalangan yang berani mengambil resiko.

Terdapat beberapa jenis cryptocurrency yang saat ini sudah banyak digunakan, misalnya Bitcoin, Ethereum, Litecoin, Monero, atau Ripple. Bitcoin menjadi uang digital yang pertama kali diluncurkan, dan saat ini menjadi yang paling bernilai. Salah satu keunikannya, Bitcoin ini hanya diciptakan sampai 21 juta koin saja dan diprediksikan baru akan habis ditambang pada tahun 2140 mendatang, Hal ini merupakan protokol yang tidak dapat diganggu gugat karena sudah menjadi kesepakatan sejak awal. Adanya batas sebaran yang sudah pasti, membuat

Bitcoin tidak bisa dipalsukan ataupun mengalami inflasi. Bitcoin turut menjadi awal baru dari transformasi finansial. Dengan Bitcoin memungkinkan orang untuk melakukan transaksi secara global dengan perangkat komputasi, tanpa perlu adanya perantara seperti bank atau layanan lainnya.

5.2 **Implikasi terhadap Kemajuan Bisnis Kreatif Berbasis Daring Di Wilayah Eks-Keresidenan Besuki**

Profil Perkembangan UMKM di besuki raya

Provinsi Jawa Timur menjadi sentra pelaku usahajumlah UMKM di Jatim saat ini sebanyak 6,8 juta unit usaha. Dari jumlah tersebut, sebagian besar tergolong sebagai usaha mikro sebanyak 6.533.694 unit usaha (95.53 persen), sebesar 3,85 persen atau 261.827 unit usaha sebagai usaha kecil, dan 0,57 persen atau 30.410 unit tergolong sebagai usaha menengah.. Sedangkan jika dilihat dari scope keresidenan besuki, Kabupaten Jember memimpin dalam segi banyaknya industri kecil menengah Jember sebanyak 424.151, disusul Kabupaten Banyuwangi sebanyak 296.706, Lumajang sebanyak 196.446, Kabupaten , , Kabupaten Bondowoso sebanyak 172.378, Kabupaten Situbondo sebanyak 156.727 dan Kabupaten Probolinggo sebanyak 235.286.

Kemajuan sektor teknologi telah mendorong sedikitnya para pelaku usaha baru di beberapa Kabupaten/kota yang ingin eksis di perdagangan elektronik di Indonesia. Tingginya pengguna smarphone di Indonesia serta infrastruktur informasi teknologi sangat menunjang

kemajuan sektor perdagangan elektronik, dengan demikian peluang untuk menumbuhkan jumlah wirausaha baru semakin besar. Saat ini usaha penghasil kerajinan, makanan, industri pengolahan sedang menjamur di tapal kuda, mudahnya mengakses pemasaran ke berbagai daerah dan jaminan keamanan yang tinggi membuat hampir seluruh usaha dilakukan pemasaran berbasis daring. Tujuan utamanya yaitu mencari calon konsumen sebanyak-banyaknya. Melalui fasilitas nego maupun open akses chatting membuka ruang yang lebih luas bagi konsumen untuk mengexplore produk yang diperlukan.

Industri Kreatif di Indonesia saat ini menjadi yang paling diminati masyarakat, Banyaknya industri baru khususnya Usaha Menengah Besar (UMB) dan Usaha Menengah Kecil (UMK) yang berjumlah tidak sedikit mulai memasarkan produknya di beberapa platform e-commerce di Indonesia. Diantaranya Industri makanan dan Minuman, Industri Tekstil dan Pakaian Jadi, Industri Kulit, Barang dari kulit dan alas kaki, Industri kayu, barang dari kayu dan gabus, barang anyaman dari bambu, rotan dan sejenisnya, Industri Furniture, Export kerajinan tangan, Fashion dan kerajinan dan Industri Periklanan.

Produk makanan olahan juga banyak muncul di beberapa e-commerce, dalam hal ini produk dari enam kabupaten ini, salah satu contoh adalah sambel pecel. Bumbu masakan desa yang jarang dijual online pada akhirnya dipasarkan. Dengan menunjukkan beberapa keunggulan dalam deskripsi produk serta banyaknya pilihan jenis produk membuat konsumen tertarik untuk membeli.

Perkembangan sistem transaksi di e-commerce

Kepercayaan merupakan hal penting pada dunia digital baru ini. Indonesia serta wilayah sekitar terus mendigitalisasi, karena itu sangatlah penting bagi organisasi-organisasi untuk menjaga tingkat kepercayaan konsumen yang tinggi pada penawaran-penawaran digital mereka. Tingginya penipuan yang terjadi dalam transaksi online saat ini menjadi penghambat pertumbuhan transaksi online di Indonesia. Rendahnya pengetahuan konsumen tentang dunia teknologi informasi menyebabkan maraknya penipuan oleh beberapa pihak.

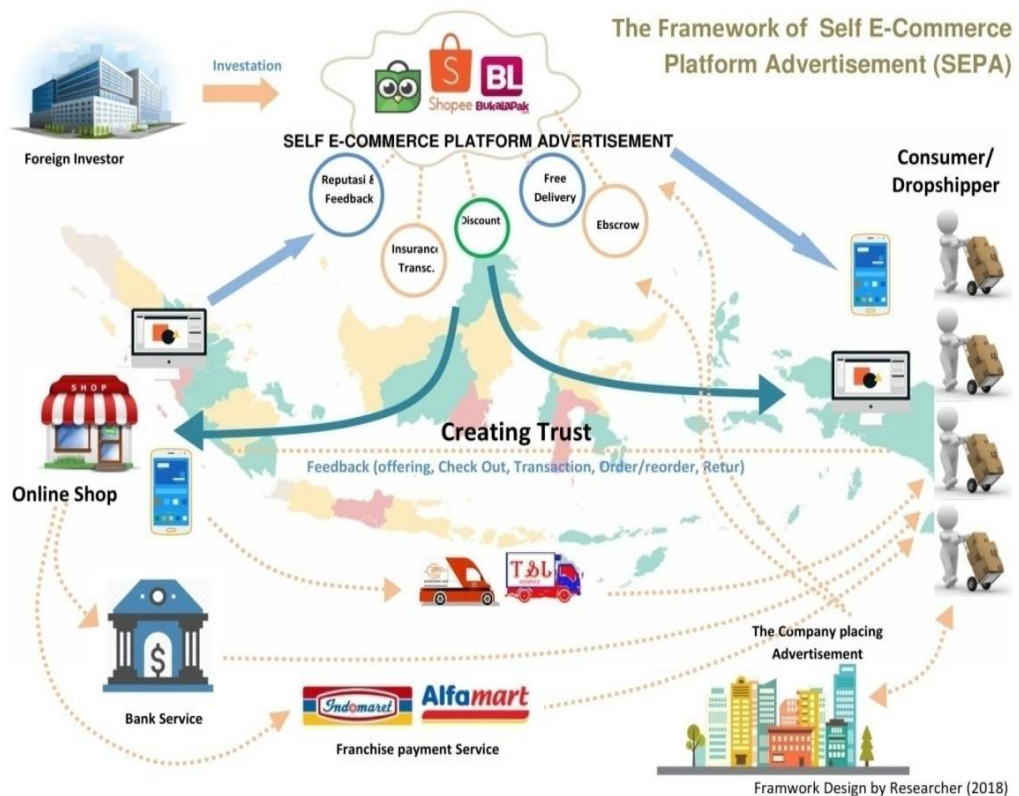
Saat ini berkembangnya startup bisnis yang bergerak di platform e-commerce mulai bermunculan, platform bisnis ini menjadi pihak ketiga yang memberikan jaminan bagi konsumen dalam bertransaksi. Platform ecommerce yang saat ini banyak bermunculan seperti Bukalapak, Tokopedia, OLX, Shopee, JD.id, Lazada dan beberapa yang lain. Jaminan keamanan menjadi hal yang paling penting dalam transaksi secara *daring*, mengingat tingginya penipuan akibat banyaknya konsumen yang melakukan transaksi melalui media sosial seperti instagram, facebook dan whatsapp. Hal ini tentu menguntungkan pelaku ecommerce untuk menjadi mediator transaksi antara konsumen dengan konsumen (C2C), produsen dengan konsumen (B2C) dan produsen dengan onliner (B2B), dengan memberikan jaminan rasa aman tentu saat ini mulai banyak yang beralih dari sosial media ke ecommerce.

Adanya jaminan bertransaksi, ketepatan waktu pengiriman,

kesesuaian barang, serta adanya rating tentu sangat menarik bagi konsumen, ditambah lagi dengan tampilan fitur toko online yang mudah dan banyak alternatif produk yang dijual sehingga pergeseran transaksi online ini kemudian berdampak pada toko ritel modern yang mulai berguguran. Berdasarkan Survei online Snapcart pada Januari 2018 tercatat, pasar online Indonesia memiliki rata-rata pertumbuhan 26 persen per tahun. Pertumbuhan ini tentu berdampak signifikan terhadap berkembangnya bisnis jasa pengiriman, tingginya permintaan jasa pengiriman akan menciptakan

persaingan bisnis sejenis untuk saling memberikan pelayanan yang maksimal. Seperti halnya pertumbuhan jasa pengiriman JNE, JNT dan Pos Indonesia mencapai 10-30% setiap tahunnya.

Framework perkembangan **sistem transaksi di e-commerce** dan dampaknya terhadap tingginya kepercayaan masyarakat atas transaksi online dapat digambarkan pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. sistem transaksi di e-commerce di Indonesia

Beberapa tahun terakhir, banyaknya platform e-commerce yang mulai bermunculan untuk bersaing dengan beberapa pemain ecommerce lama. Munculnya

platform baru-baru ini cukup baik mengisi perdagangan elektronik di Indonesia diantaranya MatahariMall, Voucher.co.id, Blibli., Zalora Indonesia,

acclaro.com, JD Indonesia dan Elevenia. blog.elevenia.co.id. Data ecommerce paling banyak di cari diantaranya :

1. Lazada
2. Tokopedia
3. Bukalapak
4. Shopee
5. Blibli

Peluang dan Tantangan UMKM kedepan

Nilai transaksi online kedepan diperkirakan akan terus meroket. Berdasar kajian Kementerian Komunikasi dan Informatika bersama konsultan independen, nilai transaksi e-commerce di Indonesia tahun 2020 akan menembus US\$ 130 miliar atau sekitar Rp 1.755 triliun. Dengan potensi transaksi itu, maka pemerintah ingin mengatur e-commerce, di antaranya untuk melindungi konsumen dan tentu saja untuk pajak. Sementara para pebisnis, baik pelaku lama maupun yang baru, berlomba-lomba untuk mendapatkan peluang sebesar-besarnya dari potensi pertumbuhan e-commerce itu. Namun bukan tantangan, e-commerce sebenarnya memiliki banyak hambatan. Saat ini internet sudah merambah hingga ke pedesaan serta aringannya pun semakin baik. Kepemilikan ponsel pintar dan akses internet pun terus tumbuh hingga masyarakat pekerja keraspun telah menggunakan smarthpone. Pada 2016, tercatat sekitar 132 orang Indonesia sudah mengakses internet. Semua ini bisa menjadi mesin bisnis untu pertumbuhan e-commerce yang kian mudah diakses melalui handphone.

Kendala kedua yaitu pada proses pembayaran transaksi e-commerce yang umumnya membutuhkan rekening bank. Ini

tantangan bagi para pelaku usaha online. Meskipun saat ini beberapa minimarket juga telah menyediakan jasa pembayaran pembayaran online sehingga mempermudah pembayaran dengan biaya yang murah. Bank Indonesia (BI) menyatakan, minat masyarakat terhadap penggunaan kartu debit terus meningkat. hingga awal tahun 2018 Jumlah kartu ATM (Anjungan Tunai Mandiri) debit 167 juta kartu," jumlah kartu debit yang beredar tersebut meningkat 20,84 persen dibandingkan periode yang sama tahun sebelumnya. Penggunaan kartu debit di Indonesia akan semakin berkembang. Selain itu, jumlah kartu debit yang beredar juga bakal semakin banyak, sejalan dengan interoperabilitas yang semakin baik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Tingginya perkembangan teknologi internet di Indonesia membuat perkembangan pembayaran elektronik di kalangan masyarakat menjadi terus meningkat. Beberapa riset menunuukkan bahwa 56.80% responden baru memiliki kartu uang elektronik selama satu tahun atau kurang sedsngkan 42.43% responden merasa uang elektronik telah membantu mereka lebih mengendalikan pengeluaran mereka. Jika dipantau terdspat beberapa jenis layananan pembayaran elektronik di Indonesia saat ini dianatranya Emoney yang meliputi Flazz BCA, Tap Cash BNI, Brizzi BRI dan E-Money Mandiri. Sedangkan utulayanan E-Wallet terdiri dari E-Cash Bank Mandiri, T-Cash Telkomsel, Rekening Ponsel Bank CIMB Niaga dan Go-Pay. Saat ini juga mata uang digital Cryptocurrency juga menjadi populer dimasyarakat, namun seiring

perjalannya Pemerintah Indonesia resmi melarang mata uang ini dikarenakan tidak adanya lembaga yang menjamin keamanan transaksinya.

2 Implikasi terhadap Kemajuan Bisnis Kreatif Berbasis Daring Di Wilayah Eks-Keresidenan Besuki tentu akan terasa dengan mudahnya akses pemasaran untuk mendapatkan konsumen baru secara luas. Disamping itu semakin canggihnya teknologi saat ini khususnya sistem transaksi, penipuan sudah mulai turun sejak munculnya pergeseran sistem transaksi online dari tahun 2015 dimana berawal dari *social media* ke *e-commerce platform*. Terbukti jumlah UMKM baru di Eks-Keresidenan Besuki terus mengalami peningkatan luar biasa hingga saat ini.

B. Saran

Saran yang diberikan kepada para pelaku Industri yaitu :

1. Tingkatkan pengetahuan akan e-payment (pembayaran elektronik) agar mampu bersaing di pasar yang serba menggunakan teknologi.
2. Inovasi menjadi sangat penting untuk bisa meningkatkan minat konsumen dan mengurangi kejenuhan pasar.
3. Peluang ke depan masih luas, setiap adanya perubahan harus selalu diikuti atau direspon dengan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

Bank Indonesia. 2009. **3** Peraturan Bank Indonesia nomor 11/12/PBI/2009, tentang Uang Elektronik (Electronic Money). Diakses pada Mei 20, 2018, dari **4** <http://www.bi.go.id/id/peraturan/sistempembayaran/Documents/>

f3bde247515e4d60b50955db31f8d91epbi_111209.pdf

<http://analisis.kontan.co.id/news/tantangan-e-commerce> (diakses pada 20 Mei 2018)

<http://id.beritasatu.com/home/2018-e-commerce-jadi-primadona-indonesia/170190> (diakses pada 20 Mei 2018)

<https://ekonomi.kompas.com/read/2017/09/19/173340226/bagi-perbankan-digitalisasi-adalah-keharusan> (diakses pada 20 Mei 2018)

<https://ekonomi.kompas.com/read/2017/09/19/173340226/bagi-perbankan-digitalisasi-adalah-keharusan> (diakses pada 20 Mei 2018)

<https://fintechinstitute.co.id/> (diakses pada 20 Mei 2018)

https://id.wikipedia.org/wiki/Keresidenan_Besuki (diakses pada 20 Mei 2018)

https://id.wikipedia.org/wiki/Ponsel_cerdas (diakses pada 20 Mei 2018)

<https://iprice.co.id/> (diakses pada 20 Mei 2018)

<https://www.startupranking.com/> (diakses pada 20 Mei 2018)

Lexy J Moeleong, 2009, Metode Penelitian Kualitatif, PT.Remaja Rosdakarya, Bandung, hal.4

8 Peraturan Anggota Dewan Gubernur No.19/10/PADG/2017 tanggal

20 September 2017 tentang
Gerbang Pembayaran Nasional

11 Peraturan Bank Indonesia
No.19/8/PBI/2017 tanggal 21
Juni 2017

Perpres No. 74 Tahun 2017 tentang
Roadmap E-commerce

8% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 8% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Dede Kuriang Listanto, Chalil Chalil, Ira Nuriya Santi. "PENGARUH KUA...	2%
	Crossref	
2	Risma Arum Azzahroo, Sri Dwi Estiningrum. "Preferensi Mahasiswa dal...	1%
	Crossref	
3	Hendrikus Kadang, Virginia Rosalia G, Thomas Th. Abraham, Nataniel ...	<1%
	Crossref	
4	Hasbi Nurhidayat, Ichi Ichi, Indah Umiyati. "PERAN GOOD CORPORATE ...	<1%
	Crossref	
5	Tiara Windiana, Novi Tri Putri. "Strategi Pengembangan Industri Pengo...	<1%
	Crossref	
6	Eko Roy Sholikin, Syaiful Muhyidin, Ira Eka Pratiwi. "PERSEPSI MASYA...	<1%
	Crossref	
7	Try Saut Martua Siahaan, Sutaryono Sutaryono, Westi Utami. "Hubunga...	<1%
	Crossref	
8	Muhammad Taufan Qohar. "ANALISIS IMPLEMENTASI KEBIJAKAN TE...	<1%
	Crossref	
9	Maratus Zahro, Rika Rahayu. "Nilai Transaksi E-Money di Indonesia de...	<1%
	Crossref	

- 10 Margono Margono. "Upaya Mengatasi Kesulitan Memahami Bacaan pa... <1%
Crossref

- 11 Puja Dwi Ananda, Ramlan Ramlan. "Prinsip Non-Diskriminasi dalam Pe... <1%
Crossref

- 12 Puji Lestari, Neni Nofriantika. "LITERASI UANG ELEKTRONIK DI KALAN... <1%
Crossref