

BAB PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bertansaksi adalah salah satu kegiatan manusia yang telah dilakukan oleh manusia sejak dulu dan dilakukan antara satu individu dengan individu lain atau individu dengan kelompok untuk mencapai satu atau lebih tujuan yang dapat memuaskan kebutuhan yang diinginkan. Pada awalnya transaksi dilakukan dengan barter yang mana bila menginginkan sesuatu benda maka yang berkeinginan untuk memiliki tersebut harus menyiapkan benda yang senilai dengan benda yang dinginkannya tersebut. Sebagai contoh gambarannya bila menginginkan sepetak tanah maka harus menyiapkan beberapa ekor kuda atau sapi untuk ditukarkan dengan sepetak tanah tersebut tergantung persyaratan dan kesepakatan dengan pemilik tanah.

Adapun yang dimaksud dengan barter adalah secara sederhana Prof. Komaruddin merumuskan secara sederhana bahwa barter jika dalam perekonomian itu barang ditukar dengan barang.¹ Definisi lain tentang barter adalah suatu sistem pertukaran antara barang dengan barang atau barang dengan jasa atau sebaliknya.² Lalu setelah penggunaan sistem barter keluarlah sistem penggunaan emas sebagai alat pembayaran sebelum penggunaan uang kertas digagas. Pada awalnya penggunaan emas sangatlah populer dikarenakan nilai emas yang tidak pernah berubah. Hingga menimbulkan pro dan kontra saat

¹Komaruddin, *Uang Di Negara Sedang Berkembang*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), hal. 393.

²Kasmir, *Bank Dan Lembaga Keuangan Lainnya*, (Jakarta: Rajawali, 2012), hal. 13.

terjadinya peralihan penggunaan emas ke uang kertas. Dalam kehidupan sehari-hari, uang memiliki pengertian yang bermacam-macam. Secara sederhana uang diartikan sebagai alat pertukaran barang dan jasa. Menurut Mandala, uang merupakan asset yang paling likuid di antara seluruh asset yang ada dalam perekonomian.³ Suatu aset dikatakan likuid bila sangat mudah ditukarkan dengan barang dan jasa lain, biaya transaksinya sangat kecil dan nilai nominalnya relatif stabil.⁴

Uang adalah sesuatu yang tersedia dan secara umum diterima sebagai alat pembayaran bagi pembelian barang dan jasa serta kekayaan berharga lainnya dan juga sebagai pembayaran utang atau sebagai alat penunda pembayaran. Pada awalnya, uang kertas dibuat oleh satu negara sebesar nilai emas yang mereka miliki dan uang kertas dijamin dengan emas. Namun saat ini, jumlah uang kertas yang beredar tidak lagi didasarkan jaminan emas tetapi tergantung oleh variabel ekonomi negara masing-masing. Uang yang telah dikenal sejak berabad-abad lalu, merupakan pengakuan manusia sebagai suatu proses budaya yang berakulturasi secara tunggal, artinya bahwa terciptanya proses peniruan dari satu suku bangsa ke suku bangsa lain tanpa klaim hak cipta, sehingga dengan media uang, tercipta interaksi ekonomi antara bangsa dengan bahasa yang mudah di ukur.⁵

Dengan semakin meningkatnya kebutuhan manusia dalam bertansaksi maka manusia berusaha semakin mempraktikkan sistem pembayaran yang mana dirasa masih kurang praktis dengan uang dalam bertransaksi dalam jumlah besar, maka dikeluarkanlah alat transaksi bernama cek dan bilyet. Cek adalah surat perintah tidak bersyarat untuk membayar sejumlah dana yang tercantum dalam cek dimana penarikan cek dapat dilakukan baik atas nama maupun atas unjuk dan merupakan surat berharga yang dapat diperdagangkan. Sedangkan bilyet adalah surat perintah dari nasabah kepada bank penyimpan dana untuk memindahbukukan sejumlah dana dari rekening yang bersangkutan kepada rekening pemegang yang disebutkan namanya.⁶

³ Mandala Manurung dkk.. *Uang, Perbankan, dan Ekonomi Moneter : Kajian Konstektual Indonesia*. (Jakarta: Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 2004), hal 10

⁴ *Ibid*

⁵ Tidak ditemukan informasi serta bukti arkeologi kapan penggunaan uang emas (dinar) dan uang perak (dirham) kecuali berdasarkan pada asumsi

⁶ <https://www.bi.go.id/id/edukasi-perlindungan-konsumen/edukasi/produk-dan-jasa-sp/cek-bilyet-giro/Pages/default.aspx> diakses pada tanggal 14 Mei 2020 pada pukul 15.00 WIB

Namun dengan pertumbuhan teknologi yang dikembangkan manusia tidak membuat manusia berhenti mengembangkan sistem pembayaran yang digunakan untuk mempraktikkan kehidupan sehari-hari. Sehingga adanya teknologi terciptalah uang elektronik (*E-money*) yang dalam penggunaannya dapat dilakukan di media elektronik yang terhubung dengan internet. Uang digital ini dirancang untuk mencegah duplikasi yang tidak sah dan pemalsuan⁷

Secara sederhana, yang elektronik didefinisikan sebagai alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu.⁸ Bank Indonesia menerbitkan uang elektronik pertama kali di bulan April 2007. Selama kurang lebih satu setengah tahun sejak pertama terbit jumlah uang elektronik telah mencapai 430,000. Berbeda pada awal penerbitannya, uang elektronik saat ini tidak hanya diterbitkan dalam bentuk chip yang tertanam pada kartu atau media lainnya (*chip based*), namun juga telah diterbitkan dalam media lain yaitu suatu media yang saat digunakan untuk bertransaksi akan terkoneksi terlebih dulu dengan server penerbit (*server based*). Begitu pula dari sisi penggunaannya, hampir dari seluruh uang elektronik yang diterbitkan tidak lagi bersifat *single purpose* namun sudah *multi purpose* sehingga dapat diterima di banyak merchant yang berbeda.⁹

Perkembangan yang terjadi terus menerus membuat inovasi berkembang lebih maju dimana bertujuan untuk semakin memudahkan kehidupan sehari-hari dalam bertransaksi dan juga memberikan keamanan yang lebih baik kepada pengguna maupun pelaku usaha. Adapun beberapa inovasi yang dilakukan seperti mengembangkan penggunaan *barcode* untuk digunakan bertransaksi. Perkembangan sistem pembayaran yang berbasis teknologi telah mengubah secara signifikan arsitektur sistem pembayaran konvensional yang mengandalkan fisik uang sebagai instrument pembayaran. Meski fisik uang sampai saat ini masih banyak digunakan masyarakat dunia sebagai alat pembayaran, namun sejalan dengan perkembangan teknologi sistem pembayaran yang pesat, pola pembayaran tunai (*cash*) secara berangsur beralih menuju pembayaran non tunai (*non cash*).¹⁰

⁷Nufransa Wira Sakti, *Buku Pintar Pajak E-Commerce*,(Jakarta :Transmedia Pustaka,2014), hal. 33

⁸<https://www.bi.go.id/id/edukasi-perlindungan-konsumen/edukasi/produk-dan-jasa-sp/uang-elektronik/Pages/default.aspx> diakses pada tanggal 14 Mei 2020 pada pukul 15.30 WIB

⁹ Bank Indonesia. 2008. Direktori Perbankan Indonesia 2008. Jakarta: Bank Indonesia.hal 122

¹⁰ R. Maulana Ibrahim, *Paper Seminar Internasional Toward a Less Cash Society in Indonesia*, (Jakarta:Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran Bank Indonesia, 2006), hal. 12

Mengingat sejarah *barcode*, awalnya teknologi *barcode* digunakan perusahaan retail, lalu diikuti oleh perusahaan industri. Adapun pembuat sistem ini adalah Wallace Flint pada tahun 1932 yang mana sistem ini digunakan untuk pemeriksaan barang di perusahaan retail. Pengertian *Barcode* dapat diartikan sebagai kumpulan kode yang berbentuk garis, dimana masing-masing ketebalan setiap garis berbeda sesuai dengan isi kodenya.¹¹

Melihat hal ini pemerintah mengatur dan menetapkan peraturan mengenai *barcode* ini agar tidak terjadi penyalahgunaan data terhadap data pribadi yang mana tertera dalam peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 82 Tahun 2012 Tentang Penyelenggaraan Sistem Dan Transaksi Elektronik Pasal 1 ayat 23. Selain terdapat dalam peraturan pemerintah *barcode* juga diatur dalam Peraturan Anggota Dewan Gubernur (PADG) Nomor 21/18/PADG Tentang Implementasi Standar Nasional QRIS (*QUICK RESPONSE CODE*) untuk pembayaran.

Sebagai badan hukum publik Bank Indonesia berwenang menetapkan peraturan-peraturan hukum yang merupakan pelaksanaan dari undang-undang yang mengikat seluruh masyarakat luas sesuai dengan tugas dan wewenangnya. Adapun tujuan dari pembuatan undang-undang adalah untuk memberikan dukungan integrasi ekonomi dalam layanan sistem pembayaran sehingga tetap menjaga keseimbangan dan kestabilan bagi pelaku praktik bisnis yang sehat serta menjamin kepentingan nasional.¹²

Sebagai badan hukum perdata, Bank Indonesia dapat bertindak untuk dan atas nama sendiri di dalam maupun di luar pengadilan. Sebagaimana yang diamanatkan undang-undang nomor 23 tahun 1999 tentang Bank Indonesia memiliki salah satu tujuan yaitu menjaga stabilitas nilai tukar rupiah maka perlu

¹¹https://www.academia.edu/38989458/Jurnal_Barcode_dan_Sejarahny?auto=download diakses pada tanggal 14 Mei 2020 pada pukul 16.00

¹²<https://www.bi.go.id/id/tentang-bi/fungsi-bi/status/Contents/Default.aspx> diakses pada tanggal 14 Mei 2020 pada pukul 16.35 WIB

disokong dengan peraturan dan pengelolaan akan kelancaran Sistem Pembayaran Nasional (SPN).¹³ Sehingga peraturan-peraturan tersebut di amandemen dengan tujuan untuk mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi di masyarakat, adapun undang-undang yang mengatur Bank Indonesia yang terbaru adalah Undang-Undang No 6 Tahun 2009, amandemen ini dimaksudkan untuk meningkatkan ketahanan perbankan nasional dalam menghadapi krisis global melalui peningkatan akses terhadap fasilitas pembiayaan jangka pendek dari Bank Indonesia.

Adapun sesuai dengan pembahasan diatas mengenai barcode yang menjadi suatu sistem yang digunakan untuk mempermudah dalam bertransaksi, yang pengaturannya diatur dalam Peraturan Anggota Dewan Gubernur No 21/18/PADG/2019 yang mana dalam pasal 1 ayat 4 terdapat pengertian “*Quick Response (QR) Code* untuk Pembayaran adalah kode dua dimensi yang terdiri atas penanda tiga pola persegi pada sudut kiri bawah, sudut kiri atas, dan sudut kanan atas, memiliki kemampuan menyimpan data alfanumerik, karakter, dan simbol, yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran di Indonesia.” Selanjutnya pada ayat 5 terdapat pengertian Standar Nasional *QR Code* Pembayaran (*Quick Response Code Indonesian Standard*) adalah standar *QR Code* pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia Untuk digunakan dalam memfasilitasi transaksi pembayaran di Indonesia.¹⁴ Mengenai ruang lingkup QRIS juga telah diatur pada pasal 2 yaitu pada ayat 1 mengatakan “*QR Code* Pembayaran Memiliki fungsi utama untuk menampilkan identitas salah satu pihak dalam pemrosesan transaksi pembayaran.” Dan pada ayat 2 dari pasal 2 mengatakan “ Dalam pemrosesan transaksi pembayaran, *QR Code* pembayaran ditampilkan oleh salah satu pihak yang bertransaksi untuk kemudian dipindai oleh pihak lainnya.”¹⁵

Dalam beberapa kasus yang terjadi di SPN seringkali pihak-pihak menggunakan celah peraturan yang belum diatur ataupun peraturan yang rentan dalam sistem yang bertentangan dengan peraturan yang lebih tinggi. Adapun kasus yang sering terjadi diantaranya seperti monopoli, penyalahgunaan data

¹³*Ibid*

¹⁴https://www.bi.go.id/id/peraturan/sistem-pembayaran/Pages/padg_211819.aspx diakses pada tanggal 15 Mei 2020 pada pukul 17.00 WIB

¹⁵PADG No 21/18/PADG/2019

pribadi yang marak terjadi dikarenakan belum sampainya sistem hukum di Indonesia ke ranah tersebut. Adapun ranah yang belum terlingkup secara detail dalam sistem hukum di Indonesia seperti penggunaan bisnis melalui internet, sistem pembayaran dengan menggunakan kode batang, dan beberapa masalah lain yang belum terdaftar dalam pembahasan masalah yang sering terjadi di masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis terdorong melakukan penelitian bentuk skripsi dengan judul **“TINJAUAN YURIDIS *QUICK RESPONSE* *INDONESIAN STANDARD* (QRIS) SEBAGAI SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN DALAM MENGATASI MONOPOLI MENURUT PADG NO 21/18/PADG/2019 (Studi Bank Indonesia Medan)”**.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan judul skripsi, maka yang menjadi permasalahan yang akan dibahas adalah :

1. Bagaimanakah peranan QRIS dalam mengatasi monopoli industri pembayaran yang menggunakan sistem QR berdasarkan PADG NO 21/18/PADG/2019 (Studi pada Bank Indonesia Medan) ?”
2. Apasajakah yang menjadi hambatan dalam penggunaan sistem QRIS sebagai alat transaksi pembayaran dan bagaimana solusi mengatasi hambatan tersebut studi pada Bank Indonesia Medan ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

“Untuk mengetahui peranan QRIS dalam mengatasi monopoli industri pembayaran yang menggunakan sistem QRIS serta untuk mengetahui apasaja yang menjadi hambatan dalam penggunaan sistem QRIS sebagai alat transaksi pembayaran dan cara mengatasi hambatan tersebut berdasarkan PADG NOMOR 21/18/PADG/2019”

D. Manfaat penelitian

Adapun yang menjadi manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

: 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam usaha untuk mengembangkan pengetahuan Ilmu Hukum Bisnis, khususnya dalam hal sistem QRIS yang baru saja digunakan di Indonesia dan juga memahami bagaimana peranan QRIS yang baru saja digunakan di Indonesia dan juga memahami bagaimana peranan QRIS dalam mengatasi sistem persaingan tidak sehat khususnya monopoli di industri pembayaran yang menggunakan QR.

2. Secara Praktis

A. Adapun yang menjadi hasil penelitian secara praktis ialah dapat memberikan pertimbangan masukan kepada Bank Indonesia dalam pengembangan sistem yang digunakan kedepannya agar dapat semakin

matang terkhusus QRIS dengan melihat kendala-kendala yang sering terjadi di masyarakat.

- B. Memberikan gambaran kepada (masyarakat secara luas agar mengerti dan memahami tentang QRIS yang merupakan sistem baru yang disahkan oleh Bank Indonesia dalam Sistem Pembayaran Nasional).

3. Manfaat Bagi Penulis

Penulis mendapatkan informasi yang berkaitan dengan QRIS terutama bagaimana peranan QRIS dalam mengatasi monopoli yang terjadi di industri sistem pembayaran. Selain itu penulis juga mendapat wawasan baru mengenai penjelasan yang lebih mendalam tentang hambatan yang terjadi di QRIS ini serta informasi mengenai cara BI dalam mengatasi hambatan-hambatan yang terjadi tersebut. Dengan melihat hasil riset yang telah dikumpulkan penulis juga mendapat pengalaman baru serta mendapat hubungan pertemanan baru dengan orang-orang yang baru dari BI yang membuat penulis menjadi lebih berkembang dalam hal relasi pertemanan.

BAB II TINJAUAN

PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Tentang Sistem Pembayaran Non-Tunai

1. Pengertian dan Dasar Hukum Sistem Pembayaran Non-Tunai

Pengaruh globalisasi dengan penggunaan sarana teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola hidup masyarakat, dan berkembang dalam tatanan kehidupan baru sehingga mendorong terjadinya perubahan sosial, ekonomi, budaya, pertanahan, keamanan, dan penegakan hukum.¹⁶ Begitu juga dengan alat pembayaran yang dipakai oleh masyarakat dalam bertransaksi sehari-hari. Saat ini hampir keseluruhan transaksi dapat dilakukan dengan teknologi terutama dengan internet yang mana dapat memudahkan manusia bertransaksi tanpa harus bertatap muka dengan orang yang bersangkutan.

Alat pembayaran boleh dibilang berkembang sangat pesat dan maju. Kalau kita melihat kebelakang yakni awal mula alat pembayaran itu dikenal, sistem barter antarbarang yang diperjualbelikan adalah kelaziman di era pra modern.¹⁷ Dalam perkembangannya, mulai dikenal satuan tertentu yang memiliki nilai pembayaran yang lebih dikenal dengan uang.¹⁸ Uang yang dimaksud adalah uang berbentuk kertas maupun logam yang juga dikenal dengan uang kartal.

Hingga saat ini uang masih menjadi salah satu alat pembayaran utama yang berlaku di masyarakat. Selanjutnya alat pembayaran terus berkembang dari alat pembayaran tunai (*cash based*) ke alat pembayaran nontunai (*non cash*) seperti alat pembayaran berbasis kertas (*paper based*), misalnya, cek dan bilyet giro. Selain itu dikenal juga alat pembayaran *paperless* seperti

¹⁶ Siswanto Sunarso, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009) hal, 1

¹⁷ <https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/di-indonesia/Contents/Default.aspx> diakses pada tanggal 7 Juni 2020 pukul 18.00 WIB

¹⁸ *Ibid*

transfer dana elektronik dan alat pembayaran memakai kartu (*card-based*) misalnya ATM, Kartu Kredit, Kartu Debit dan Kartu Prabayar.¹⁹

Sistem pembayaran non tunai adalah sistem yang mulai digalakkan Bank Indonesia belakangan ini. Pengertian sistem pembayaran non tunai secara umum ialah sistem pembayaran yang menggunakan instrumen non tunai. Non tunai disini mudahnya digambarkan sebagai kebalikan dari tunai yang menggunakan instrumen fisik. Alat atau instrumen pembayaran nontunai yang berlaku resmi di tanah air adalah instrumen berbasis kertas, berbasis kartu dan berbasis elektronik atau aplikasi. Penggunaan instrumen non tunai wajib mendapatkan izin dan otorisasi dari Bank Indonesia selaku satu-satu regulator sistem pembayaran.²⁰

Berikut rincian ketiga jenis instrumen pembayaran nontunai di tanah air:²¹

- **Berbasis Kertas (*Paper Based*)**. Terdiri atas Cek, BG, Wesel, Nota Debet, Nota Kredit atau sejenisnya. Mekanisme alat pembayarannya menggunakan sistem kliring di Bank Indonesia, yaitu:
 1. Kliring manual yang mulai diterapkan tahun 1909 (DJB).
 2. Sistem otomasi kliring yang implementasinya dimulai tahun 1990.
- **Berbasis Kartu (*Card Based*)**. Instrumen kartu yang secara resmi disebut sebagai Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) ini mulai diperkenalkan pada awal 1990-an. Dalam operasionalnya, APMK melibatkan empat lembaga, yaitu Prinsipal, Penerbit, Perusahaan *Switching*, dan Perusahaan Personalisasi. APMK terdiri atas dua jenis kartu, yaitu:
 1. Kartu Kredit yang memungkinkan pihak penerbit kartu menalangi dulu pembayaran transaksi yang dilakukan oleh nasabahnya.
 2. Kartu Debit/ATM yang disediakan sebagai fasilitas tambahan yang disediakan pihak bank bagi nasabah penabung.
- **Berbasis Elektronik (*Electronic Based*)**. Yaitu transfer dana secara elektronik (*credit transfer*) dengan menggunakan:
 1. Sistem Kliring Elektronik Jakarta yang berlaku dari tahun 1998 sampai 2005.
 2. Sistem BI RTGS yang dimulai tahun 2000.
 3. Sistem Kliring Nasional Bank Indonesia (SKNBI) yang penerapannya berlaku mulai tahun 2005.
- **Layanan Bank Elektronik (*Electronic Banking/Ebanking*)** yang dikembangkan menjadi **Mobile Banking**, mulai tahun 1998.
- **Uang Elektronik** atau *Electronic Money* (Unik/*E-money*), mulai tahun 2007. Uang Elektronik atau Unik ini memiliki dua jenis, yaitu:
 1. Unik Berbasis *Server*, umumnya diterapkan dalam bentuk aplikasi ponsel.
 2. Unik Berbasis *Chip*, dibuat dalam bentuk kartu plastik yang dilengkapi dengan sistem keamanan cip (*chip*).

Sistem pembayaran non-tunai diharapkan dapat membawa dampak positif antara lain:

¹⁹*Ibid*

²⁰ <https://nonbanknontunai.wordpress.com/2017/02/02/pengertian-sistem-pembayaran-non-tunai> diakses pada tanggal 7 Juni 2020 pukul 18.17 WIB

²¹ <https://www.nontunai.com/kenali/apa-itu-nontunai/> diakses pada tanggal 7 Juni 2020 pukul 22.04 WIB

1. Dengan beralihnya masyarakat kepada transaksi non-tunai, dapat mengefisiensi biaya untuk kebutuhan pencetakan uang tunai.
2. Seiring dengan kemudahan bertransaksi maka peningkatan perekonomian melalui *velocity of money*²² akan terjadi

Dasar hukum pengaturan Sistem Pembayaran Non-Tunai terdapat 6 poin, yaitu:

1. Undang-undang Nomor 7 Tahun 1992 tentang Perbankan sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 10 Tahun 1998
2. Undang-undang Nomor 23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia sebagaimana telah diubah beberapa kali, terakhir dengan Undang-undang Nomor 6 Tahun 2009
3. Undang-undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas
4. Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
5. Undang-undang Nomor 21 Tahun 2008 tentang Perbankan Syariah
6. Undang-undang Nomor 3 Tahun 2011 tentang Transfer Dana

2. Prinsip-prinsip Sistem Pembayaran Non-Tunai.

Terdapat 4 prinsip dalam penyelenggaraan Sistem Pembayaran Non-Tunai :²³

1. Keamanan
Segala resiko yang ada dalam sebuah sistem pembayaran seperti, kredit, likuiditas, fraud harus dikelola dengan sangat baik oleh si penyelenggara dalam sebuah sistem pembayaran.
2. Kesetaraan akses
BI tidak menyetujui segala macam praktek monopoli pada penyelenggaraan dalam sebuah sistem yang bisa menghambat pelaku ekonomi lainnya untuk ikut masuk dan menyelenggarakan sistem pembayaran.
3. Perlindungan konsumen
BI harus dapat memberikan jaminan terhadap aspek-aspek di perlindungan konsumen yakni jaminan adanya kepastian hukum kepada konsumen dan pembuat

²²*Velocity of Money* adalah rata-rata jumlah berapa kali per tahun dari satu unit mata uang digunakan untuk membeli total barang dan jasa yang diproduksi dalam perekonomian

²³ <https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/Contents/Default.aspx> diakses pada tanggal 8 Agustus 2020 pada pukul 01 : 27 WIB

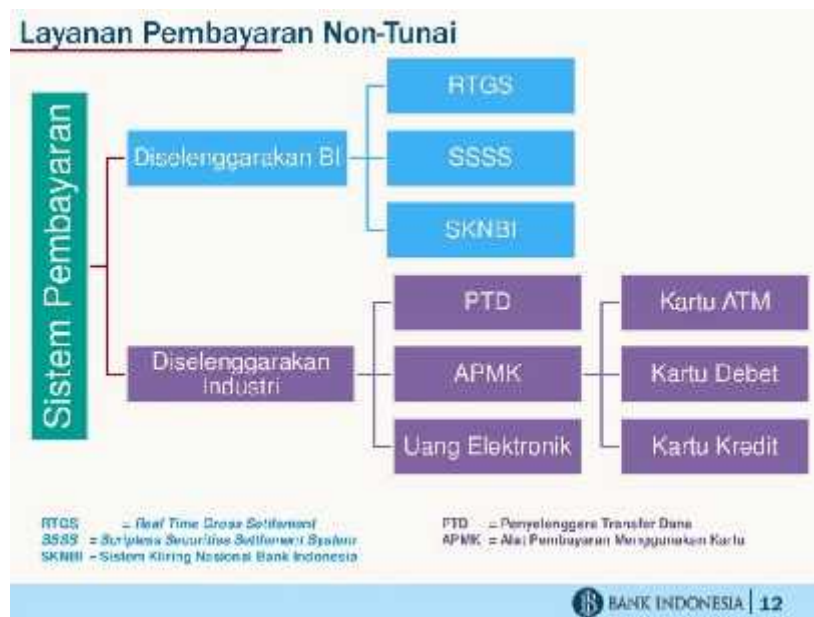
jasa dalam divisi perlindungan konsumen. Konsumen dan penyedia jasa dapat mengajukan pengaduan kepada BI jika mengalami hal-hal yang merugikan.

4. Efisiensi

BI harus menjamin penyelenggaraan sistem pembayaran bisa berjalan secara efisien, dapat digunakan secara luas dan banyak orang dan biaya yang ditanggung oleh masyarakat menjadi lebih murah.

3. Mekanisme Sistem Pembayaran Non-Tunai

Gambar 2.1 Sistem Layanan Pembayaran Non-Tunai²⁴



Dalam perkembangannya, sistem pembayaran non-tunai sangat dipengaruhi oleh kemajuan perkembangan teknologi dan perubahan pola hidup masyarakat. Saat ini perkembangan instrumen pembayaran non tunai berjalan sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi sistem pembayaran yang pada akhir-akhir ini telah membawa dampak yang besar terhadap pihak-pihak yang terlibat dalam sistem pembayaran tersebut. Dengan dukungan teknologi yang semakin maju, masyarakat pengguna maupun penyedia jasa sistem

²⁴<https://www.kompasiana.com/image/tiur/557d4fe4c523bd6b7331ee4b/saatnya-non-tunai-sebagai-sistem-pembayaran?page=3> diakses pada tanggal 5 Agustus pukul 20.22

pembayaran non-tunai secara terus menerus mencari alternatif instrumen pembayaran non tunai yang lebih efisien dan aman. Selain itu, perubahan trend dan pola hidup masyarakat yang disertai peningkatan efisiensi pola hidup menuntut tersedianya sarana telekomunikasi dan transportasi yang demikian cepat sehingga hambatan jarak dan waktu dapat dikurangi. Perkembangan telekomunikasi dan transportasi ini juga memberikan pengaruh yang besar terhadap transaksi keuangan terutama terkait dengan cara antar pihak melakukan pembayaran.

Kondisi terakhir menunjukkan adanya *interlinkage* antar industri yakni telekomunikasi, transportasi dan jasa keuangan dimana diantara ketiga industri telah terjadi konvergensi yang mengintegrasikan kegiatan-kegiatan diantara industri tersebut. Sebagai contoh perusahaan penyedia jasa *mobile telecommunication* dalam rangka meningkatkan *value added business* telah menawarkan kepada pelanggannya fasilitas transaksi pembayaran menggunakan *mobile phone*.²⁵

Demikian pula di bidang transportasi, untuk meningkatkan efisiensi dalam industri transportasi berbagai instrumen pembayaran telah digunakan sehingga pengguna transportasi dapat melakukan pembayaran secara lebih cepat, efisien dan aman. Konvergensi antar berbagai industri seperti jasa keuangan, telekomunikasi dan transportasi merupakan suatu awal yang akan menjadi pemicu munculnya instrumen pembayaran non tunai di masyarakat. Sistem pembayaran non-tunai melibatkan lembaga perantara agar dana tersebut dapat benar-benar efektif berpindah dari pihak yang menyerahkan ke pihak penerima. Jika kedua pihak yang terlibat merupakan nasabah pada bank yang sama, maka proses perpindahan dana lebih sederhana, dimana bank tersebut cukup melakukan proses pemindahbukuan dari rekening yang satu ke rekening lainnya. Namun tidak demikian halnya jika kedua pihak merupakan nasabah bank pada bank yang berbeda. Untuk ini diperlukan suatu lembaga lain yang dikenal sebagai lembaga kliring untuk mengakomodir transaksi antar bank tersebut.

²⁵Jurnal Bank Indonesia ,*Grand Desain Upaya Peningkatan Penggunaan Pembayaran Non Tunai*,2006, hal 3

Implikasi dari suatu transaksi pembayaran adalah adanya pihak yang harus membayar dan pihak penerima pembayaran. Dalam transaksi non-tunai dimana pihak yang bertransaksi biasanya menggunakan jasa lembaga perantara seperti bank untuk melakukan pembayaran lewat mekanisme kliring antar bank dan menggunakan warkat bank seperti cek dan bilyet giro sebagai instrumen pembayaran non tunai. Dalam transaksi seperti ini salah satu faktor penting dalam mekanisme operasional yang perlu diperhatikan adalah bagaimana mekanisme *settlement* dilakukan. *Settlement* adalah proses terjadinya perpindahan nilai uang yang dilakukan dengan mendebit rekening pihak pembayar dan mengkredit rekening pihak penerima. Dengan dilakukannya *settlement* maka transaksi tersebut akan bersifat final dan *irrevocable* (tidak dapat dibatalkan).²⁶

B. Tinjauan Umum Tentang *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

1. Pengertian dan Dasar Hukum *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)*

Pada saat ini hampir setiap orang dapat menjumpai kode batang pada produk-produk yang di jual dipasaran. Kode batang sendiri sering disebut dengan *barcode* yang mana istilah ini sendiri memiliki arti susunan garis vertikal hitam dan putih dengan ketebalan yang berbeda, setiap garis mewakili sekumpulan data yang dapat di baca oleh mesin pembaca kode batang. Penggunaan kode batang ini sangat membantu dalam memuat data yang memberikan kemudahan dalam menyimpan data yang diinginkan dengan tujuan untuk membuat penggunaan tempat penyampaian data lebih efisien dan lebih akurat.

Saat ini penggunaan kode batang di Indonesia sendiri sudah sangat berkembang, baik dalam pemerintahan, perdagangan, sistem pembayaran, dan berbagai informasi lainnya yang dapat dimasukan ke dalam kode batang dengan tujuan untuk mempermudah penyampaian data tanpa menggunakan banyaknya media benda lain. Dengan melihat adanya peluang dalam penggunaan kode batang di sistem pembayaran membuat para pesaing bisnis menggunakan kesempatan ini untuk membuat industri jasa di sistem pembayaran.

²⁶ <https://nuryazidi.wordpress.com/2008/09/17/mengenal-mekanisme-sistem-pembayaran-non-tunai-di-indonesia/> diakses pada tanggal 7 Juni 2020 pukul 22.12 WIB

Dalam Panduan Bank Indonesia tentang QRIS dikatakan bahwa :

Quick Response Code Indonesian Standard atau biasa disingkat QRIS (dibaca KRIS) adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan *QR Code*. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan *QR Code* dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang akan menggunakan *QR Code* Pembayaran wajib menerapkan QRIS. QRIS (*QR Code Indonesia Standard*) adalah standar *QR Code* pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI).²⁷

Inovasi teknologi berkembang cukup pesat pada berbagai aspek ekonomi digital, termasuk sektor pembayaran. Salah satu inovasi yang berkembang dan mulai banyak digunakan adalah layanan pembayaran digital berbasis *QR Code*. Bank Indonesia melihat manfaat cara pembayaran tersebut untuk mendorong efisiensi perekonomian, mempercepat keuangan inklusif, dan memajukan UMKM.

Standar Nasional *QR Code* diperlukan untuk mengantisipasi inovasi teknologi dan perkembangan kanal pembayaran menggunakan *QR Code* yang berpotensi menimbulkan fragmentasi baru di industri sistem pembayaran, serta untuk memperluas akseptasi pembayaran nontunai nasional secara lebih efisien.²⁸ Dengan satu *QR Code*, penyedia barang dan jasa (merchant) tidak perlu memiliki berbagai jenis *QR Code* dari berbagai penerbit.

QRIS disusun dengan menggunakan standar internasional EMV Co. Standar ini diadopsi untuk mendukung interkoneksi yang lebih baik dan bersifat *open source*²⁹ serta mengakomodasi kebutuhan spesifik negara sehingga memudahkan interoperabilitas antar penyelenggara, antar instrumen, termasuk antar negara. Saat ini standar tersebut juga telah digunakan di berbagai negara seperti India, Thailand, Singapore, Malaysia, Thailand, Korea Selatan, dll.

²⁷ <https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/QRIS/Contents/Default.aspx> diakses pada tanggal 7 Juni 2020 pukul 22.40 WIB

²⁸ Bahan Sosialisasi tentang QRIS oleh Bank Indonesia

²⁹ *Open Source* adalah sistem pengembangan yang tidak dikoordinasi oleh suatu individu / lembaga pusat, tetapi oleh para pelaku yang bekerja sama dengan memanfaatkan kode sumber yang tersebar dan tersedia bebas.

QRIS memiliki karakteristik UNGGUL yang merupakan kepanjangan dari:³⁰

UNiversal

QRIS dapat menerima pembayaran aplikasi pembayaran apapun yang menggunakan *QR Code*, jadi masyarakat tidak perlu memiliki berbagai macam aplikasi pembayaran.

Gampang

Masyarakat: Mudah, tinggal scan dan klik, bayar.

Merchant: Mudah, tidak perlu memajang banyak *QR Code*, cukup satu QRIS yang dapat dipindai menggunakan aplikasi pembayaran QR apapun.

Untung

Pengguna: Dapat menggunakan akun pembayaran QR apapun untuk membayar.

Merchant: Cukup punya minimal 1 akun untuk menerima semua pembayaran *QR Code*.

Langsung

Pembayaran dengan QRIS langsung diproses seketika. Pengguna dan merchant langsung mendapat notifikasi transaksi.

Adapun dasar hukum dari QRIS yaitu Peraturan Anggota Dewan Gubernur (PADG) Nomor 21 Tahun 2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran.

2. Tujuan dan Manfaat QRIS

Kehadiran QRIS membawa banyak manfaat dan keuntungan bagi para pebisnis. Dengan mendaftar QRIS, Anda bisa dapatkan banyak kemudahan yang bisa menunjang bisnis kita menjadi lebih maju dan berkembang pesat. Awalnya *QR code* yang populer di Jepang ini difungsikan sebagai pelacakan kendaraan di bagian manufaktur, namun dalam perkembangannya, *QR code* kini digunakan untuk kepentingan yang lebih luas.

Berikut 6 manfaat QRIS bagi pebisnis yang bisa kita dapatkan :

1. Mempermudah Proses Transaksi

³⁰Loc.cit www.bi.go.id sistem pembayaran QRIS

Dengan QRIS, seluruh transaksi non-tunai di toko akan berjalan lebih cepat dan mudah. Karena cukup menyediakan satu *QR Code* untuk menerima pembayaran digital dari berbagai aplikasi pembayaran berbeda.

2. Menyediakan Lebih Banyak Alternatif Pembayaran

Dengan QRIS, seseorang bisa melayani pembayaran digital dari berbagai bank dan *e-wallet*, seperti OVO, Gopay, Dana, LinkAja, hingga ShopeePay.

3. Mencegah Peredaran Uang Palsu

Dengan menggunakan QRIS, dapat menumbuhkan pola *cashless society*³¹ dan meminimalisir resiko peredaran uang palsu yang dapat merugikan.

4. Meja Kasir Lebih Rapi, Modern, dan Kekinian

Karena cukup menampilkan satu *QR Code* untuk menerima berbagai aplikasi pembayaran, meja kasir di toko/ usaha pun bisa tampak lebih rapi dan sedap dipandang mata. Dengan melayani berbagai pembayaran digital, toko/ usaha juga akan terkesan lebih modern dan kekinian

5. Mempermudah Pendaftaran *Merchant*

Tidak perlu susah payah mendaftar *merchant*³² satu per satu lagi. Karena kita cukup mendaftar QRIS satu kali saja dan sudah bisa menerima pembayaran digital dari berbagai bank dan *e-wallet*.

6. Mempermudah Pemantauan dan Analisis Keuangan Bisnis

Dengan menggunakan QRIS, bisa mengecek riwayat transaksi di toko/ usaha secara *real-time*.

Tidak perlu mencatat setiap transaksi secara manual, karena semua data transaksi terekam otomatis. Sehingga memudahkan dalam memantau hasil penjualan yang terjadi di toko.

³¹*Cashless society* adalah suatu kondisi di masyarakat yang tidak lagi memanfaatkan uang tunai ketika hendak melakukan transaksi keuangan.

³²*Merchant* adalah individu atau kelompok yang berperan sebagai penjual barang dan/atau jasa yang memiliki bentuk usaha toko fisik maupun toko *online*.

3. Tujuan Standarisasi *QR code*

Tujuan standarisasi *QR code* yang dilakukan oleh Bank Indonesia adalah :³³

1. untuk melindungi konsumen serta menciptakan kompetisi antar *merchant* yang sehat. Pasalnya, saat ini pasar bisnis *QR code* telah dikuasai oleh penyelenggara-penyelenggara besar. Namun selanjutnya, melalui QRIS, diharapkan akan terbuka ruang sebesar-besarnya untuk berkompetisi. Baik itu untuk penyelenggara besar maupun kecil.
2. Dengan munculnya standarisasi ini, *merchant* kecilpun akan memiliki ruang untuk mengembangkan teknologi serta inovasinya. Karena tentu saja, pengusaha atau penyelenggara QR wajib taat pada aturan main yang berlaku, dan menyesuaikan layanannya dengan standar yang sudah ditetapkan yang turut diuntungkan tentu saja para konsumen yang tidak perlu lagi mengunduh banyak aplikasi yang dikeluarkan oleh perusahaan jasa pembayaran atau bank yang berbeda. Kedepannya konsumen bisa melakukan pembayaran dengan sistem *QR code* apapun melalui *merchant-merchant* apapun karena sudah saling terkoneksi.
3. Diharapkan, adanya standarisasi *QR code* ini akan memacu jumlah transaksi dengan instrument *QR code* secara signifikan. Ke depannya, pembayaran non tunai tidak hanya bisa dinikmati oleh penduduk kota-kota besar, namun juga masyarakat di pelosok desa. Era ekonomi digital telah dimulai, tentu tantangan ke depan akan semakin besar. Maka langkah Bank Indonesia dalam melakukan standarisasi *QR code* ini layak diapresiasi, karena jelas konsumen akan lebih terlindungi, transaksi keuangan digital yang lebih amanpun bisa tercapai, serta terciptanya persaingan antar *merchant* yang lebih kompetitif dan penuh inovasi terbuka.

C. Tinjauan Umum Tentang Monopoli

1. Pengertian Monopoli

A. Pengertian Monopoli Menurut UU

Istilah monopoli berasal dari bahasa Yunani (*Greek word monospolein*), Yang berarti menjual *output* dipasar sendirian (*alone to sell*). Para ahli ekonomi menyebut istilah itu dengan nama monopoli, yaitu terjadi bila *output* suatu industri dihasilkan dan dijual oleh perusahaan

³³ Hasil wawancara dengan Ikhsan Fauzy Audyptansyah, ST Asisten Manager Analis Fungsi Elektronifikasi Pembayaran di Daerah dan Operasional SP Analisis SP-PUR Bank Indonesi medan pada tanggal 3 Juli 2020 pukul 12.00 secara langsung

tunggal (*a single firm*). Perusahaan yang menjual output tersebut disebut sebagai monopolis, atau perusahaan monopolis (*monopoly firm*).³⁴ Sedangkan dalam Undang-Undang RI Nomer 5 Tahun 1999 tentang Larangan Praktek Monopoli dan Persaingan Usaha Tidak Sehat Pasal 1 ayat 1 definisi monopoli adalah penguasaan atas suatu produksi dan atau pemasaran barang dan atau atas penggunaan jasa tertentu oleh satu pelaku usaha atau satu kelompok pelaku usaha.

Monopoli terbentuk jika hanya ada satu pelaku mempunyai kontrol eksklusif terhadap pasokan barang dan jasa disuatu pasar dan demikian juga terhadap penentuan harganya Karena dalam pasar terdapat transaksi pembelian di samping penjualan. Dengan tidak adanya pesaing monopoli merupakan pemusatan kekuatan pasar disatu tangan, bila di samping kekuatan tunggal itu ada pesaing-pesaing lain namun peranannya kurang berarti, pasarnya bersifat monopolistis. Karena pada kenyataannya monopoli sempurna jarang ditemukan, dalam praktiknya sebutan monopoli juga diberlakukan bagi pelaku yang menguasai bagian terbesar pasar.³⁵ Secara lebih longgar pengertian monopoli juga mencakup struktur pasar dimana terdapat beberapa pelaku, namun karena peranannya yang begitu dominan maka dari segi praktis, pemusatan kekuatan pasar sesungguhnya ada di satu pelaku saja.³⁶

Undang-undang No. 5 Tahun 1999 melarang perjanjian yang menghambat persaingan, penyalahgunaan kekuasaan monopoli, dan gabungan antara perusahaan-perusahaan besar yang menguasai pasar, maka dapat dikatakan bahwa undang-undang tersebut dapat menjamin akses ke

³⁴ Muhammad Teguh, *Ekonomi Industri*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), cet. Ke1, hal 66

³⁵ Liana, *Praktik Monopoli Oleh Pengusaha Hasil Bumi Dalam Perspektif Hukum Islam*, (Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018), hal 28

³⁶ Suyud Margono, *Hukum Anti Monopoli*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hal 5

pasar bagi semua pihak, serta kebebasan bagi pelaku pasar dalam mengambil keputusan secara bebas.³⁷

B. Pengertian Monopoli Menurut Pendapat Ahli

Monopoli sudah menjadi hal yang sangat melekat dalam dunia bisnis yang membuat tidak sedikit orang ingin mempelajarinya lebih dalam sehingga dapat mengantisipasi hal-hal yang kedepannya dapat merugikan banyak pihak. Dengan melihat hal ini para ahli dalam bidang akademisi juga turut memberikan pendapatnya dalam hal pengertian monopoli itu sendiri. Adapun beberapa pendapat ahli yaitu :

1. Menurut DR. Boediono dalam bukunya *Ekonomi Mikro*, monopoli didefinisikan sebagai suatu keadaan di mana di dalam pasar hanya ada satu penjual sehingga tidak ada pihak lain yang menyainginya.³⁸

2. Menurut T. Guritno, dalam *Kamus Ekonomi Bisnis Perbankan*, monopoli adalah: “Penguasaan tunggal oleh satu-satunya atau beberapa pemasok (baik pembuat atau penjual) atas suatu wilayah pasar atau industri tertentu.” Lebih lanjut menjelaskan bahwa dengan memegang monopoli pemasok dapat mendiktekan harga dan syarat penjualan kepada pembeli.³⁹

2. Dasar Hukum Monopoli

Larangan praktek monopoli dan persaingan usaha tidak sehat tentang tindakan merugikan konsumen terdapat pada pasal 17 ayat 1 yang berbunyi “Pelaku usaha dilarang menguasai penerimaan pasokan atau menjadi pembeli tunggal atas barang dan atau jasa dalam

³⁷ *Ibid* hal 22

³⁸ Boediono, *Ekonomi Mikro*, (Yogyakarta : BPFE, 1998), hal. 125.

³⁹ T. Guritno, *Kamus Ekonomi Bisnis Perbankan*, (Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 1997), hal, 272.

pasar bersangkutan yang dapat mengakibatkan terjadinya praktek monopoli dan atau persaingan tidak sehat”.

Isi dari Undang-Undang Anti Monopoli pada pokoknya terdiri atas :

1. Melarang perjanjian yang dapat mengakibatkan terjadinya praktik monopoli atau persaingan usaha tidak sehat (pasal 4,7 s.d 9, Pasal 10 s.d 14, 22, 23).
2. Memperbolehkan pada tingkat tertentu penetapan harga konsumen, perjanjian eksklusif, perjanjian lisensi, know-how yang berkaitan dalam bidang hak atas kekayaan intelektual (pasal 5, 6, 15 dan pasal 50 huruf b).
3. Melarang penggabungan atau peleburan badan usaha yang menyebabkan terjadinya posisi dominan di pasar atau persaingan usaha tidak sehat (Pasal 25 s.d. 29).
4. Melarang tindakan merugikan konsumen, pemasok atau penerima barang dengan cara menyalahgunakan posisi dominan di pasar (Pasal 17 dan 18).
5. Dilarang menghalang-halangi pesaing dengan tindakan-tindakan diskriminasi baik melalui harga, syarat-syarat perdagangan atau penolakan melakukan hubungan usaha (Pasal 7, 8, 16, 19 s.d. 21).
6. Dibentuknya lembaga pengawasan/pengontrol persaingan usaha (Pasal 30 s.d 37).
7. Pelanggaran undang-undang ini dapat diancam pidana denda dan pidana kurungan (pasal 48).

3. Dampak Monopoli

Dampak positif monopoli dilihat dari aspek kreatifitas dan daya saing dengan semakin terbukanya pasar untuk produk-produk ekspor maka diharapkan tumbuhnya kreatifitas dan peningkatan kualitas produksi yang disebabkan dorongan untuk tetap eksis ditengah

berpersaingan global, secara natural ini akan menghasilkan produk-produk dalam negeri yang handal dan berkualitas.⁴⁰

Di sisi lain kondisi dimana kapabilitas daya saing yang rendah dan ketidakmampuan Indonesia mengelola persaingan dan menimbulkan mimpi buruk bagi perekonomian seperti membanjirnya produk-produk negeri asing seperti produk China yang akhirnya mematikan produksi dalam negeri, warga negara Indonesia hanya akan menjadi tenaga kasar bergaji murah sedangkan pekerjaan-pekerjaan yang membutuhkan skill akan dikuasai ekspatriat asing, dan sudah barang tentu lowongan pekerjaan yang saat ini sudah sangat sempit akan semakin habis karena gelombang pekerja asing.⁴¹

Menurut Naufal Hariz dampak negatif/buruk dari praktik monopoli dan persaingan usaha tidak sehat tidak hanya mempengaruhi iklim bisnis dan pelaku, melainkan dapat meluas hingga merugikan masyarakat dan negara. Ketika pelaku usaha atau kelompok pelaku usaha melakukan praktik monopoli dan persaingan usaha tidak sehat, maka pelaku usaha pesaing yang memiliki skala lebih kecil akan kesulitan untuk masuk pasar dan menyebabkan produk-produk yang ada di pasar tersebut menjadi tidak variatif. Hal ini akan berimbas pada masyarakat sebagai konsumen akan kehilangan pilihan terhadap barang yang dibutuhkan (*substitut*), dan akhirnya tidak ada pesaing yang berarti di pasar yang bersangkutan. Akibatnya, tujuan persaingan yaitu efisiensi konsumen dan produsen tidak tercapai.⁴²

Dampak negatif dari tidak terjadinya persaingan adalah praktik monopoli dan persaingan usaha tidak sehat. Praktik monopoli terjadi ketika hanya ada satu atau beberapa pelaku usaha yang dapat memasuki suatu pasar, maka berakibat pada terhambatnya pelaku usaha lain untuk memasuki pasar yang sama dan menciptakan persaingan usaha tidak sehat.⁴³ Praktik monopoli adalah pemusatan kekuatan ekonomi oleh satu atau lebih pelaku usaha yang mengakibatkan dikuasainya produksi dan atau pemasaran atas barang dan atau jasa tertentu sehingga menimbulkan persaingan usaha tidak sehat dan dapat merugikan kepentingan umum.⁴⁴

Persaingan usaha tidak sehat adalah persaingan antarpelaku usaha dalam menjalankan kegiatan

⁴⁰ https://www.slideshare.net/indra_wijaya/dampak-positif-dan-negatif-perilaku-monopoli-23549400 diakses pada Tanggal 5 Juli 2020 pada pukul 17.52 WIB

⁴¹ *Ibid*

⁴² Naufal Hariz, *Akibat Praktik Monopoli Dan Persaingan Tidak Sehat PT. Indonesia Beras Unggul Terhadap Harga Gabah Petani Dhubungan Dengan Undang-Undang No. 5 Tahun 1999 Tentang Larangan Praktek Monopoli Dan Persaingan Usaha Tidak Sehat J.O Undang-Undang No.18 Tahun 2012 Tentang Pangan.* (Bandung : Universitas Pasundan, 2018) , hal 2

⁴³ *Ibid*

⁴⁴ *Ibid* hal 3

produksi dan atau pemasaran barang dan atau jasa yang dilakukan dengan cara tidak jujur atau melawan hukum atau menghambat persaingan usaha.⁴⁵

⁴⁵ *Ibid*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian dalam penulisan ini adalah bagaimana peranan dalam QRIS dalam mengatasi monopoli industri pembayaran serta apa yang menjadi hambatan dalam penggunaan sistem QRIS sebagai alat transaksi pembayaran Berdasarkan PADG NO 21/18/PADG/2019 (Studi pada Bank Indonesia Medan) dan solusi mengatasi hambatan tersebut.

B. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

a. Bahan Hukum Primer

Bahan Hukum Primer yaitu bahan-bahan yang isinya mempunyai kekuatan mengikat kepada masyarakat.⁴⁶ Dalam penelitian ini, bahan hukum primer antara lain diambil dari :

1. PADG Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk pembayaran.
2. Undang-Undang NO 6 Tahun 2009 tentang Bank Indonesia.

b. Bahan Hukum Sekunder

⁴⁶Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* , (Jakarta: Penerbit Kencana, 2010), hal 26.

Bahan hukum yang terdiri atas buku-buku tesk (*text book*) yang ditulis para ahli hukum, yurisprudensi dan jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian, bahan hukum sekunder yang digunakan adalah:

1. Buku-buku yang berkaitan dengan judul
2. Makalah-makalah penelitian
3. Jurnal-jurnal penelitian
4. Situs internet

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier merupakan bahan hukum yang mendukung bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder dengan memberikan pemahaman dan pengertian atas bahan hukum lainnya dan yang digunakan oleh penulis adalah kamus besar bahasa Indonesia, kamus hukum, kamus bahasa Inggris, media massa, dan *website* yang terkait dengan internet.

C. Metode Pengumpulan Data

Untuk melengkapi materi dalam penulisan ini, maka metode pengumpulan data yang dipakai adalah :

a. Metode penelitian kepustakaan (*library reasearch*)

Kepustakaan (*library research*) yaitu menghimpun data dengan melakukan penalahan bahan kepustakaan atau data sumber yang meliputi peraturan perundang-undangan, buku-buku, media masa, maupun bacaan lainnya yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini.

b. Metode penelitian lapangan

Adapun proses yang dilakukan dalam pengumpulan data yang berhubungan dengan judul skripsi yang telah diajukan adalah dengan melakukan tinjauan langsung kelapangan. Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan metode wawancara langsung dengan bapak Ikhsan Fauzy Audyptansyah, S T dengan jabatan Asisten Analisis Fungsi Elektronifikasi Pembayaran Di Daerah, Operasional SP dan Analisis & SP-PUR mengenai pendapat yang berkaitan dengan pokok permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

D. Metode Analisa Data

Analisis data adalah kegiatan menguraikan, membahas, menafsirkan temuan-temuan penelitian dengan perspektif atau sudut pandang tertentu baik yang disajikan dalam bentuk narasi untuk data kualitatif maupun dalam bentuk tabel untuk data kuantitatif. Metode analisa data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Data yang telah di peroleh dikelompokkan dan diseleksi dengan teliti berdasarkan kualitas serta kebenarannya, yang kemudian diuraikan hingga membentuk penjelasan yang pada tujuan akhirnya menjawab permasalahan.