

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan perekonomian dan perdagangan pada saat ini tidak lepas dari semakin pesat dan canggihnya perkembangan dibidang teknologi informasi dan komunikasi, Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi saat ini merupakan bagian penting dari aktivitas berbagai komponen masyarakat dan pemerintah.<sup>1</sup> Peranaan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi telah menempatkan pada posisi yang amat strategis karena menghadirkan suatu dunia tanpa batas, jarak, ruang dan waktu yang berdampak pada peningkatan produktivitas dan efisiensi.<sup>2</sup> Pengaruh globalisasi yang diiringi oleh penggunaan sarana teknologi infomasi dan komunikasi telah mengubah pola hidup masyarakat dan berkembangnya tatananan kehidupan baru serta mendorong terjadinya perubahan sosial, ekonomi, budaya, pertahanan, keamanan dan penegakan hukum.

Teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah dimanfaatkan dalam kehidupan sosial masyarakat dan telah memasuki berbagai sektor kehidupan baik sektor pemerintahan, sektor bisnis, perbankan, pendidikan, kesehatan dan kehidupan pribadi.<sup>3</sup> Perkembangan ini juga membawa pengaruh terhadap perubahan alat pembayaran pada transaksi keuangan, yang tentunya alat pembayaran tersebut semakin canggih dan modern. Kebutuhan masyarakat atas

---

<sup>1</sup> Departemen Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia, *Menuju Kepastian Hukum Di Bidang : Informasi dan Transaksi Elektronik*, (Jakarta : Departemen Komunikasi Dan Informaatika Republik Indonesia,2007) Hlm. 1

<sup>2</sup> Siswanto Sunarso , *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009) Hlm.39.

<sup>3</sup> *Ibid*

suatu alat pembayaran yang dapat memenuhi kecepatan, ketetapan dan keamanan sekarang ini sangat diperlukan untuk membantu dalam setiap transaksi perkenomian. Sejarah telah membuktikan bahwa perkembangan alat pembayaran telah berubah-ubah bentuknya mulai dari uang logam, uang kertas konvensional, hingga kini alat pembayaran telah mengalami evolusi berupa data yang ditempatkan pada suatu wadah atau yang disebut dengan alat pembayaran elektronik.<sup>4</sup>

Bentuk pembayaran elektronik saat ini sudah meluas menjangkau seluruh dunia, baik di negara maju maupun negara berkembang. Di negara-negara maju, pergeseran ke pembayaran elektronik lebih disebabkan oleh alasan efisiensi, kecepatan, kenyamanan, dan keamanan. Sementara di negara-negara berkembang, pembayaran elektronik lebih dianggap sebagai upaya melakukan inklusi keuangan. Suatu upaya yang digunakan untuk menarik masyarakat yang selama ini belum menggunakan atau tidak memiliki akses ke sistem perbankan, seperti yang terjadi di Indonesia, Filipina, dan Kenya.<sup>5</sup>

Seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat, pembayaran dalam transaksi ekonomi terus mengalami perubahan. Kemajuan teknologi khususnya didalam bidang sistem pembayaran mulai menggusur peranan uang tunai dalam sistem pembayaran ke sistem pembayaran non tunai. Pembayaran non tunai tidak menggunakan uang tunai berbentuk logam ataupun kertas sebagai alat pembayaran, melainkan dengan cara transfer antar bank maupun transfer intra

---

<sup>4</sup> Ni Nyoman Anita, *Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Uang Elektronik Dalam Melakukan Transaksi E-Money*, (Denpasar: Universitas Udayana, 2013) Hlm 23

<sup>5</sup>Kompas, *Menjadi Masyarakat Non Tunai*, diakses dari <http://print.kompas.com/baca/opini/duduk-perkara/2015/11/25/Menjadi-Masyarakat-Nontunai> pada tanggal 16 November 2016 pukul 22.06 WIB

bank melalui jaringan internal bank sendiri. Selain itu pembayaran non tunai juga dapat dilakukan dengan menggunakan alat pembayaran menggunakan kartu (kartu kredit, kartu debit, dan kartu ATM).<sup>6</sup>

Hadirnya alat-alat pembayaran non tunai, tidak hanya dikarenakan oleh adanya inovasi-inovasi dari bidang perbankan tetapi juga didorong oleh kebutuhan masyarakat akan adanya suatu alat pembayaran yang mudah, aman dan efisien, kemudahan transaksi yang didapat tersebut dapat mendorong penurunan biaya transaksi dan pada gilirannya dapat menstimulus pertumbuhan ekonomi.<sup>7</sup> Sehingga dapat dikatakan bahwa kehadiran alat-alat pembayaran non tunai merupakan bentuk inovasi dari perbankan ditambah dengan kebutuhan masyarakat sehingga kedepannya dapat mendorong pertumbuhan ekonomi.

Di dalam sistem pembayaran non tunai, Bank Indonesia berkewajiban untuk memastikan bahwa sistem pembayaran non tunai yang digunakan oleh masyarakat dapat berjalan secara aman, efisien dan handal.<sup>8</sup> Oleh karena itu, perkembangan penggunaan alat pembayaran non tunai mendapat perhatian serius dari Bank Indonesia mengingat perkembangan pembayaran non tunai diharapkan dapat mengurangi beban penggunaan uang tunai dan semakin meningkatnya efisiensi perekonomian dalam masyarakat. Pada perkembangannya, saat ini sudah ada produk pembayaran elektronik jenis baru atau yang lebih dikenal dengan *electronic money (e-money)*, yang mana karakteristiknya berbeda dengan jenis pembayaran yang telah disebutkan sebelumnya.

---

<sup>6</sup> Bank Indonesia, *Pengantar Kebanksentralan : Teori dan Praktek di Indonesia*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada,2014) Hlm 586

<sup>7</sup> Parmono, Yanuarti , Purusitawi, dan Emmy D.K. *Dampak Pembayaran Tunai Terhadap Perekonomian dan Kebijakan Moneter* (Jakarta: Paper Bank Indonesia) Hlm.1.

<sup>8</sup> Bank Indonesia, *Upaya Meningkatkan Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai Melalui Pengembangan E-Money*, (Jakarta : Paper Bank Indonesia) Hlm 2.

Di Indonesia sendiri, *e-money* sudah diperkenalkan sejak tahun 2007, hal ini dirasa terlambat dibanding dengan negara Asia lainnya seperti Hongkong yang telah mengenalkan *e-money* pada Oktober 1996 ataupun Singapura pada tahun 2000.<sup>9</sup> Untuk mendukung penggunaan *e-money* sebagai alat pembayaran di Indonesia, Bank Indonesia sebagai lembaga Independen yang mana salah satu tugasnya adalah untuk mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2004 perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 1998 Tentang Bank Indonesia telah mengeluarkan suatu aturan mengenai uang elektronik yang dirangkum dalam Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI Tahun 2009 tentang Uang Elektronik (*Elektronik Money*).

Menurut Pasal 1 angka 3 Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI Tahun 2009 Tentang Uang Elektronik (*Elektronik Money*), Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut :

1. Diterbitkan atas dasar nilai mata uang yang telah disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.
2. Nilai mata uang yang disimpan secara elektronik dalam sebuah *server*<sup>10</sup> atau *chip*<sup>11</sup>.
3. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
4. Nilai mata uang elektronik disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

---

<sup>9</sup> Zahra Ayuni, diakses dari <https://zahraayuni.wordpress.com/2014/12/29/tugas-matakuliah-sim/> pada tanggal 3 Desember 2016 pukul 12.57 WIB

<sup>10</sup> Menurut O'Brien, *Server* adalah komputer yang mendukung aplikasi dan telekomunikasi dalam jaringan, serta pembagian peralatan software dan database diantara berbagai terminal kerja dalam jaringan.

<sup>11</sup> *Chips* disebut juga dengan *intergrated circuit* (LC), secara umum merupakan bagian kecil dan tipis dari silicon tempat transistor penyusun *mikro processor* ditanamkan

Tujuan awal dari penggunaan *e-money* adalah untuk kepraktisan, hanya sekali tekan berhasil dilakukan, selain itu tidak perlu membawa uang tunai jika ingin membeli sesuatu<sup>12</sup>. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan *e-money* lebih memberikan kenyamanan dibandingkan uang tunai, khususnya untuk transaksi yang bernilai kecil. Pemilik *e-money* tidak perlu mempunyai sejumlah uang pas untuk suatu transaksi atau harus menyimpan uang kembalian sehingga kesalahan dalam menghitung uang kembalian dari suatu transaksi juga dapat diminimalisir.

Pada saat ini, Bank Indonesia sebagai regulator yang berwenang untuk mengatur, memberi izin dan mengawasi penyelenggaraan sistem pembayaran telah memberikan izin kepada dua puluh satu (21) penyelenggara dan pendukung jasa sistem pembayaran *e-money* untuk menjalankan kegiatannya didalam penyelenggaraan *e-money*.<sup>13</sup> Penyelenggara *e-money* ini terdiri atas bank dan lembaga bukan bank. penyelenggara bank seperti Bank Mega, Bank DKI, Bank Mandiri, Bank Rakyat Indonesia(BRI), Bank Negara Indonesia dan lain-lain, sedangkan dari penyelenggara bukan bank seperti Artajasa Pembayaran Elektronik, Indosat, Telekomunikasi Indonesia, XL Axiata dan lain-lain.

Saat ini beberapa *e-money* yang mendominasi pasar diantaranya adalah *E-Money* dari Bank Mandiri, *Tap Cash* dari BNI, *Flazz* dari BCA, *Brizzi* dari BRI serta *E-Toll Card* yang dikeluarkan oleh Bank Mandiri. Jumlah *e-money* yang beredar di Indonesia dari tahun ke tahun terus bertambah. Jumlah itu dihitung berdasarkan instrument oleh Bank Indonesia, Pada tahun 2009 instrumen uang

---

<sup>12</sup> Ni Nyoman Anita, *Op.Cit* Hlm 26

<sup>13</sup> Bank Indonesia, diakses dari <http://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/Contents/Jumlah%20Uang%20Elektronik.aspx> pada tanggal 18 November 2016 pukul 21.41 WIB

elektronik yang beredar berada pada angka 3,016,272, lalu naik 7,914,018 pada tahun 2010, terus bertambah 34,314,795 pada tahun 2015 dan pada September 2016 mencapai angka 45,045,204.<sup>14</sup>

Dari data diatas dapat dilihat bahwa kebutuhan dan penggunaan *e-money* setiap tahun terus bertambah dan tidak menutup kemungkinan jika semakin diberikan akses untuk kemudahan seperti *reader*<sup>15</sup> *e-money* kepada setiap *merchant* (pedagang) serta pemberian edukasi yang baik kepada masyarakat tentang manfaat menggunakan *e-money* maka tidak menutup kemungkinan pula dalam beberapa tahun kedepan *e-money* dengan banyak kemudahan dan manfaat yang dimilikinya akan menjadi prioritas dimasyarakat didalam melakukan pembayaran. Namun yang harus diingat, pada dasarnya *e-money* tidak bertujuan untuk mengganti fungsi uang tunai secara total.

Dibalik berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh pembayaran non tunai jenis *e-money* ini, pengguna *e-money* tetap harus memilih produk *e-money* sesuai dengan kebutuhan. Hal ini karena ada banyak produk *e-money* yang beredar dipasaran dan menawarkan fasilitas pembayaran yang tidak sama. Selain itu tidak semua pedagang dapat menerima transaksi pembayaran melalui *e-money*, dengan kata lain belum ada kartu *e-money* yang bisa memenuhi semua kebutuhan.<sup>16</sup> *E-Money* dapat dikatakan sebagai nilai uang yang ditempatkan dalam *server* atau *chips* dan fungsinya sama dengan uang konvensional yaitu untuk melakukan transaksi pembayaran. Lazimnya masyarakat menggunakan uang konvensional

---

<sup>14</sup> Bank Indonesia, diakses dari <http://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/Contents/Jumlah%20Uang%20Elektronik.aspx> pada tanggal 18 November 2016 pukul 22.02

<sup>15</sup> *Reader* adalah alat yang digunakan dalam memproses transaksi elektronik *e-money*.

<sup>16</sup> *Ibid*, Hlm 27

sebagai alat pembayaran tetapi *e-money* menggunakan media elektronik dalam setiap transaksi sehingga menimbulkan keraguan dimasyarakat tentang keabsahan penggunaan *e-money* dalam setiap bertransaksi. Dalam penggunaan media elektronik tentu ada kekhawatiran terhadap kelayakan sistem pembayaran elektronik serta bagaimana nantinya keabsahan bukti telah melakukan suatu transaksi elektronik menggunakan *e-money* tersebut.

Selain itu penggunaan *e-money* yang tidak memerlukan konfirmasi data atau otorisasi *Personal Identification Number* (PIN) ketika akan digunakan bisa menimbulkan kerugian bagi pengguna *e-money*, ditambah lagi dengan produk yang bersifat *stored value*<sup>17</sup> serta tidak adanya keterkaitan secara langsung (*online*) dengan rekening nasabah di bank. Maka ketika produk *e-money* (baik dalam bentuk *chip* atau *server*) hilang akan dapat dipakai dengan bebas oleh siapapun selama saldo masih mencukupi. Kehilangan produk *e-money* (baik dalam bentuk *chip* ataupun *server*) bukan merupakan tanggung jawab penerbit, penerbit tidak dapat memblokir kartu hilang atau dicuri dan penerbit tidak akan mengganti saldo yang hilang atau dicuri tersebut karena nilai uang yang tersimpan dalam kartu bukan simpanan pada penerbit. Lebih lanjut kerugian dalam transaksi *e-money* tidak akan bisa dijamin oleh Lembaga Penjamin Simpanan (LPS) karena selain nominal yang kecil, *e-money* bukanlah simpanan dan tidak berbunga.

Selain itu pengguna *e-money* juga dapat dirugikan dengan adanya *Malfunction* yaitu adanya suatu *data corrupt* atau hilang, tidak berfungsinya

---

<sup>17</sup> *Stored value* adalah sebuah kartu atau server yang berfungsi untuk menyimpan sebuah dana dengan jumlah yang didepositkan

aplikasi atau kegagalan dalam pengiriman data elektronis/*message*.<sup>18</sup> *data corrupt* bisa berupa pemotongan nilai uang dalam produk *e-money* sehingga akan merugikan pengguna *e-money*. *data corrupt* dapat diakibatkan oleh gangguan fisik maupun elektronik atau karena adanya interupsi pada saat pengiriman *message* antar pihak bertransaksi dan serta kemungkinan adanya resiko *alteration of message* yaitu upaya perubahan ketika *message* dikirim pada saat seseorang melakukan transaksi. Dengan menggunakan sistem elektronik, *e-money* rawan untuk diretas atau di *hack* oleh orang-orang yang tidak bertanggungjawab. Resiko ini akan lebih mungkin terjadi ketika produk *e-money* digunakan untuk pembayaran melalui jaringan internet.

Penggunaan *e-money* yang relatif baru di Indonesia tentu juga menimbulkan permasalahan, salah satunya adalah masalah sengketa konsumen, sengketa konsumen sendiri dapat diartikan sebagai sengketa antara pelaku usaha dengan konsumen yang menuntut ganti rugi atas kerusakan, pencemaran dan atau yang menderita kerugian akibat mengkonsumsi barang dan atau memanfaatkan jasa<sup>19</sup>. Ketika terjadi suatu sengketa konsumen dan tidak ada terjadi keserasian antara konsumen dan pelaku usaha, konsumen seakan dibingungkan kemana pengaduan terkait *e-money* akan ditujukan, apakah akan ditujukan kepada Bank Indonesia atau Otoritas Jasa Keuangan dikarenakan kedua lembaga negara ini mengatur mengenai perlindungan konsumen jasa sistem pembayaran dan perlindungan konsumen sektor jasa keuangan. Lebih lanjut pengguna *e-money* juga masih dibingungkan bagaimana mekanisme penyelesaian sengketa yang mungkin akan

---

<sup>18</sup> Sri Hidayati, Ida Nuryanti, Agus Firmansyah, Aulia Fadly, Isnu Yuwana Darmawan, *Operasional E-Money* (Jakarta : Paper Bank Indonesia,2006) Hlm.13

<sup>19</sup> Peraturan Menteri Perindustrian dan Perdagangan Nomor 350/MPP/Kep/12/2001

timbul dikemudian hari antara pengguna *e-money* dengan penyelenggara *e-money*, padahal secara eksplisit Undang-Undang Perlindungan Konsumen menjelaskan akan hak konsumen untuk mendapat advokasi, didengar keluhan serta mendapatkan penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut.

Dengan segala kekurangan yang dimiliki, perlindungan terhadap pengguna *e-money* harus diberikan yang didasari oleh semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang merupakan motor penggerak bagi produktivitas dan efisiensi barang dan atau jasa yang dihasilkan dalam rangka mencapai sasaran usaha. Dalam rangka mengejar dan mencapai sasaran usaha yang dituju tersebut pada akhirnya baik langsung ataupun tidak langsung konsumen adalah yang paling merasakan dampaknya.

Pengguna *e-money* dapat dikatakan sebagai konsumen, karena menurut Pasal 1 angka (2) Undang Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, konsumen adalah setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan. Dan terhadap setiap pengguna *e-money* dilindungi hak-haknya sebagaimana amanat daripada Pasal 4 Undang Undang Perlindungan Konsumen. Sehingga dapat dikatakan bahwa perlindungan terhadap pengguna *e-money* mutlak adanya.

Bisa dikatakan konsumen sebagai pihak yang lebih lemah, hal ini diakui secara Internasional sebagaimana tercermin dalam Resolusi Majelis Umum Persatuan Bangsa-Bangsa No.A/Res/39/248 Tahun 1985 Tentang *Guidelines Consumer Protection*, yang menghendaki agar konsumen dimanapun mereka

berada, dari segala bangsa, mempunyai hak-hak dasar tertentu, terlepas dari status sosialnya.<sup>20</sup> Yang dimaksud dengan hak-hak dasar tersebut antara lain adalah hak untuk mendapat informasi yang jelas, benar dan jujur, hak untuk mendapat keamanan dan keselamatan, hak untuk memilih, hak untuk didengar, hak untuk mendapat ganti rugi, hak untuk mendapat kebutuhan dasar manusia. Perserikatan Bangsa-Bangsa menghimbau seluruh anggotanya untuk memberlakukan seluruh hak-hak konsumen tersebut di negaranya masing-masing.<sup>21</sup> Hal ini juga berlaku untuk Indonesia termaksud didalam bidang pembayaran non tunai khususnya *e-money*.

Mengingat hal tersebut, menjadi keperluan yang mendesak akan adanya suatu perlindungan terhadap pengguna *e-money* untuk segera dicarikan solusinya, mengingat semakin kompleknya permasalahan yang menyangkut perlindungan konsumen, lebih-lebih menyongsong era perdagangan bebas.<sup>22</sup> Maka dari itu seorang pengguna alat pembayaran menggunakan media elektronik sudah selayaknya dilindungi secara hukum dengan regulasi terhadap teknologi informasi yang memadai. Selain itu, juga diperlukan kemampuan dari aparat penegak hukum, kesadaran hukum masyarakat, dan prasarana-prasarana yang mendukung penegakan hukum dibidang teknologi informasi.<sup>23</sup> Sehingga masyarakat sebagai pengguna *e-money* akan merasa terlindungi sepenuhnya.

---

<sup>20</sup> Az. Nasution, *Aspek Hukum Perlindungan Konsumen : Tinjauan Singkat Undang Undang No.8 Tahun 1999-LN.1999 No.42*, (Jakarta : Media Hukum dan Keadilan,2003) Hlm.48

<sup>21</sup> *Ibid*

<sup>22</sup> Sri Rejeki Hartono, *Hukum Perlindungan Konsumen* (Bandung : Mandar maju,2000) Hlm 33

<sup>23</sup> Joanes Ibrahim, *Kartu Kredit Dilematis Antara Kontrak dan Kejahatan* (Bandung : Refika Aditama 2004) Hlm.1

Dengan melihat latar belakang yang disampaikan diatas, maka penulis sangat tertarik tentang bagaimana pengaturan *e-money* sebagai alat pembayaran yang baru dan bagaimana perlindungan yang diberikan terhadap pengguna uang elektronik (*e-money*) oleh karena itu maka penelitian ini diberi judul : **Perlindungan Hukum Bagi Pengguna Uang Elektronik (*E-Money*).**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka perlu dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk pengaturan uang elektronik (*e-money*) sebagai alat pembayaran dalam sistem hukum Indonesia ?
2. Bagaimana bentuk perlindungan hukum yang diberikan terhadap pengguna uang elektronik (*e-money*) ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Suatu penelitian yang dilakukan tentu harus memiliki tujuan yang ingin diperoleh dari hasil penelitian. Dalam merumuskan tujuan penelitian, penulis berpegang pada masalah yang telah dirumuskan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1 Untuk mengetahui dan memahami bagaimana bentuk pengaturan uang elektronik (*e-money*) sebagai alat pembayaran dalam sistem pembayaran di Indonesia.
- 2 Untuk mengetahui bagaimana bentuk perlindungan hukum yang diberikan terhadap pengguna uang elektronik (*e-money*) di dalam melakukan transaksi uang elektronik (*e-money*).

#### **D . Manfaat Penelitian**

Setiap penelitian harus mempunyai manfaat bagi pemecahan masalah yang diteliti. Untuk itu, peneliti ingin memaparkan manfaat penelitian ini ditinjau dari 2 segi yang saling berkaitan, yakni manfaat teoritis dan praktis. Dengan adanya penelitian ini, peneliti sangat berharap akan dapat memberi manfaat :

- 1 Manfaat Teoritis
  - a. Sebagai referensi bagi pembaca yang ingin mengetahui bagaimana bentuk pengaturan penggunaan uang elektronik (*e-money*) sebagai alat pembayaran dalam sistem pembayaran di Indonesia.
  - b. Sebagai sarana untuk mengembangkan pemahaman mengenai bentuk perlindungan yang diberikan terhadap penggunaan uang elektronik (*e-money*) bagi pembaca maupun bagi peneliti sendiri.
2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang bentuk pengaturan penggunaan uang elektronik (*e-money*) dan perlindungan hukum bagi pengguna uang elektronik (*e-money*) serta dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka pengembangan ilmu hukum secara teoritis.

## **E. Metode Penelitian**

Dalam mencapai tujuan dalam penelitian ini maka digunakan metode penelitian guna mendapatkan suatu jawaban atas rumusan masalah seperti yang telah diuraikan diatas. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah:

### **1. Pendekatan Masalah**

Pendekatan yang di gunakan dalam penelitian hukum ini adalah pendekatan yuridis empiris yaitu suatu penelitian yang menggunakan pendekatan terhadap masalah yang ada dalam masyarakat dan melihat norma-norma hukum yang berlaku, kemudian dihubungkan dengan fakta-fakta yang ada dari permasalahan yang di temui dalam penelitian.

### **2. Sifat Penelitian**

Penelitian ini bersifat deskriptif, artinya penelitian ini menggambarkan pelaksanaan perlindungan hukum bagi pengguna uang elektronik (*e-money*).

### **3. Jenis dan Sumber Data**

a. Jenis data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder:

1) Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari lapangan yang berhubungan dengan apa yang diteliti. Data tersebut didapatkan melalui wawancara langsung, kemudian dilakukan pencatatan dan pengolahan data dari hasil wawancara tersebut.<sup>24</sup>

2) Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer dan dapat membantu menganalisis serta memahami bahan hukum primer yang terdiri dari peraturan dan ketentuan, antara lain:

a) Bahan hukum primer yaitu bahan hukum yang memiliki kekuatan mengikat dalam hal ini berupa peraturan perundang-undangan yang terkait<sup>25</sup>, antara lain:

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
- 2) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.
- 3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

---

<sup>24</sup> Roni Hanitijo, *Metodologi Penelitian Hukum*, (Jakarta:Ghalia Indonesia,1990), hlm.41-42.

<sup>25</sup> Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada, 2006), hlm 31.

- 4) Undang-Undang Nomor 23 Tahun 1998 yang diubah dengan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2004 dan diubah lagi dengan Undang-undang Nomor 6 Tahun 2009 Tentang Bank Indonesia.
  - 5) Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.
  - 6) Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 yang diubah dengan Undang-Undang Nomor 16/8/PBI/2014 dan diubah lagi dengan Undang-undang Nomor 18/17/PBI/2016 Tentang Uang Elektronik.
  - 7) Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/1/PBI/2014 Tentang Perlindungan Konsumen Jasa Sistem Pembayaran.
  - 8) Surat Edaran Bank Indonesia Nomor 16/11/DKSP Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Uang Elektronik.
  - 9) Surat Edaran Bank Indonesia Nomor 16/16/DKSP Tahun 2014 Tentang Tata Cara Penyelenggara dan Konsumen Jasa Sistem Pembayaran di Indonesia.
- b) Bahan Hukum Sekunder, yang memberikan penjelasan mengenai data primer, seperti hasil-hasil penelitian, karya dari kalangan hukum dan lain sebagainya.
- c) Bahan hukum tersier atau penunjang, yakni bahan-bahan yang memberi petunjuk maupun penjelasan terhadap hukum primer dan sekunder. Contohnya Kamus, Ensiklopedia dan lain lain.

b. Sumber Data

Sumber data yang dipakai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Penelitian lapangan (*Field Research*), yakni penelitian yang dilakukan pada pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan perlindungan hukum bagi pengguna uang elektronik (*e-money*).
- 2) Penelitian Kepustakaan (*Library Research*), yakni penelitian yang dilakukan dengan mencari literatur yang ada, seperti buku-buku, karya ilmiah, peraturan perundang-undangan dan peraturan lainnya yang terkait.

#### 4. Populasi dan Sample

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, populasi dalam penelitian ini adalah Pengguna *e-money*, Pedagang dan Pimpinan Kantor Perwakilan Bank Indonesia Wilayah Sumatera Barat.

Sampel yang akan diambil berjumlah 25 orang dari pengguna *e-money*, 5 Pedagang dan unsur Pimpinan/perwakilan Kantor Perwakilan Bank Indonesia Wilayah Sumatera Barat. Penarikan sampel dilakukan dengan *purposive sampling* artinya penarikan sampel diambil sendiri oleh peneliti ataupun dibentuk oleh pihak lain demi tercapainya tujuan penelitian secara objektif

#### 5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

- a. Studi Dokumen

Yakni mempelajari dokumen-dokumen yang secara riil dapat dipelajari dan dianalisis sesuai dengan permasalahan yang ada.

b. Wawancara

Wawancara adalah situasi peran antara pribadi bertatap muka, ketika seseorang yakni pewawancara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh jawaban yang relevan dengan masalah penelitian kepada responden.<sup>26</sup> Wawancara ini dilakukan dengan metode semi-terstruktur yaitu suatu metode wawancara dimana pertanyaan yang akan diajukan telah tersusun secara terstruktur, namun jika ada opsi yang berkembang dan berguna sekali untuk peneliti terkait dengan masalah yang diteliti, peneliti akan menanyakan langsung kepada informan dan responden Adapun respondennya adalah Pimpinan Kantor Perwakilan Bank Indonesia Wilayah Sumatera Barat/Perwakilan, Pedagang, Pengguna *e-money* sebagai konsumen produk *e-money*..

6. Pengolahan Data dan Analisis Data

Setelah data dikumpulkan dari lapangan dengan lengkap, maka tahap berikutnya adalah mengolah dan menganalisis data tersebut. Analisis data merupakan pengkajian terhadap hasil pengolahan data, yang kemudian dituangkan dalam bentuk laporan baik perumusan-perumusan atau kesimpulan-kesimpulan.

a. Pengolahan Data

Pengolahan data yang dipakai pada penelitian ini adalah editing. Editing yaitu memeriksa dan meneliti data yang telah diperoleh apakah sudah

---

<sup>26</sup> *Ibid* Hlm.82

sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian, hal ini dilakukan untuk menjamin data yang diperoleh itu agar dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan kenyataan. Selanjutnya dalam editing dilakukan pembetulan data yang keliru, menambahkan data yang kurang dan melengkapi data yang belum lengkap.

#### b. Analisis Data

Data-data yang telah disajikan sebelumnya di analisis lebih lanjut untuk mendapatkan suatu kesimpulan dari permasalahan yang ada, untuk tahap analisis data ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu rangkaian kegiatan atau proses penyaringan data atau informasi aspek atau bidang tertentu dalam kehidupan objeknya, pendekatan kualitatif ini tidak menggunakan angka angka, tetapi analisis yang dilakukan terhadap data berdasarkan peraturan perundang-undangan, pendapat para pakar, dan lain sebagainya.

