

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat berdampak besar terhadap perekonomian, khususnya di bidang keuangan. Hal ini dikarenakan perkembangan sistem pembayaran telah menyebabkan peningkatan nilai transaksi oleh masyarakat. Pembayaran adalah bagian penting dari setiap perdagangan barang dan jasa, dan terutama penting dalam dunia jual beli di mana keakuratan dan keamanan adalah hal yang penting. Sistem pembayaran tidak lepas dari perkembangan uang yang dimulai dari pembayaran tunai dan berlanjut ke pembayaran non tunai.

Pembayaran non tunai atau Transaksi elektronik telah mengalami pengembangan yang pesat pada fungsi dan kegunaannya dimana setiap orang yang ingin melakukan transaksi dalam jual beli telah memiliki atau menggunakan fasilitas didalam transaksi elektronik itu sendiri, hal ini akan memudahkan setiap orang dalam melakukan transaksi jual beli.¹

Indonesia adalah negara hukum, bahwa segala sesuatu yang ada dalam negara ini harus berlandaskan pada hukum. Begitu juga dengan sistem pembayaran di Indonesia terutama pada sistem pembayaran non tunai pihak Bank Indonesia haruslah mampu mengakomodir dibalik itu

¹ Fawzi, M. Rizqa Anas. "Akibat Hukum Wanprestasi Dalam Perjanjian Jual Beli Online Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik". *Kertha Semaya*, Vol.8, No. 4, 2020, h. 646.

semua agar para konsumen pengguna pembayaran non tunai memiliki keamanan dan terjaga terhadap keuangan mereka. Sesuai dengan Pasal 8 huruf b Undang-Undang Nomor 23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia, Bahwa Bank Indonesia bertugas, “mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran.” Bank Indonesia terus berupaya mengembangkan dan menyempurnakan sistemnya terkait transaksi keuangan elektronik dengan harapan transaksi tersebut dapat menjadi pilihan masyarakat sebagai alat pembayaran untuk kemajuan ekonomi global di era digital.²

Di Indonesia banyak masyarakat yang menggunakan internet pada saat ini. Pada per Januari 2022 ada 204,7 juta pengguna internet di Indonesia. sementara total jumlah penduduk di Indonesia sekitar 277,7 juta orang. Maka sekitar 73,7% penduduk di Indonesia memiliki akses internet. Jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat sekitar 1,03% Dibandingkan dengan per Januari 2021 yaitu 202,6 juta orang.³

Penggunaan transaksi elektronik telah mengalami banyak perkembangan, sehingga terdapat berbagai macam cara untuk melakukan transaksi elektronik. Salah satunya dengan menggunakan sistem berbasis *QR Code* yang menyimpan data terhadap setiap website yang akan diakses melalui sistem *QR Code* ini. Awal mula pengenalan *QR Code* yang dikembangkan oleh Denso Wave, dimulai dari Jepang pada tahun 1994, dimana anak perusahaan dari Toyota mengembangkan kode untuk membaca kecepatan dalam komponen mobil sehingga akan dibaca secara cepat menggunakan teknologi *QR*

² Kurniawati, E. T., Zuhroh, I., dan Malik, N. “Literasi dan edukasi pembayaran non tunai melalui aplikasi QR Code Indonesian Standard (QRIS) pada kelompok milenial.” *Studi Kasus Inovasi Ekonomi*, Vol. 5, No. 01, 2021, h. 24.

³ <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>, diakses pada 28 Maret 2023 Pukul 14.35 WIB.

Code. QR Code di Jepang telah mendapatkan standarisasi internasional pada standarisasinya berupa ISO/IEC18004 dan JIS-X-0510.⁴

Pada umumnya *QR Code* di Indonesia *QR Code* biasanya diletakan di setiap produk untuk menunjukkan informasi tambahan dari produk tersebut dan cara mengaksesnya dengan menggunakan kamera *smartphone*. Pada saat ini Penggunaan sistem pembayaran berbasis elektronik yang terdapat pada aplikasi kini dapat melakukan transaksi pembayaran dengan memindai *QR Code* saja. Di Indonesia sepertinya *QR Code* mendapat respon positif dari konsumen atau masyarakat karena setiap transaksi yang dilakukan dengan *QR Code* hanya memerlukan waktu yang singkat. *QR Code* ini hadir sebagai bentuk efisiensi waktu dan kejelasan data pada setiap transaksi elektronik yang akan dilakukan oleh konsumen. Karena semakin maraknya pembayaran dengan *QR Code* ini maka Bank Indonesia telah mengeluarkan standarisasi yang bertujuan untuk menghindari praktik perdagangan monopoli dengan metode pembayaran *QR Code*. Hal ini akan menjamin kelancaran dan keamanan sistem pembayaran yang diawasi langsung oleh Bank Indonesia.

Bank Indonesia telah meluncurkan QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*) yang tertuang pada Peraturan Dewan Gubernur Nomor 21/ 18/ PADG/ 2019 tentang Implementasi Standar Nasional

⁴ Widayati, Yohana Tri, "Aplikasi Teknologi QR (Quick Response) Code Implementasi Yang Universal." *Komputaki*, Vol. 3, No. 1, 2017, h. 87.

Quick Response Code untuk Pembayaran pada tanggal 17 Agustus 2019. QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*) ini merupakan *QR Code* standar nasional untuk memfasilitasi pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet digital (*e-wallet*), dan *mobile banking* yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI).

Uang elektronik saat ini hanya diatur oleh peraturan Bank Indonesia dan tidak/ belum diatur secara khusus oleh peraturan perundang undangan atau undang-undang lainnya. Sehingga dalam hal ini Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 Pasal 1 Ayat 1 tentang Perlindungan Konsumen yang menyatakan bahwa, “Perlindungan konsumen adalah segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada konsumen”.

Maka dari pada itu menjadi tidak terpenuhi. Apabila semua faktor tidak dapat bekerja dengan baik dan berkelanjutan hal ini menyebabkan tidak terlaksananya keefektifan dalam penggunaan QRIS. Sedangkan aturan pelaksanaan QRIS, apabila mengacu pada UU Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang yaitu Pasal 2 ayat (1) dan (2) yang menyebutkan bahwa, “(1) Mata uang Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah Rupiah (2) Macam rupiah terdiri atas rupiah kertas dan rupiah logam”.

Tentulah tidak sesuai dan melanggar hierarki peraturan perundang-undangan karena transaksi QRIS melibatkan sumber keuangan berupa simpanan dan/atau alat pembayaran berupa kartu debit, kartu kredit dan/atau uang elektronik yang menggunakan media penyimpanan berbasis server.

Dengan menggunakan QRIS dapat memudahkan masyarakat dalam bertransaksi yang dimana tidak perlu memikirkan mengenai uang kembalian ataupun uang palsu yang beredar akan tetapi dibalik kemudahan itu semua terdapat permasalahan dan kendala terkait sistem pembayaran transaksi digital seperti adanya keluhan terhadap pengguna QRIS yang dimana saat pelanggan salah memasukkan nominal angka pada saldo rekeningnya ternyata pihak *merchant* atau penjual akan menerima bukti pembayaran tersebut tidak pada saat itu juga akan tetapi beberapa hari kemudiannya yang membuat kurang efektif dalam sistem pembayaran. Maka mereka harus mendapatkan perlindungan hukum dan perundang-undangan, karena penggunaan QRIS dapat menimbulkan kerugian terhadap konsumennya jika hak-hak konsumen tidak tercapai, hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan masyarakat yang tidak terlalu memahami hal dasar dari penerapan pada transaksi QRIS yang mempunyai kelemahan dalam sistem operasi dan ketidakpastian perlindungan hukum bagi konsumen pengguna layanan QRIS, dan ketidakmampuan pengguna membedakan antara kode QR yang

memfasilitasi tumbuhnya ancaman siber yang dapat mengurangi efektivitas kelancaran sistem pembayaran.

Dari latar belakang masalah diatas penulis tertarik untuk membahas skripsi dengan judul : **“Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Pengguna QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) (Studi Penelitian Di Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Sumatera Utara)”**.

B. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaturan hukum bagi konsumen pengguna QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) ?
2. Bagaimana mekanisme dan kendala penggunaan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) untuk sistem pembayaran ?
3. Bagaimana perlindungan hukum terhadap konsumen pengguna QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pada skripsi ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaturan hukum bagi konsumen pengguna QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*).
2. Untuk mengetahui mekanisme penggunaan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) untuk sistem pembayaran.

3. Untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap konsumen pengguna QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*).

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis penelitian ini akan memberikan sumbang saran mengenai pandangan mekanisme transaksi menggunakan QRIS serta pandangan mengenai Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/ 18 /PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran
2. Secara praktis :
 - a. Bagi penelliti diharapkan dapat mengembangkan penalaran dan membentuk pola pikir ilmiah sekaligus untuk mengetahui kemampuan peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh.
 - b. Pada penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada masyarakat yang membutuhkan pengetahuan terkait transaksi penggunaan QRIS, agar menjalankan fungsinya dengan baik serta menjadi pemebelajaran bagi pengguna QRIS mengenai ancaman keamanan di balik kemudahannya dalam bertransaksi agar lebih bijak dalam bertransaksi melalui QRIS.

E. Definisi Operasional

Pentingnya defenisi operasional dalam penelitian adalah untuk menghindari terjadinya perbedaan pengertian tentang konsep yang akan

digunakan. Oleh karena itu, dalam penulisan ini dirangkaikan sebagai berikut :

1. Perlindungan Hukum

Perlindungan Hukum adalah adalah upaya dalam melindungi peraturan - peraturan yang bersifat memaksa yang dilakukan pemerintah terhadap masyarakat.

2. Konsumen

Konsumen menurut Pasal 1 Angka 2 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen adalah Setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan.

3. QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*)

QRIS adalah alat pembayaran berbasis elektronik berbentuk kode QR yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perlindungan Hukum

Menurut Soejono Soekanto bahwa, “Perlindungan hukum adalah segala upaya pemenuhan hak dan pemberian bantuan untuk memberikan rasa aman kepada saksi dan atau korban, yang dapat di wujudkan dalam bentuk seperti melalui restitusi, kompensasi, pelayanan medis, dan bantuan hukum”.⁵ Dengan kata lain perlindungan hukum sebagai gambaran dimana hukum dapat memberikan suatu keadilan, ketertiban, kepastian dan kedamaian.

Menurut Satjipto Rahardjo bahwa, “Perlindungan hukum adalah memberikan pengayoman terhadap hak asasi manusia yang dirugikan orang lain dan perlindungan itu diberikan kepada masyarakat agar dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum”.⁶

Menurut Muchsin, perlindungan hukum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

- a. Perlindungan Hukum Preventif Perlindungan yang diberikan oleh pemerintah dengan tujuan untuk mencegah sebelum terjadinya pelanggaran. Hal ini terdapat dalam peraturan perundang undangan dengan maksud untuk mencegah suatu pelanggaran serta memberikan rambu-rambu atau batasanbatasan dalam melakukan sutu kewajiban.

⁵ Soejono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, 1984, h. 133.

⁶ Sajipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000, h. 54.

- b. Perlindungan Hukum Represif. Perlindungan hukum represif merupakan perlindungan akhir berupa sanksi seperti denda, penjara, dan hukuman tambahan yang diberikan apabila sudah terjadi sengketa atau telah dilakukan suatu pelanggaran.⁷

B. Perlindungan Konsumen

1. Pengertian Konsumen

“Menurut AZ. Nasution, Konsumen adalah setiap orang yang mendapatkan barang dan jasa digunakan untuk tujuan tertentu”.⁸ Pada pembahasan tersebut masih kurang tepat karena tidak disebutkan pemakaian barang untuk makhluk hidup lain. Maka dari itu pengertian konsumen dalam Undang – Undang No. 8 Tahun 1999 menjelaskan bahwa, “Konsumen adalah setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan”.

Berdasarkan dari penjelasan diatas terdapat tiga batasan mengenai pengertian konsumen, yaitu :

- a. Konsumen komersial (commercial consumer), adalah setiap orang yang mendapatkan barang dan/atau jasa yang digunakan untuk memproduksi barang dan/atau jasa lain dengan tujuan mendapatkan keuntungan.
- b. Konsumen antara (intermediate consumer), adalah setiap orang yang mendapatkan barang dan/atau jasa yang digunakan untuk diperdagangkan kembali juga dengan tujuan mencari keuntungan.
- c. Konsumen akhir (ultimate consumer/end user), adalah setiap orang yang mendapatkan dan menggunakan barang dan/atau jasa untuk

⁷ Muchsin, *Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor di Indonesia*, Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2003, h. 20.

⁸ Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011, h. 25.

tujuan memenuhi kebutuhan kehidupan pribadi, keluarga, orang lain, dan makhluk hidup lainnya dan tidak untuk diperdagangkan kembali dan/atau untuk mencari keuntungan kembali.⁹

2. Hak dan Kewajiban Konsumen

Setiap konsumen yang menggunakan barang dan jasa tentunya memiliki hak dan kewajiban. Menurut Undang – Undang Nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen menjelaskan bahwa konsumen memiliki hak :

- a. hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa;
- b. hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan;
- c. hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa;
- d. hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan;
- e. hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut;
- f. hak untuk mendapat pembinaan dan pendidikan konsumen;
- g. hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
- h. hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya;
- i. hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.

Presiden Jhon F. Kennedy menjelaskan empat hak konsumen yang harus dilindungi yaitu :

- a. Hak memperoleh Keamanan (*the right to safety*) Hak memperoleh keamanan ditujukan pada perlindungan konsumen dari pemasaran barang dan/atau jasa yang membahayakan keselamatan konsumen. Karena itu, pengaturan dan regulasi perlindungan

⁹ A.Z. Nasution, *Hukum Perlindungan Konsumen Suatu Pengantar*, Diadit Media, Jakarta, 2009, h.13.

konsumen sangat dibutuhkan untuk menjaga konsumen dari perilaku produsen yang nantinya dapat merugikan dan membahayakan keselamatan konsumen.

- b. Hak memilih (*the right to choose*) Hak memilih merupakan hak prerogative konsumen, ialah konsumen berhak memilih suatu barang dan/atau jasa yang akan dibeli, bahkan konsumen juga berhak membeli atau tidak membeli barang dan/atau jasa tersebut.
- c. Hak mendapat informasi (*the right to be information*) Konsumen berhak menerima informasi mengenai keterangan suatu barang yang akan dibelinya atau yang akan mengikatnya dengan selengkap mungkin dan penuh kejujuran, baik secara informasi secara langsung maupun secara umum melalui berbagai media komunikasi.
- d. Hak untuk didengar (*the right to be heard*) Hak untuk didengar dimaksudkan untuk menjamin konsumen bahwa kepentingannya harus diperhatikan dan tercermin dalam kebijaksanaan pemerintah termasuk turut didengar dalam pembentukan kebijaksanaan tersebut, serta konsumen juga harus didengar setiap keluhannya dan harapannya dalam mengonsumsi barang dan/atau jasa yang dipasarkan produsen.¹⁰

Selain memperoleh hak-hak konsumen tentunya konsumen juga memiliki kewajiban. Menurut pasal 5 UUPK Kewajiban bagi Konsumen, yaitu :

- a. Membaca atau mengikuti petunjuk informasi dan prosedur pemakaian atau pemanfaatan barang dan/atau jasa, demi keamanan dan keselamatan;
- b. Beritikad baik dalam melakukan transaksi pembelian barang dan/atau jasa;
- c. Membayar sesuai dengan nilai tukar yang disepakati;
- d. Mengikuti upaya penyelesaian hukum sengketa perlindungan konsumen secara patut.

Sebagai pelaku usaha tentunya juga memiliki hak-hak yang harus dilindungi, Karena hak-hak pelaku usaha juga merupakan kewajiban daripada konsumen, yang dimana hak-hak pelaku usaha tercantum pada pasal 6 UUPK, yaitu :

¹⁰ Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2013, h. 47.

- a. hak untuk menerima pembayaran yang sesuai dengan kesepakatan mengenai kondisi dan nilai tukar barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;
- b. hak untuk mendapat perlindungan hukum dari tindakan konsumen yang beritikad tidak baik;
- c. hak untuk melakukan pembelaan diri sepatutnya di dalam penyelesaian hukum sengketa konsumen;
- d. hak untuk rehabilitasi nama baik apabila terbukti secara hukum bahwa kerugian konsumen tidak diakibatkan oleh barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;
- e. hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.

Pada pasal 7 UUPK pelaku usaha juga memiliki kewajiban yang dimana kewajiban tersebut sebagai merupakan bagian dari hak konsumen, Kewajiban pelaku Usaha antara lain :

- a. beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya;
- b. memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan;
- c. memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
- d. menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi dan/atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/atau jasa yang berlaku;
- e. memberi kesempatan kepada konsumen untuk menguji, dan/atau mencoba barang dan/atau jasa tertentu serta memberi jaminan dan/atau garansi atas barang yang dibuat dan/atau yang diperdagangkan;
- f. memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;
- g. memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.

3. Perlindungan Konsumen

Pada pasal 1 Angka 1 UUPK menyebutkan, “perlindungan konsumen adalah segala upaya yang menjamin adanya kepastian

hukum untuk memberi perlindungan kepada konsumen”. Kepastian hukum yang dimaksud ialah untuk memberikan suatu perlindungan kepada konsumen dengan meningkatkan harkat dan martabat konsumen, serta meningkatkan pelaku usaha yang jujur dan bertanggung jawab.

Perlindungan konsumen juga memiliki cakupan yang luas, meliputi perlindungan konsumen terhadap barang dan jasa, yang berawal dari tahap kegiatan untuk mendapatkan barang dan jasa hingga sampai akibat-akibat dari pemakaian barang atau jasa tersebut. Perlindungan konsumen tersebut dapat dibedakan menjadi dua aspek, yaitu :

- a. Perlindungan terhadap kemungkinan barang yang diserahkan kepada konsumen tidak sesuai dengan apa yang telah disepakati.
- b. Perlindungan terhadap diberlakukannya syarat-syarat yang tidak adil kepada konsumen.¹¹

Maka perlindungan konsumen dapat diartikan sebagai keseluruhan asas-asas dan kaidah-kaidah yang mengatur dan melindungi konsumen dalam hubungan dan masalah penyediaan dan penggunaan pada produk konsumen. Sesuai dengan pasal 64 UUPK yang berbunyi “Segala ketentuan peraturan perundang-undangan yang bertujuan melindungi konsumen yang telah ada pada saat undang-

¹¹ Rosmawati, *Pokok-Pokok Hukum Perlindungan Konsumen*, Prenamedia Group, Depok, 2018, h. 6.

undang ini diundangkan dinyatakan tetap berlaku sepanjang tidak diatur secara khusus dan tidak bertentangan dengan ketentuan dalam undang-undang ini". dari penjelasan tersebut bisa diartikan perlindungan konsumen merupakan keseluruhan peraturan perundang-undangan yang substansinya mengatur mengenai kepentingan konsumen.

Diharapkan pada perlindungan konsumen akan dapat memberikan pengaruh positif terhadap pelaku usaha dan konsumen. Diciptakannya peraturan perlindungan konsumen karena adanya suatu tujuan tertentu yang terdapat Pada pasal 3 UUPK, yaitu :

- a. Meningkatkan kesadaran, kemampuan dan kemandirian konsumen untuk melindungi diri;
- b. Mengangkat harkat dan martabat konsumen dengan cara menghindarkannya dari akses negatif pemakaian barang dan/atau jasa;
- c. Meningkatkan pemberdayaan konsumen dalam memilih, menentukan, dan menuntut hak-haknya sebagai konsumen;
- d. Menciptakan sistem perlindungan konsumen yang mengandung unsur kepastian hukum dan keterbukaan informasi serta akses untuk mendapatkan informasi; Menumbuhkan kesadaran pelaku usaha mengenai pentingnya perlindungan konsumen sehingga tumbuh sikap yang jujur dan bertanggung jawab dalam berusaha;
- e. Meningkatkan kualitas barang dan/atau jasa yang menjamin kelangsungan usaha produksi barang dan/atau jasa, kesehatan, kenyamanan, keamanan, dan keselamatan konsumen.

Perlindungan konsumen di Indonesia didasarkan atas lima asas yang diatur dalam pasal 2 UUPK, yaitu :

- a. Asas Manfaat
Asas ini mengandung makna bahwa penerapan UUPK harus memberikan manfaat yang sebesar-besarnya kepada kedua pihak, konsumen dan pelaku usaha. Sehingga tidak ada satu pihak yang kedudukannya lebih tinggi dibanding pihak lainnya. Kedua belah pihak harus memperoleh hak-haknya.
- b. Asas Keadilan

Penerapan asas ini dapat dilihat di Pasal 4-7 UUPK yang mengatur mengenai hak dan kewajiban konsumen serta pelaku usaha. Diharapkan melalui asas ini konsumen dan pelaku usaha dapat memperoleh haknya dan menunaikan kewajibannya secara seimbang.

- c. **Asas Keseimbangan**
Melalui penerapan asas ini, diharapkan kepentingan konsumen, pelaku usaha serta pemerintah dapat terwujud secara seimbang, tidak ada pihak yang lebih dilindungi.
- d. **Asas Keamanan dan Keselamatan Konsumen**
Diharapkan penerapan UUPK akan memberikan jaminan atas keamanan dan keselamatan konsumen dalam penggunaan, pemakaian, dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang dikonsumsi atau digunakan.
- e. **Asas Kepastian Hukum**
Dimaksudkan agar baik konsumen dan pelaku usaha mentaati hukum dan memperoleh keadilan dalam penyelenggaraan perlindungan konsumen, serta negara menjamin kepastian hukum.¹²

C. QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*)

1. Pengertian QR Code (*Quick Response Code*)

QR code (*quick response code*) adalah *barcode* berbentuk dua dimensi yang bisa memberikan beragam jenis informasi secara langsung. Untuk membukanya, dibutuhkan *scan* atau pemindaian dengan *smartphone*. *QR code* biasanya mampu menyimpan 2089 digit atau 4289 karakter, termasuk tanda baca dan karakter spesial. Hal ini membuat *QR code* memiliki manfaat untuk menampilkan teks pada pengguna, membuka URL, menyimpan kontak ke buku telepon, dan masih banyak lagi. Manfaat lain dari *QR code* adalah mampu menyimpan lebih banyak data dibanding *barcode*. Sehingga, membuatnya lebih praktis untuk digunakan. *QR code* terdiri dari titik-titik hitam dan spasi putih yang disusun dalam bentuk kotak, dan setiap elemennya memiliki makna tersendiri. Hal tersebut membuatnya mampu di *scan* oleh *smartphone* dan menampilkan data atau informasi yang dimuatnya.¹³

¹² Janus Sidabalok, *Hukum Perlindungan Konsumen di Indonesia*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2006. H. 44.

¹³<https://glints.com/id/lowongan/qr-code-adalah/#> diakses pada 12 Maret 2023 pukul 12.15 WIB

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa QR Code merupakan tempat penyimpanan data atau informasi dan dengan hanya cara *scan* sudah bisa mengetahui data atau informasi yang ingin diketahui. QR code sudah memiliki banyak kegunaan selain dari penjelasan yang diatas QR code pada saat ini banyak digunakan dalam sistem pembayaran. Menurut Pasal 1 angka 4 Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/ 18 /PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran yaitu :

QR Code Pembayaran adalah kode dua dimensi yang terdiri atas penanda tiga pola persegi pada sudut kiri bawah, sudut kiri atas, dan sudut kanan atas, memiliki modul hitam berupa persegi titik atau piksel, dan memiliki kemampuan menyimpan data alfanumerik, karakter, dan simbol, yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran nirsentuh melalui pemindaian.

2. Pengertian QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*)

QRIS adalah alat pembayaran berbasis elektronik berbentuk kode QR yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Dengan adanya QRIS ini diharapkan mempermudah masyarakat indonesia dalam melakukan transaksi pembayaran. Kode QR pada QRIS bisa di scan melalui *smartphone* yang memiliki aplikasi pembayaran *e-money* seperti (Dana, Ovo, Link Aja, Shopeepay, Gopay, dll.) dan juga *mobile banking* (BRI, BNI, BCA, Livin by Mandiri, dll.). Dengan adanya satu kode QR saja dari QRIS bisa digunakan oleh berbagai aplikasi pembayaran selama di setiap merchant atau pedagang ada logo QRIS nya maka bisa dibayar menggunakan e-

money atau *mobile banking* yang sudah mendukung QRIS. Jadi merchant atau pedagang cukup hanya menyediakan satu kode QR dan itu sudah bisa memadai dalam semua aplikasi pembayaran yang mendukung QRIS.

Sebelum adanya implementasi dari QRIS ini sistem pembayaran kode QR di setiap merchant atau pedagang yang menggunakan kode QR hanya memadai per satu aplikasi saja seperti kode QR Dana hanya bisa dibayar menggunakan Dana, kode QR Link Aja hanya bisa dibayar menggunakan Link Aja juga. Maka setiap merchant atau pedagang perlu menyediakan masing – masing satu kode QR untuk setiap masing – masing aplikasi pembayaran. Makna QRIS menurut Bank Indonesia adalah :

- a. Universal, yakni inklusif, untuk seluruh lapisan masyarakat dan dapat digunakan untuk transaksi pembayaran di *domestic* luar negeri.
- b. Gampang, yakni masyarakat bisa bertransaksi dengan mudah dan aman dalam satu genggam ponsel.
- c. Untung, yakni transaksi dengan QRIS menguntungkan pembeli dan penjual karena transaksi berlangsung efisien melalui satu kode QR yang bisa digunakan untuk semua aplikasi pembayaran pada ponsel.
- d. Langsung, yakni transaksi dengan QRIS langsung terjadi karena prosesnya cepat dan seketika sehingga mendukung kelancaran sistem pembayaran.¹⁴

Sejauh ini QRIS masih menggunakan dua model kode QR pembayaran. Adapun dua model penggunaan QR Code Payment diantaranya sebagai berikut :

¹⁴ Ana sriekaningsih, **QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0**, ANDI, Yogyakarta, 2020 Hal. 5.

- a. *Merchant Present Mode (MPM)*
 Pada metode *Merchant Present Mode*, *Merchant* atau Pedagang menampilkan kode QR yang kemudian di scan dengan menggunakan *smartphone* konsumen. Metode ini terdiri dari 2 media *display*, yaitu :
- 1) *Merchant Present Mode (MPM)* statis, merchant cukup memajang satu sticker atau print-out QRIS dan gratis. Pengguna hanya melakukan scan, masukkan nominal, masukkan PIN dan klik bayar. Notifikasi transaksi langsung diterima pengguna ataupun merchant. QRIS MPM Statis sangat cocok bagi usaha mikro dan kecil.
 - 2) *Merchant Present Mode (MPM)* dinamis, kode QR dikeluarkan melalui suatu *device* seperti mesin EDC atau *smartphone* dan gratis. Merchant harus memasukkan nominal pembayaran terlebih dahulu, kemudian pelanggan melakukan scan QRIS yang tampil atau tercetak. QRIS MPM Dinamis sangat cocok untuk merchant skala usaha menengah dan besar atau dengan volume transaksi tinggi.
- b. *Customer Presented Mode (CPM)*
 Pelanggan cukup menunjukkan kode QR QRIS yang ditampilkan dari aplikasi pembayaran pelanggan untuk discan oleh merchant. QRIS CPM lebih ditujukan untuk merchant yang membutuhkan kecepatan transaksi tinggi seperti penyedia transportasi, parkir dan ritel modern.¹⁵

Selain itu QRIS juga memberikan banyak manfaat terhadap merchant dan konsumen, adapun mafaat QRIS diantaranya adalah:

- a. Manfaat bagi konsumen
 - 1) Cepat dan kekinian.
 - 2) Tidak perlu repot membawa uang tunai.
 - 3) Tidak perlu pusing memikirkan QR siapa yang terpasang.
 - 4) Terlindungi karena semua PJSP penyelenggara QRIS sudah pasti memiliki izin dan diawasi oleh Bank Indonesia.
- b. Manfaat bagi Merchant :
 - 1) Penjualan berpotensi meningkat karena dapat menerima pembayaran berbasis QR apapun.
 - 2) Meningkatkan branding.
 - 3) Lebih praktis karena cukup menggunakan satu QRIS.
 - 4) Terhindar dari uang palsu.
 - 5) Tidak perlu menyediakan uang kembalian.

¹⁵ <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx#heading13>, diakses pada 12 Maret 2023 pukul 14.00 WIB

6) Transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat setiap saat.¹⁶

3. Transaksi QRIS

Transaksi perdagangan pada saat ini telah berkembang sangat pesat yang dimana pelaku usaha dan konsumen tidak harus bertemu secara langsung, dan bisa dilakukan secara digital/elektronik. Dimana pada saat ini banyak pelaku usaha yang memasarkan barang dagangannya secara online. Hal tersebut menjadi tolok ukur pada masa pandemi COVID-19 yang terjadi beberapa tahun lalu dalam hal jual beli dimana dengan adanya transaksi secara digital/elektronik dapat menimalisir penyebaran virus dan tentunya juga lebih efisien dalam sistem pembayaran.

Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan transaksi elektronik Pasal 1 angka 2 menjelaskan mengenai transaksi elektronik bahwa, “perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer dan/atau media elektronik lainnya. Pada penjelasan tersebut bisa diartikan transaksi elektronik yaitu transaksi yang dilakukan dengan adanya perantara alat elektronik dan digital”.

Menurut Laudon dan Traver, Transaksi digital atau biasa disebut *e-commerce* adalah transaksi bisnis yang dilakukan dengan menggunakan internet dan web yang memenuhi dua syarat yaitu seluruh transaksi dilakukan dengan teknologi media digital (terutama

¹⁶ <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx#heading13>, diakses pada 12 Maret 2023 pukul 14.00 WIB

transaksi melalui internet dan web) serta terjadi perpindahan mata uang pada transaksi.¹⁷

Adapun bentuk – bentuk dalam transaksi jual beli secara elektronik atau digital, yaitu :

- a. *Business to business* (B2B), adalah transaksi elektronik barang atau jasa yang dilakukan antar perusahaan.
- b. *Business to consumer* (B2C), adalah jenis perdagangan elektronik yang melibatkan pelaku bisnis dan konsumen.
- c. *Consumer to consumer* (C2C), adalah transaksi dilakukan antar konsumen dengan konsumen yang meliputi semua transaksi elektronik barang atau jasa.
- d. *Consumer to business* (C2B), adalah jenis perdagangan elektronik di mana konsumen menyediakan produk atau layanan ke suatu perusahaan.¹⁸

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa transaksi QRIS termasuk dalam transaksi jual beli secara elektronik atau digital yang berbentuk *Business to Customer*, dengan ini aspek hukum terkait dengan bentuk dan jenis transaksi yang dilakukan, terutama terkait dengan aspek perlindungan konsumen pengguna QRIS dalam bertransaksi elektronik/digital sangat diperlukan.

Dalam pasal 1 angka 5 Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/ 18 /PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran menjelaskan bahwa, “ Standar QR Code Pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk digunakan dalam memfasilitasi transaksi pembayaran di

¹⁷ Mulyasari, Hestin, ***Analisis Jenis Sistem Pembayaran Elektronik Dalam Transaksi ECommerce Indonesia Disertasi***, Program Seminar Nasional Teknologi Infomasi dan Komunikasi, Yogyakarta, 2014, h. 167.

¹⁸ <https://money.kompas.com/read/2021/09/11/191943626/pengertian-e-commerce-dan-bedanya-dengan-marketplace?page=all>, diakses pada 12 Maret 2023 pukul 18.27 WIB

Indonesia". Para pihak yang terlibat dalam pemrosesan transaksi QRIS terdiri atas Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) seperti (dompet elektronik dan penyelenggara *payment gateway*). Lembaga *Switching* seperti (Gerbang Pembayaran Nasional) dan penyelenggara pihak yang bekerjasama dengan Merchant Aggregator dan Pengelola National Merchant Repository. dalam hal ini PJSP dan Lembaga *Switching* yang melaksanakan kegiatan pemrosesan Transaksi QRIS wajib terlebih dahulu memperoleh persetujuan dari Bank Indonesia.

D. Tinjauan Hukum Islam Tentang QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*)

QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) termasuk dalam kategori uang elektronik yang dimana sistem pembayarannya dilakukan secara non tunai. Ketentuan dan hukum terkait uang elektronik terdapat dalam Fatwa DSN-MUI Nomor: 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah. Dalam fatwa ini dimaksud dengan, uang elektronik (*electronic money*) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur berikut :

- a. diterbitkan atas dasar jumlah nominal uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit;
- b. jumlah nominal uang disimpan secara elektronik dalam suatu media yang teregistrasi;

- c. jumlah nominal uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan; dan
- d. digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.

Terdapat juga ketentuan terkait akad dan personalia hukum pada uang elektronik syariah yaitu akad antara penerbit dengan pemegang uang elektronik adalah *wadi'ah* atau akad *qardh*.

- a. Dalam hal akad yang digunakan adalah akad *wadi'ah*, maka berlaku ketentuan dan batasan akad *wadi'ah* sebagai berikut:
 - 1) Jumlah nominal uang elektronik bersifat titipan yang dapat diambil/digunakan oleh pemegang kapan saja;
 - 2) Jumlah nominal uang elektronik yang dititipkan tidak boleh digunakan oleh penerima titipan (penerbit), kecuali atas izin pemegang kartu;
 - 3) Dalam hal jumlah nominal uang elektronik yang dititipkan digunakan oleh penerbit atas izin pemegang kartu, maka akad titipan (*wadi'ah*) berubah menjadi akad pinjaman (*qardh*), dan tanggung jawab penerima titipan sama dengan tanggung jawab dalam akad *qardh*.
 - 4) Otoritas terkait wajib membatasi penerbit dalam penggunaan dana titipan dari pemegang kartu (*dana float*).

- 5) Penggunaan dana oleh penerbit tidak boleh bertentangan dengan prinsip syariah dan peraturan perundang-undangan.
- b. Dalam hal akad yang digunakan adalah akad *qardh*, maka berlaku ketentuan dan batasan akad *qardh* sebagai berikut:
- 1) Jumlah nominal uang elektronik bersifat hutang yang dapat diambil digunakan oleh pemegang kapan saja.
 - 2) Penerbit dapat menggunakan (menginvestasikan) uang hutang dari pemegang uang elektronik.
 - 3) Penerbit wajib mengembalikan jumlah pokok piutang Pemegang uang elektronik kapan saja sesuai kesepakatan;
 - 4) Otoritas terkait wajib membatasi penerbit dalam penggunaan dana pinjaman (utang) dari pemegang kartu (*dana float*).
 - 5) Penggunaan dana oleh penerbit tidak boleh bertentangan dengan prinsip syariah dan peraturan perundang-undang