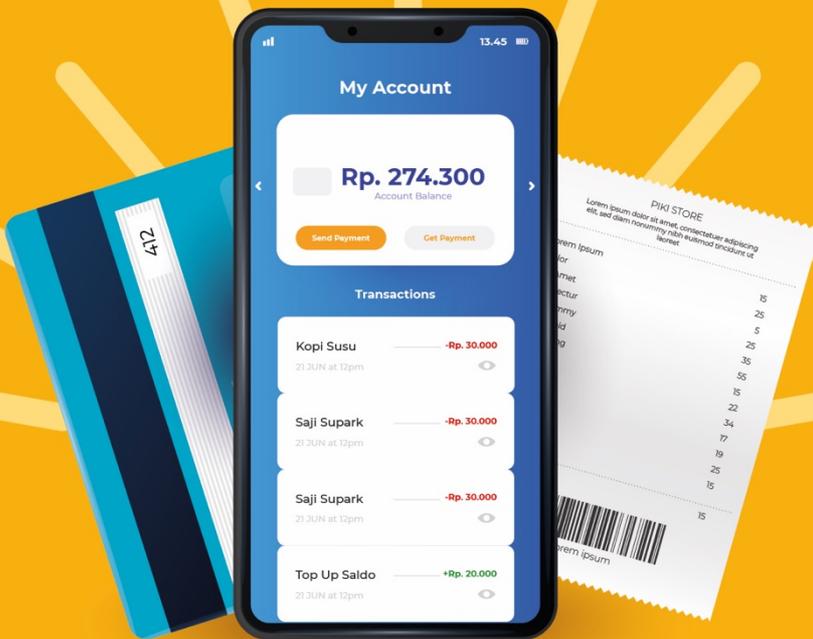


# CARA BIJAK MENGGUNAKAN DOMPET ELEKTRONIK



LAMRIA RAYA FITRIYANI • LESTARI NURHAJATI  
XENIA ANGELICA WIJAYANTO

SERI LITERASI DIGITAL JAPELIDI

# CARA BIJAK MENGUNAKAN DOMPET ELEKTRONIK

LAMRIA RAYA FITRIYANI  
LESTARI NURHAJATI  
XENIA ANGELICA WIJAYANTO



Communication &  
Business Institute

The Leading Graduate School of Communication & Business



Jaringan Pegiat  
Literasi Digital



Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengabdian  
Masyarakat (LP3M) LSPR

## **Cara Bijak Menggunakan Dompot Elektronik**

### **Penulis**

Lamria Raya Fitriyani

Lestari Nurhajati

Xenia Angelica Wijayanto

### **ISBN**

978-602-53862-8-2 (PDF)

### **Design Cover dan Layout**

Xenia Angelica Wijayanto

### **Penerbit**

Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengabdian Masyarakat (LP3M)

LSPR

Cetakan pertama, Januari 2021

Hak Cipta dilindungi Undang-undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa seijin tertulis dari penerbit

LP3M LSPR

Jl. KH. Mas Mansyur Kav. 35, Campus C, Sudirman Park Campus

Jakarta Pusat 10220

# PRAKATA

## SIBERKREASI

Tidak dapat dimungkiri bahwa perkembangan zaman berkaitan erat dengan perubahan teknologi di dalamnya. Hal ini pula yang meyakinkan saya bahwa perubahan adalah sebuah keharusan yang tidak dapat serta-merta diabaikan. Artinya bahwa, kita perlu menyesuaikan diri dengan kondisi yang terjadi dari waktu ke waktu. Tahun 2020 ini adalah era transformasi digital dengan berbagai perubahan yang terjadi begitu cepat. Selain karena dibarengi dengan menguatnya industri 4.0, juga karena situasi pandemi yang menuntut kita menyesuaikan sebagian besar aktivitas secara daring dengan bantuan teknologi digital.

Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), hingga kuartal II 2020, pengguna internet di Indonesia sudah mencapai jumlah sekitar 196,7 juta pengguna. Jumlah yang terus meningkat tetapi tidak selalu diikuti dengan peningkatan kecerdasan penggunaannya. Tidak sedikit masih kita temukan berbagai pelanggaran digital. Bukan saja kabar bohong atau hoaks, tetapi juga ujaran kebencian, perundungan, penipuan, pencurian data, dan masih banyak lagi.

Berbagai persoalan digital tersebut adalah salah satu landasan pendirian Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) SiBerkreasi. Dengan dukungan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, SiBerkreasi yang terdiri dari berbagai komunitas masyarakat di macam-macam bidang bersatu dalam visi mencerdaskan kehidupan bangsa melalui literasi

digital. Kita percaya bahwa perkembangan teknologi digital ini pasti bisa dimanfaatkan lebih baik lagi untuk Indonesia jika dapat diimbangi dengan perilaku positif dari para penggunanya. Olehnya itu, aktivisme kegiatan literasi digital, penyebaran konten-konten positif, serta apresiasi kepada para konten kreator, merupakan misi nyata SiBerkreasi yang terus dilakukan melengkapi masyarakat dengan kecerdasan digital yang lebih merata.

Semangat kerja sama para anggota Siberkreasi dalam mengemban visi dan misinya, mengedukasi masyarakat adalah sebuah bentuk kepedulian yang membanggakan serta patut diapresiasi setinggi-tingginya. Tetapi kita menyadaribahwa gerakan ini tidaklah cukup kuat jika harus menjangkau skala nasional, tanpa keterlibatan lebih banyak lagi kreativitas, mitra terkait (media dan institusi pendidikan), serta kesadaran masyarakat umum.

Terima kasih untuk pemikiran, waktu, dan tenaga yang sudah diberikan para mitra multisektoral sehingga buku-buku panduan literasi digital dapat diselesaikan dan menambah koleksi publikasi literasi digital di situs web SiBerkreasi (<https://literasidigital.id/>). Perjuangan kita belum selesai. Masih banyak dari kita masyarakat yang belum terliterasi dengan baik. Bahkan bagi kita yang dikatakan sudah sekalipun, tidak serta-merta menjamin terjadinya perubahan. *People who knows better doesn't mean they'll do better*. Olehnya itu, literasi digital harus terus-menerus dikomunikasikan hingga akhirnya tercipta pengertian dan kesadaran yang lebih kuat dari setiap kita terhadapnya. Mencerdaskan bangsa dengan literasi digital adalah panggilan dan tanggung jawab kita bersama.

Jakarta, 11 November 2020  
Ketua Umum SiBerkreasi

Yosi Mokalu

# PRAKATA

## JAPELIDI

Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) adalah komunitas yang sebagian besar terdiri dari akademisi dan pegiat literasi digital yang tersebar di berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Komunitas yang mulai beraktivitas pada tahun 2017 peduli pada beragam upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi digital masyarakat Indonesia. Beragam program literasi digital dilakukan baik secara kolaboratif atau di masing-masing perguruan tinggi untuk mengatasi beragam persoalan masyarakat digital.

Salah satu pekerjaan kolaboratif Japelidi yang dilakukan tahun 2017 adalah penelitian peta gerakan literasi digital di Indonesia. Penelitian yang dikoordinatori oleh Program Studi Magister Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada (UGM) ini memetakan 342 kegiatan literasi digital dengan melibatkan 56 peneliti dari 26 perguruan tinggi. Salah satu temuan yang menarik dari penelitian ini adalah bahwa ragam yang sering dilakukan dalam kegiatan sosialisasi digital adalah sosialisasi. Sedangkan kelompok sasaran yang paling sering menjadi target beragam gerakan literasi digital adalah kaum muda.

Untuk mendiskusikan hasil penelitian Japelidi sekaligus memetakan berbagai isu terkini terkait literasi digital di Indonesia, Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) menyelenggarakan Konferensi Nasional Literasi Digital pada tanggal 12 September 2017.

Konferensi ini diikuti oleh 30 pemakalah dan 200 peserta. Lebih separuh dari makalah yang disampaikan dalam konferensi ini sudah dan akan diterbitkan di Jurnal Informasi UNY.

Berbeda dengan kegiatan pada tahun 2017 yang memfokuskan pada kegiatan penelitian dan konferensi, pada tahun 2018 Japelidi melakukan program penerbitan serial buku panduan literasi digital. Untuk itu, selain mengadakan serial rapat *pra-workshop* di Yogyakarta pada tanggal 21 dan 22 Maret 2018, Japelidi menyelenggarakan *workshop* penulisan pedoman buku literasi digital pada tanggal 27 dan 28 April 2018. *Workshop* yang dijamu oleh Universitas Lambung Mangkurat (Unlam) ini diikuti oleh 30 peserta dari 13 perguruan tinggi di Indonesia dari 9 kota. Salah satu hasil *workshop* ini adalah perumusan 23 proposal buku panduan literasi digital yang direncanakan akan disusun dan diproduksi oleh 23 perguruan tinggi dari 11 kota dalam kurun waktu 2018-2019.

Adapun serial buku panduan literasi digital Japelidi yang sudah dipublikasikan pada tahun 2018 hingga 2020 adalah sebagai berikut:

**1. *Yuk, Tanggap dan Bijak Berbagi Informasi Bencana Alam Melalui Aplikasi Chat***

Penulis : Novi Kurnia, Zainuddin Muda Z. Monggilo, Wisnu Martha Adiputra  
Penerbit : Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada  
Tahun : 2018

**2. *Yuk, Jadi Gamer Cerdas: Berbagi Informasi Melalui Literasi***

Penulis : Ardian Indro Yuwono, Irham Nur Anshari, Rahayu, Syafrizal, Wisnu Martha Adiputra  
Penerbit : Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada  
Tahun : 2018

### **3. *Literasi Game untuk Remaja & Dewasa***

Penulis : Yudha Wirawanda, Sidiq Setyawan  
Penerbit : Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Surakarta - Lembayung Embun Candikala  
Tahun : 2018

### **4. *Digital Parenting: Mendidik Anak di Era Digital***

Penulis : Dyna Herlina, Benni Setiawan, Gilang Adikara  
Penerbit : Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Yogyakarta - Samudra Biru  
Tahun : 2018

### **5. *Muslim Milenial Ramah Digital***

Penulis : Yanti Dwi Astuti, Rika Lusri Virga, Lukman Nusa, Rama Kerta Mukti, Fajar Iqbal, Bono Setyo  
Penerbit : Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
Tahun : 2018

### **6. *Yuk, Lawan Hoaks Politik, Ciptakan Pemilu Damai***

Penulis : Wisnu Martha Adiputra, Novi Kurnia, Zainuddin Muda Z. Monggilo, Ardian Indro Yuwono, Rahayu  
Penerbit : Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada  
Tahun : 2019

### **7. *Literasi Digital bagi Milenial Moms***

Penulis : Indah Wenerda, Intan Rawit Sapanti  
Penerbit : Program Studi Ilmu Komunikasi dan Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Sastra Budaya dan Komunikasi, Universitas Ahmad Dahlan  
Tahun : 2019

**8. *Literasi Media dan Informasi Citizenship***

Penulis : MC Ninik Sri Rejeki, Ranggabumi Nuswantoro, Dhyah Ayu Retno Widyastuti, Olivia Lewi Pramesti, Theresia D. Wulandari, Fransisca Anita Herawati, Irene Santika Vidiadari  
Penerbit : Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
Tahun : 2019

**9. *Panduan Menjadi Jurnalis Warga yang Bijak Beretika***

Penulis : Lestari Nurhajati, Lamria Raya Fitriyani, Xenia Angelica Wijayanto  
Penerbit : Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Institut Komunikasi dan Bisnis LSPR  
Tahun : 2019

**10. *Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital***

Penulis : Xenia Angelica Wijayanto, Lestari Nurhajati, Lamria Raya Fitriyani  
Penerbit : Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Institut Komunikasi dan Bisnis LSPR  
Tahun : 2019

**11. *Yuk, Cegah Tindak Pidana Perdagangan Orang!***

Penulis : Ade Irma Sukmawa, Al Musa Karim, Andri Prasetyo Yuwono, Debby Dwi Elsha, Noveri Faikar Urfan, Popi Andiyansari  
Penerbit : Samudra Biru  
Tahun : 2019

**12. *Yuk, Sahabat Perempuan Bertransaksi Daring dengan Cermat***

Penulis : Novi Kurnia, Lidwina Mutia Sadasri, Dewa Ayu Diah Angendari, Ardian Indro Yuwono, Syafrizal, Zainuddin

Muda Z. Monggilo, Wisnu Martha Adiputra  
Penerbit : Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Departemen  
Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada  
Tahun : 2020

**13. *Yuk, Sahabat Perempuan Bermedia Sosial dengan Bijak***

Penulis : Zainuddin Muda Z. Monggilo, Mashita Fandia, Syaifa  
Tania, Gilang Desti Parahita, Widodo Agus Setianto,  
Muhammad Sulhan, Rajiyem, Novi Kurnia  
Penerbit : Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Departemen  
Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada  
Tahun : 2020

Tujuan dari penerbitan serial buku panduan Japelidi ini adalah untuk menyediakan pustaka yang memadai sekaligus aplikatif sehingga bisa diterapkan secara langsung oleh kelompok sasaran yang dituju. Dengan begitu, buku-buku tersebut bisa dimanfaatkan untuk baik akademisi, pegiat maupun kelompok sasaran kegiatan literasi digital.

Atas terbitnya serial buku panduan literasi digital Japelidi, kami mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya atas bantuan seluruh pihak yang terlibat. Semoga buku-buku ini berhasil menjadi bagian dari peningkatan kemampuan literasi digital masyarakat Indonesia.

Yogyakarta, 18 Januari 2020  
Koordinator Nasional Japelidi

Novi Kurnia

# PRAKATA

## LSPR DAN LITERASI DIGITAL

Institut Komunikasi dan Bisnis LSPR patutlah merasa bangga bisa terus secara konsisten memberikan kontribusinya pada masyarakat luas melalui penerbitan buku Seri Literasi Digital Japelidi. Terbitan kali ini berjudul Cara Bijak Menggunakan Dompot Elektronik. Sebelumnya, LSPR telah menerbitkan dua buku sekaligus yakni Panduan Menjadi Jurnalis Warga yang Bijak Beretika (2019) dan juga Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital (2019).

Buku-buku yang terbit atas kerjasama LSPR, Japelidi dan Siberkreasi ini adalah bukti bahwa LSPR sangat memperhatikan tidak hanya pengajaran namun juga penelitian dan pengabdian masyarakat. Tentunya kedua hal tersebut tidak lepas pula dari pengembangan publikasi di dunia pendidikan. Diharapkan, perguruan tinggi tidak semata menjadi menara gading bagi masyarakat, melainkan hadir dan terus tumbuh bersama masyarakat.

Melalui buku ini, LSPR kembali menegaskan bahwa para dosen dan peneliti di LSPR memiliki kepedulian yang mendalam pada isu literasi digital. Perubahan yang signifikan pada Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menyebabkan manusia mengalami perubahan yang nyata dalam kehidupan sehari-harinya. Budaya digital sudah demikian

kuat mandarah daging. Mulai dari saat bangun, sampai tidur lagi, kita berkelindan dengan teknologi komunikasi yang semakin canggih. Demikian juga dalam pola konsumsi dan berbelanja. Penggunaan dompet digital kini menjadi salah satu pilihan masyarakat urban di Indonesia. Banyak sekali fasilitas dan kemudahan ditawarkan oleh perusahaan penyedia jasa dompet digital saat ini. Penggunaannya pun sangat beragam, mulai dari millennial hingga ibu rumah tangga dari generasi sebelumnya sudah makin akrab dengan pilihan penggunaan dompet digital. Meskipun demikian, tentu saja di sana-sini masih ada kesenjangan dalam penggunaannya. Pada tahap inilah dapat kita lihat bahwa literasi media digital menjadi sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk memperkecil kesenjangan di media digital.

Semoga terbitnya buku panduan yang bersifat praktis ini mampu memberikan manfaat bagi seluruh lapisan masyarakat, baik bagi para akademisi, masyarakat umum maupun pemangku kepentingan lainnya – termasuk pemerintah dalam hal ini Kementerian Komunikasi dan Informasi- yang terus bekerja keras untuk menjadikan gerakan literasi media digital ini sebagai kegiatan yang berkelanjutan. Selamat membaca.

**Prita Kemal Gani, MBA, MCIPR, APR.**

*Founder & CEO LSPR Communication & Business Institute*

# DAFTAR ISI

<b>PRAKATA SIBERKREASI</b>	<b>3</b>
<b>PRAKATA JAPELIDI</b>	<b>5</b>
<b>PRAKATA LSPR BERBAGI UNTUK MASYARAKAT</b>	<b>10</b>
<b>Daftar Isi</b>	<b>12</b>
<b>Apa Itu Literasi Digital dan 10 Kompetensi Literasi Digital Japelidi?</b>	<b>14</b>
<i>Memahami Literasi Digital</i>	16
<i>Sepuluh Kompetensi Literasi Digital Japelidi</i>	19
<b>Sekilas tentang dompet elektronik</b>	<b>21</b>
<b>Mengakses</b>	<b>30</b>
<i>Mencari informasi di dunia digital tentang Cara Menggunakan Dompet Elektronik</i>	30
<b>Menyeleksi</b>	<b>32</b>
<i>Menyeleksi informasi yang berkaitan dengan menggunakan Dompet Elektronik</i>	32
<b>Memahami</b>	<b>35</b>
<i>Memahami konten dalam menggunakan Dompet Elektronik</i>	35
<b>Menganalisis</b>	<b>37</b>
<i>Menganalisa informasi yang bermanfaat dan merugikan dalam menggunakan Dompet Elektronik</i>	37

<b>Memverifikasi</b>	<b>40</b>
<i>Memverifikasi informasi dalam proses menggunakan Dompot Elektronik</i>	40
<b>Mengevaluasi</b>	<b>45</b>
<i>Mengevaluasi informasi menggunakan Dompot Elektronik</i>	45
<b>Mendistribusikan</b>	<b>53</b>
<i>Mampu mendistribusikan informasi dalam transaksi menggunakan Dompot Elektronik</i>	53
<i>Menjadi pengguna dompet elektronik yang menginspirasi!</i>	54
<b>Memproduksi</b>	<b>55</b>
<i>Teknik produksi informasi dalam transaksi menggunakan Dompot Elektronik</i>	55
<b>Partisipasi</b>	<b>58</b>
<i>Berpartisipasi untuk bijak menggunakan Dompot Elektronik</i>	58
<b>Kolaborasi</b>	<b>61</b>
<i>Berkolaborasi dengan Berbagai Pihak untuk bijak menggunakan Dompot Elektronik</i>	61
<b>Bijak menggunakan dompet elektronik</b>	<b>63</b>
<i>Daftar Penyelenggara Uang dan Dompot Elektronik yang Telah Memperoleh Izin dari Bank Indonesia</i>	67
<b>Referensi</b>	<b>77</b>
<b>Biodata Penulis</b>	<b>80</b>

# APA ITU LITERASI DIGITAL DAN 10 KOMPETENSI LITERASI DIGITAL JAPELIDI?

Perkembangan pengguna internet di Indonesia termasuk cepat. Pada tahun 2017 jumlah pengguna internet diperkirakan sekitar 50% dari 262 juta penduduk Indonesia atau sekitar 133,3 juta jiwa. Terdapat kenaikan sekitar 20 juta jiwa dari tahun sebelumnya yang berjumlah sekitar 132,7 juta jiwa. Berdasarkan usia pengguna internet di Indonesia, pengguna dalam kategori usia 19 – 34 tahun adalah sekitar 49,52%, usia 13 – 18 tahun adalah 16,68%, dan usia 35 – 54 tahun adalah sekitar 29,55% (APJII, 2017). Dengan demikian penduduk berusia muda

adalah pengguna terbesar dari media baru. Data ini semakin menunjukkan arti penting literasi digital bagi penduduk berusia muda. Walau begitu, penduduk yang dikategorikan berusia dewasa juga tidak bisa dinafikan sebagai pengguna karena pengaruhnya pada anak-anak mereka dan penduduk berusia muda di tempat tinggal masing-masing. Selama ini literasi digital sebagai sekumpulan kompetensi belum sepenuhnya dikuasai oleh penduduk berusia muda. Ketidapkahaman tersebut menyebabkan efek negatif dari media baru lebih sering muncul di kalangan anak muda, misalnya saja tiga pelajar SMP yang membobol TK karena kecanduan *game* daring (Sindonews, 7 April 2016) atau bagaimana media sosial dimanfaatkan oleh teroris untuk menyebarkan ideologinya (CNNIndonesia.com, 6 Juni 2018).

Anak muda adalah kelompok usia yang rentan terpapar ideologi terorisme. Belum lagi kecanduan belanja *online* yang melampaui penghasilan, yang juga termasuk dampak negatif karena maraknya bisnis jual-beli *online* yang luar biasa. Tindakan yang keras dan berfokus pada pelarangan akses media baru kepada warga tentu saja sulit atau bahkan tidak bisa dilakukan oleh pemerintah pada era demokrasi seperti sekarang. Cara paling tepat yang dapat dilakukan oleh negara dan pemerintah adalah menyebarkan pendidikan mengenai literasi digital pada seluruh warga Indonesia. Hal ini dilakukan untuk memperkuat demokrasi yang dinikmati oleh warga Indonesia sejak tahun 1998 yang notabene akan memperkuat kebebasan beropini, berekspresi dan juga kebebasan pers yang telah dijamin oleh konstitusi.

Pada tingkat individu literasi digital akan menjadikan warga dapat menggunakan media baru dengan lebih baik untuk kepentingan hidupnya. Sayangnya, setelah dua dekade era demokrasi berjalan, literasi digital belum sepenuhnya berkembang di masyarakat.

Berdasarkan riset Japelidi pada tahun 2017, kegiatan yang berkaitan dengan literasi digital di Indonesia masih lebih banyak berfokus di lembaga pendidikan, bukan di masyarakat secara langsung.

Selain itu, kegiatan literasi digital masih berlangsung pada tahap pengenalan dengan metode penyuluhan pada target sasaran yang bersifat umum. Literasi digital belum berfokus pada lahirnya serangkaian kompetensi pada warga (Kurnia & Astuti, 2017). Masih diperlukan banyak upaya agar literasi digital semakin menyebar dan dikuasai dengan baik oleh seluruh warga negara. Suatu upaya yang tentunya tidak ringan dan memerlukan kerjasama berbagai pihak, antara lain pihak pemerintah, kampus, para penggiat, termasuk para pengembang aplikasi.

## Memahami Literasi Digital

Perkembangan media baru yang dimulai dari internet dalam bentuknya yang paling awal sampai dengan yang paling mutakhir, yaitu media sosial sekarang ini, menunjukkan bahwa media baru berkembang dengan dinamis dan sangat cepat. Berdasarkan perkembangannya,

terdapat tiga fase perkembangan internet sampai dengan munculnya media sosial. Perkembangan itu adalah sebagai berikut: fase *web 1.0*, adalah sistem berjaringan berbasis komputer dari kognisi manusia. Internet pada fase ini tidak berbeda jauh dengan media massa yang lebih berfungsi mendistribusikan konten dan tidak memberikan kesempatan bagi pihak lain berperan dalam produksi konten yang sama. Konten yang ada tidak bisa dikomentari dan disebar kembali dengan cepat. Produsen dan pengguna konten juga masih terpisah dan posisi keduanya tidak bisa dipertukarkan. Fase *web 2.0* adalah sistem berjaringan berbasis komputer dari komunikasi manusia. Pada fase ini internet memungkinkan terjadinya komunikasi secara langsung berbagai pihak dengan fleksibel. Konten sudah bisa diberi *feedback* dengan langsung dan disebar kembali. Posisi produsen dan pengguna konten dapat saling bertukar peran. Fase *web 3.0* adalah sistem berjaringan berbasis komputer dari kerjasama (*co-operation*) manusia. Pada fase ini satu individu bisa berkomunikasi dengan banyak pengguna lain dalam suatu ketika. Para pengguna secara kolektif dapat memproduksi konten dalam skala besar, terbentuk juga suatu sistem di mana para pengguna bisa saling berbagi informasi dan bertransaksi. Era berbagi melalui berbagai aplikasi dan media sosial termasuk dalam fase terakhir dari perkembangan internet (Fuchs, 2014). Dengan demikian, literasi digital berkaitan dengan media baru yang memiliki karakter sebagai berikut: (1) *digitization* dan konvergensi; (2) interaktivitas; dan (3) *network* dan *networking* (Flew, 2014). Ketiga karakter tersebut

adalah fungsi yang memperluas fungsi media massa di mana konvergensi, interaktivitas, dan keberadaan jaringan membawa konsekuensi baru ketika berkomunikasi.

Literasi digital, seperti halnya literasi media, memiliki tiga elemen (Potter, 2004; Potter, 2014). Elemen pertama adalah kompetensi atau kecakapan yang mesti dimiliki oleh individu ketika mengakses media baru. Kecakapan ini adalah unsur utama dan terpenting. Elemen kedua adalah lokus personal, yaitu individu yang berinteraksi dengan individu lain. Pada titik ini, konsekuensi sosial dari literasi digital menjadi sangat penting. Literasi digital berguna ketika individu memerlukannya. Misalnya, literasi *game* daring akan lebih berguna untuk para remaja yang mengakses *game* daring, bukan untuk orang dewasa yang tidak atau jarang mengakses *game* daring. Lokus personal tidak hanya berkaitan dengan diri melainkan juga dengan individu berinteraksi dengan individu lain dan komunitas. Dengan demikian lokus personal juga memiliki konsekuensi sosial. Ketika berhadapan dengan media baru, individu dapat memiliki tiga posisi yaitu: individu yang termediasi, individu yang virtual, dan individu yang berjaringan (berbagi dan kolaborasi dengan individu lain melalui media baru) (Bolter & Grusin, 1999). Elemen ketiga adalah struktur pengetahuan. Literasi digital pada akhirnya akan menjadikan individu memiliki pengetahuan yang baik mengenai informasi dan dunia sosial yang dijalaninya.

# Sepuluh Kompetensi Literasi Digital Japelidi

Pada literasi digital, kompetensi merupakan elemen terpenting yang dapat dipahami dan dipelajari oleh setiap individu. Kompetensi literasi digital terdiri dari dua jenis, yaitu literasi digital fungsional dan literasi digital kritis (Chen, Wu, & Wang, 2011; Lin, Li, Deng, & Lee, 2013). Mengelaborasi dari berbagai sumber, dokumentasi Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi, 2018) Indonesia melakukan review khusus dalam merangkum sepuluh kompetensi literasi digital sebagai berikut;

## **1. MENGAKSES**

Kompetensi untuk mencari dan mendapatkan informasi melalui media digital

## **2. MENYELEKSI**

Memilih dan memilah berbagai pilihan informasi dari berbagai sumber untuk dinilai dan bermanfaat bagi pengguna media digital

## **3. MEMAHAMI**

Kompetensi dalam memahami informasi dari berbagai ide dan sumber yang digunakan, dan bagaimana maksud dari konten media secara literal.

## **4. MENGANALISIS**

Kompetensi dalam menganalisis untuk melihat kelebihan dan kekurangan informasi yang sudah di pahami

## **5. MEMVERIFIKASI**

Konfirmasi silang kepada informasi sejenis dengan sumber yang berbeda

## **6. MENGEVALUASI**

Kemampuan untuk dapat mempertanyakan dan mengkritik informasi dan konten pada media digital. Kekritisan yang tinggi untuk mempertimbangkan informasi dari berbagai sumber

## **7. MENDISTRIBUSIKAN**

Membagikan dan menyebarkan informasi yang sudah ada, termasuk membagikan pesan media kepada individu yang akan mengakses dan mencari informasi

## **8. MEMPRODUKSI**

Menyusun dan menyiapkan informasi dan konten baru yang akurat, jelas dan memperhatikan etika.

## **9. BERPARTISIPASI**

Kemampuan untuk dapat berperan aktif dalam membagikan informasi melalui media digital termasuk media sosial

## **10. BERKOLABORASI**

Berinisiatif untuk mendistribusikan informasi dengan bekerjasama dengan pemangku kepentingan dan pihak-pihak yang sesuai.

# SEKILAS TENTANG DOMPET ELEKTRONIK

Perkembangan teknologi saat ini membuat adanya perubahan gaya penyimpanan uang yang sebelumnya menggunakan pembayaran secara tunai menjadi dompet elektronik (*e-wallet*) yang memudahkan masyarakat melakukan transaksi dengan *cashless* (non-tunai). Hal ini terjadi seiring dengan adanya kebutuhan masyarakat untuk menggunakan dompet elektronik di Indonesia dengan mengikuti semakin meningkatnya penyediaan sarana transaksi nontunai, baik pada penjualan dan pembayaran offline maupun online.

Menurut Bank Indonesia, uang elektronik adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih

dahulu oleh pemegang kepada penerbit uang elektronik. Nilai uang yang disetor disimpan secara elektronik melalui media chip (*chip based*). Nilai uang elektronik tersebut bukan merupakan simpanan atau tabungan, melainkan hanya dapat digunakan untuk bertransaksi, sedangkan menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016, dompet elektronik adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran melalui server penerbit, antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik yang dapat juga menampung dana untuk melakukan pembayaran. Biasanya dompet elektronik berupa aplikasi yang ada pada smartphone, sehingga untuk menggunakannya, nasabah hanya mendownload aplikasi dompet elektronik dan mengisi saldo yang diinginkan (2019). Pada peraturan Bank Indonesia, dompet elektronik termasuk ke dalam kategori sistem pembayaran (*payment gateway*).

Berbagai definisi lain mengenai dompet elektronik disampaikan, bahwa dompet elektronik adalah salah satu aplikasi dan perangkat lunak teknologi yang menggunakan perangkat elektronik seperti perangkat selular untuk melakukan transaksi online. Biasanya membantu penjual untuk dapat mengumpulkan pembayaran pelanggan melalui penggunaan QR Code dan memudahkan pembeli dalam melakukan pembayaran (Subaramaniam, Kolandaisamy, Jalil dan Kolandaisamy, 2020).

Berbagai merek uang elektronik berbasis pada chip lebih dahulu muncul ditengah masyarakat, yang mengharuskan pemilik dan pemegangnya menyetor kepada penerbit uang, yang tampil dalam bentuk kartu, seperti Flazz BCA, E-Money Mandiri, Brizzi BRI, Tap Cash BNI, Blink BTN, Mega Cash, Nobu E-Money, JakCard Bank DKI dan Skye Mobile Money terbitan Skye Sab Indonesia, yang mayoritas bisa digunakan untuk pembayaran tol atau pembayaran belanja di supermarket tertentu. Berbeda dengan dompet elektronik, berbasis pada server yang dalam proses pemakaian perlu terkoneksi terlebih dulu dengan server penerbit yang bisa tidak mengharuskan pemiliknya menyetorkan uang dan disimpan dalam bentuk kartu, akan tetapi nilai uang yang disetorkan akan berbentuk digital, biasanya aplikasi yang tersimpan pada smartphone. Di Indonesia, kita mengenal e-wallet seperti T-Cash Telkomsel, XL Tunai, Rekening Ponsel CIMB Niaga, BBM Money Permata Bank, DOKU, OVO, Gopay, Dana, Sakuku dan lain sebagainya (Ika, 2017).

Dompet elektronik memiliki keunggulan dibandingkan uang elektronik, walaupun yang lebih dahulu muncul adalah uang elektronik. Pada dompet elektronik, dapat digunakan untuk berbelanja online, membayar token listrik, atau tagihan-tagihan lainnya yang bisa digunakan hanya dengan *smartphone*. Saldo pada dompet elektronik juga maksimal 10 juta, sedangkan uang elektronik hanya maksimal 1 juta rupiah. Saldo dompet elektronik bisa di isi melalui mesin ATM,

Mobile banking, internet banking ataupun merchant-merchant penerbit dompet elektronik. Keunggulan lain pada dompet elektronik adalah difasilitasi oleh adanya fitur keamanan atau pin, yang tidak bisa dipindah tangankan kepada orang lain (Okezone, 2018).

Berubahnya kebiasaan pada masyarakat yaitu transaksi non tunai khususnya pada dompet elektronik di latar belakang oleh adanya dukungan pemerintah berupa program Bank Indonesia melalui Gerakan Nasional Non Tunai. Tepatnya pada 14 Agustus 2014, secara resmi Gubernur Bank Indonesia mencanangkan 'Gerakan Nasional Non Tunai' (GNNT), yang ditandai dengan penandatanganan Nota Kesepahaman antara Bank Indonesia dengan Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian, Kementerian Keuangan, Pemerintah Daerah serta Asosiasi Pemerintahan Provinsi seluruh Indonesia. Tujuannya supaya meningkatkan kesadaran masyarakat, pelaku bisnis dan juga Lembaga-lembaga pemerintah menggunakan pembayaran non tunai, yang lebih mudah, aman dan efisien. Perhatian pemerintah dalam peresmian Gerakan ini, karena dibandingkan negara-negara ASEAN, dalam penggunaan pembayaran non tunai, masih relatif rendah, padahal melihat kondisi geografis dan populasi yang cukup besar, memiliki potensi yang cukup besar (Bank Indonesia, 2014).

Indonesia yang dulunya hampir tidak ada harapan di dunia cashless payment (pembayaran non-tunai), terselamatkan dengan booming-nya smartphone. Menurut Statista (2020), angka

pengguna ponsel dengan akses internet di Indonesia menginjak 73.77 juta pada tahun 2015 dan tetap naik dengan stabil hingga saat ini yaitu diprediksi pada tahun 2020 sebanyak 191,6 juta pengguna. Tentu hal ini membuat semakin meningkatnya masyarakat Indonesia yang melek terhadap teknologi dan munculnya berbagai perusahaan penerbit dompet elektronik, menjadi dua faktor yang dominan pada tren penggunaan dompet elektronik di tengah-tengah masyarakat.

Pada saat ini, secara perlahan-lahan, Indonesia popularitas dompet elektronik sudah semakin meningkat. Berdasarkan data Bank Indonesia (BI), terdapat 38 dompet elektronik (e-wallet) yang telah mendapatkan lisensi resmi. Seiring dengan semakin banyaknya penggunaan uang elektronik, dimana transaksi dompet elektronik di Indonesia mencapai USD 1,5 Miliar setara dengan Rp 21 Triliun (1 USD = 14.222) dan diperkirakan akan mengalami peningkatan menjadi Rp 355 triliun pada 2023 (Liputan6, 2019). Setiap penyelenggara dompet elektronik memiliki kewajiban untuk mendaftarkan dan memperoleh izin dari Bank Indonesia, untuk menyesuaikan peraturan dompet elektronik yang telah ditentukan dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran.

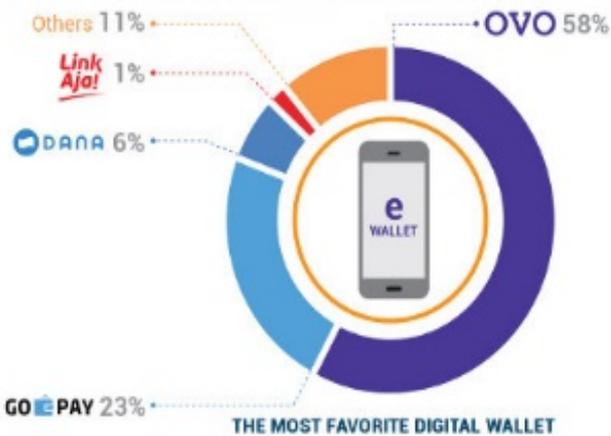
Menurut hasil riset Snapcart Indonesia (2019), transaksi yang paling sering digunakan masyarakat dalam dompet elektronik, yaitu untuk pemesanan transportasi online sebesar 27%, pemesanan

makanan online sebesar 20%, untuk transaksi e-commerce sebesar 15% dan pembayaran tagihan sebesar 7%.

Survei pada penggunaan dompet elektronik lainnya juga dilakukan oleh SWA, menemukan dompet elektronik yang sering digunakan oleh masyarakat untuk melakukan transaksi retail, pemesanan transportasi online, pemesanan makanan dan juga pembayaran tagihan, di dominasi oleh 58% responden menggunakan brand OVO, Gopay 23%, Dana 6% dan LinkAja 1%. Data tersebut menyampaikan bahwa dompet elektronik semakin populer di kalangan konsumen Indonesia karena dianggap lebih praktis, cepat, dan aman dalam bertransaksi (Rahayu, 2019).



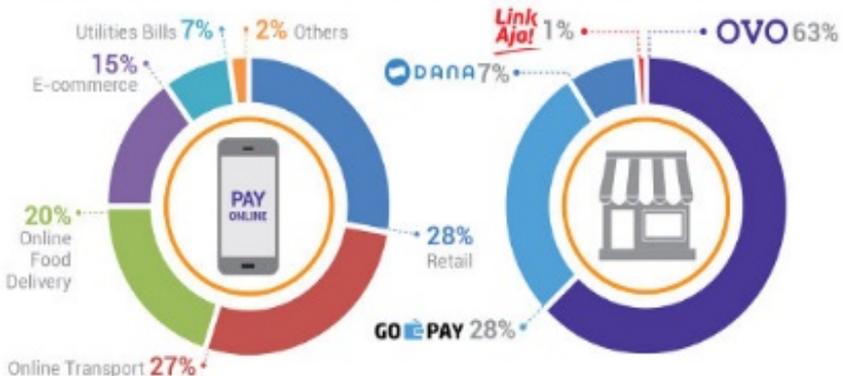
## INDONESIA'S TOP 3 DIGITAL WALLET FOR RETAIL TRANSACTIONS, ONLINE TRANSPORTATION, AND ONLINE FOOD DELIVERY



**1.800**  
Respondent

**6** Cities

Survey period  
**May 2019**



Indonesia's Top 3 Digital Wallet for Retail Transactions, Online Transportation, and Online Food Delivery

Sumber : Swa, 2019

Seiring dengan perkembangan teknologi dan juga kebutuhan masyarakat, saat ini dompet elektronik juga bekerjasama dengan berbagai e-commerce berbelanja online yang memudahkan konsumennya melakukan pembayaran, seperti Tokopedia yang bekerjasama dengan OVO, Lazada bekerjasama dengan DANA, atau shopee yang memiliki dompet elektronik sendiri yaitu ShopeePay. Penerbit dompet elektronik saling berlomba-lomba untuk bersaing ditengah-tengah masyarakat memberikan promo menarik, seperti potongan harga dan juga cashback dalam setiap pembelian produk dan jasa pada e-commerce. Tentu ini menjadi daya Tarik tersendiri bagi masyarakat, tanpa khawatir saldo yang tersimpan pada dompet elektronik akan hangus, karena tidak memiliki jangka waktu penyimpanan, artinya saldo yang tertera tidak akan berkurang jika tidak digunakan.

Berbagai keuntungan dan kelebihan pada penggunaan dompet elektronik ditawarkan dengan kehadiran dompet elektronik ini, akan tetapi dompet elektronik juga mempunyai kekurangannya. Penggunaan dompet elektronik bergantung kepada smartphone yang digunakan, jika smartphone tidak dalam kondisi menyala dan tidak memiliki jaringan internet maka pengguna tidak bisa menggunakan dompet elektronik, dan setiap saldo yang dimasukkan ke akun dompet elektronik, tidak bisa dicairkan dan dimasukkan ke rekening pengguna, jadi tetap tersimpan pada dompet elektronik.

Selain itu, maraknya penggunaan dompet elektronik dikarenakan banyaknya tawaran promosi untuk pembelian produk jika menggunakan dompet elektronik. Adanya peningkatan pengetahuan mengenai dompet elektronik dan kenyamanan aplikasi dompet elektronik dilakukan untuk meningkatkan penggunaan dompet elektronik. Persepsi kecepatan, kenyamanan, dan keamanan lebih mengacu kepada pembayaran menggunakan dompet elektronik dibandingkan metode pembayaran lainnya (Sulistyowati, Paais dan Rina, 2020).

Selain itu, penggunaan dompet elektronik juga menuntut penggunanya bisa menggunakan dengan cerdas dan bijak, karena penggunaan dompet elektronik bisa berdampak negatif bagi penggunanya jika tidak digunakan dengan cerdas dan bijak. Salah satu dampaknya adalah pengguna dompet elektronik berpotensi menjadi lebih konsumtif dikarenakan banyaknya penawaran promosi dan cashback dalam penggunaan dompet elektronik. Tentu situasi ini tidak diinginkan, kehadiran dompet elektronik diharapkan dapat mempermudah kebutuhan masyarakat dengan fasilitas yang digunakan, bukan membuat penggunanya menjadi buruk dalam mengelola keuangan yang dimiliki.



Kompetensi 1

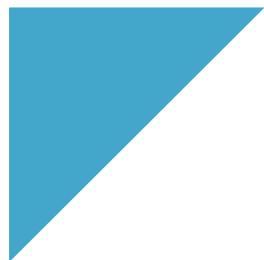
# MENGAKSES

Mencari informasi di dunia digital tentang Cara Menggunakan Dompet Elektronik

Kompetensi mengakses pada serangkaian keterampilan teknis yang diperlukan bagi seorang individu ketika berinteraksi dengan media baru. Contohnya adalah dalam mencari informasi tertentu untuk mengolah dan menyebarkan informasi tersebut, termasuk bagaimana untuk mencari/menemukan informasi-informasi yang dapat dijadikan sebuah rujukan dan sumber dalam media baru.

Dalam hal penggunaan dompet elektronik dengan cerdas, maka pengguna harus menguasai bagaimana mencari atau mengakses informasi-informasi mengenai dompet elektronik. Ada berbagai informasi yang ditawarkan dalam berbagai media, terutama dalam mempromosikan mengenai dompet elektronik dengan berbagai jenis dan penawaran yang lain, yaitu melalui media online, website resmi penyedia dompet elektronik ataupun melalui media sosial.

Perkembangan dompet elektronik saat ini sangat tinggi, sehingga banyak bermunculan penerbit-penerbit dompet elektronik. Akan tetapi, sebelum menggunakannya, pengguna perlu untuk mengakses melalui situs-situs resmi atau media online terpercaya. Sehingga informasi mengenai dompet elektronik, ketentuannya, fasilitas dan promosi yang ditawarkan dapat di peroleh dengan lengkap, dan juga informasi mengenai aplikasi yang bisa digunakan dalam penggunaan dompet elektronik.



**Kompetensi 2**

# **MENYELEKSI**

Menyeleksi informasi yang berkaitan dengan menggunakan Dompot Elektronik

Setiap informasi yang didapatkan tentu tidak seluruhnya dapat digunakan, perlu dilakukannya proses pemilihan informasi dari berbagai sumber tersebut. Informasi yang di dapatkan mengenai berbagai pilihan dompet elektronik, harus dapat memilah dan membuang informasi yang tidak diperlukan atau tidak benar.

### **1. Informasi diperoleh dari sumber yang kredibel**

Penting dalam mengambil setiap informasi dari sumber yang kredibel, agar kita tidak disesatkan oleh informasi yang tidak benar atau hoax. Lebih baik setiap mencari informasi dari situs resmi dan media online terpercaya. Apalagi informasi yang diperlukan adalah mengenai jasa penyedia keuangan, yaitu dompet elektronik, yang berpotensi kepada pemilihan penerbit dompet elektronik ilegal.

### **2. Pastikan tidak hanya mengambil informasi dari satu sumber**

Seiring dengan perkembangan teknologi, kita sudah dimudahkan dalam mencari dan mendapatkan sebuah informasi. Akan tetapi hindari untuk puas hanya dari satu sumber. Informasi yang akurat, pasti tidak hanya dimuat oleh satu media saja, tetapi berbagai media, apalagi informasi yang dicari adalah berita yang terbaru ditengah-tengah masyarakat. Dengan terus menyeleksi informasi dari berbagai sumber, kita

juga akan memiliki perbandingan dalam menentukan pilihan dalam penggunaan dompet elektronik.

### **3. Informasi yang diseleksi sesuai dengan kebutuhan**

Fokus kepada informasi yang sesuai dengan apa yang diperlukan, akan membantu kita untuk terhindar dari *overload* informasi, karena tidak terlalu luas mencari informasi yang tidak berhubungan dengan dompet elektronik. Melalui informasi-informasi yang sesuai dengan topiknya, maka memudahkan kita untuk melakukan seleksi informasi yang akurat dan dapat dipercaya sebagai pertimbangan dalam memilih layanan jasa dompet elektronik.

## Kompetensi 3

# MEMAHAMI

Memahami konten dalam  
menggunakan Dompet  
Elektronik

Pemahaman akan makna konten, termasuk dalam menangkap ide dan informasi orang lain dari sumber-sumber yang di dapatkan melalui media baru. Dalam hal ini, pemahaman konten dan proses kerja menggunakan dompet elektronik juga sangat penting dilakukan supaya setiap informasi dan ide yang didapatkan sepenuhnya bisa dimaknai dengan baik, dan tidak membuat adanya kesalahan dalam mengambil sebuah keputusan.

Pada penggunaan dompet elektronik, pemahaman dapat dilakukan dengan terus terbuka dengan informasi yang terbaru. Informasi terus berkembang secara luas, sehingga jangan mudah untuk hanya berhenti pada informasi yang diperoleh selama ini saja, termasuk opini pribadi dari pengalaman-pengalaman selama ini. Perlu menambah informasi yang baru supaya dapat memahami secara utuh keseluruhan informasi.

Pemahaman dunia dompet elektronik tentu tidak mudah dapat dipahami secara rinci, kita bisa melakukan diskusi kepada para ahli yang memahami pelaksanaan dompet elektronik, seperti pengamat keuangan, pemerintah dan penyedia jasa dompet elektronik yang saat ini sudah banyak melakukan seminar atau diskusi kepada masyarakat dalam sosialisasi dompet elektronik. Mendapatkan pemaparan untuk memahami secara rinci penggunaan dompet elektronik akan memudahkan kita untuk mendapatkan gambarannya, sehingga informasi tidak ambigu dan membingungkan.

## Kompetensi 4

# MENGANALISIS

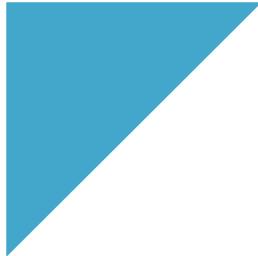
Menganalisa informasi yang bermanfaat dan merugikan dalam menggunakan Dompet Elektronik

Kompetensi ini meliputi kemampuan dalam menganalisa termasuk dalam menata ulang pesan media yang ada dalam setiap informasi. Analisis yang dilakukan berfokus pada penggunaan bahasa, genre, dan interpretasi pesan media yang bervariasi, sehingga tidak hanya memandang bahwa konten media sebagai pengantar sebuah realitas saja, tetapi ada pesan media sebagai proses subjektif dan sosial.

Pada kompetensi ini menjadi sangat penting untuk mampu menganalisis setiap informasi yang didapatkan pada media, karena penggunaan dompet elektronik ditengah-tengah masyarakat tentu diawali dan diawasi oleh adanya regulasi dan kebijakan pemerintah. Berbagai informasi dari para penerbit jasa dompet elektronik maupun informasi dan konten berita pada media, akan menyediakan beranekaragam pemahaman. Sehingga dalam menganalisis informasi tersebut dengan benar, setiap informasi selalu dibandingkan kepada regulasi dan kebijakan pemerintah mengenai dompet elektronik.

Regulasi dan kebijakan pemerintah yang dapat digunakan dalam memaknai informasi penggunaan dompet elektronik, adalah Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran. Dalam peraturan Bank Indonesia tersebut berisikan penyelenggaraan dompet elektronik, perizinan yang harus dilakukan oleh setiap penerbit dompet elektronik, pemrosesan transaksi pembayaran, keamanan system informasi, perlindungan

konsumen, pengawasan dalam pelaksanaan dompet elektronik, larangan serta sanksi. Sehingga setiap informasi yang didapatkan bisa dibandingkan dan dianalisis kebenarannya dengan merujuk pada peraturan dan regulasi Bank Indonesia. Dengan demikian, kita tidak disesatkan dan dirugikan dari berbagai informasi mengenai dompet elektronik.



## Kompetensi 5

# MEMVERIFIKASI

Memverifikasi informasi dalam proses menggunakan Dompot Elektronik

Pada kompetensi memverifikasi adalah kemampuan individu untuk dapat menggabungkan konten media dengan mengintegrasikan sudut pandang sendiri dan mengkonstruksi apa yang menjadi pesan media. Memverifikasi dilakukan dalam mengambil beberapa konten yang akan digabungkan dengan makna tertentu. Sehingga dengan menggabungkan konten-konten media tersebut, maka akan mengetahui dan menghargai apa yang menjadi 'struktur dan makna terpendam' dari konten atau Bahasa. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memverifikasi informasi penggunaan dompet elektronik ;

### **1. Manfaat dan kebutuhan penggunaan dompet elektronik**

Pertama sebelum memutuskan dan menjatuhkan pilihan pada salah satu dompet elektronik, perlu di analisis kembali apakah manfaat dari penggunaan dompet elektronik tersebut sesuai dengan kebutuhan atau tidak. Keputusan menggunakan dompet elektronik sebaiknya tidak sekedar ingin mengikuti tren atau ingin eksis di lingkungan dan masyarakat. Penggunaan dompet elektronik tentu akan berdampak kepada pengelolaan keuangan selama ini, sehingga perlu adanya perencanaan yang matang supaya tidak membuat pengelolaan keuangan menjadi buruk karena tidak bisa mengontrol diri dalam transaksi dengan dompet elektronik. Tidak menjadi masalah jika memang belum merasa yakin dapat mengontrol diri jika menggunakan dompet

elektronik, karena lebih baik menunda dahulu sampai yakin untuk bisa mempergunakannya dengan bijak.

## **2. Ijin dan ketentuan penerbit dompet elektronik**

Sesuai dengan Peraturan Bank Indonesia, setiap penerbit dompet elektronik diharuskan mendaftarkan kepada Bank Indonesia sebagai penyedia jasa keuangan, dan mendapatkan ijin legalitas. Penting bagi calon pengguna untuk memverifikasi informasi penerbit dompet elektronik tersebut, apakah terdaftar pada Bank Indonesia dan juga Otoritas Jasa Keuangan (OJK), supaya setiap aktifitas keuangan yang dilakukan terlindungi dari pemerintah dan tidak terjadi penipuan atau kerugian dari penerbit dompet elektronik di kemudian hari.

Setelah melihat ijin dan legalitasnya, pengguna diharuskan membaca apa saja yang menjadi ketentuan dari setiap pemegang atau pengguna dompet elektronik tersebut. Setiap penerbit dompet elektronik tentu berbeda-beda dalam menerapkan apa saja syarat dan ketentuan, sehingga sebelum membuat akun dan mendaftarkan kepada dompet elektronik, calon pengguna sudah mengetahui apa yang menjadi kewenangan penerbit. Syarat dan ketentuan yang dimaksud adalah prosedur administrasi, minimal saldo yang harus di miliki dan juga tempat tersedianya dompet elektronik.

### **3. Fasilitas yang diberikan**

Sama halnya dengan memilih jasa perbankan untuk membuka rekening baru, dalam memilih menggunakan dompet elektronik, pengguna bisa bijak memverifikasi apa yang keunggulan dari fasilitas yang ditawarkan, termasuk kelebihan atau keunggulan dari penerbit dompet elektronik tersebut. Salah satu fasilitas yang perlu di perhatikan, seperti maksimal pengisian saldo di dompet elektronik, potongan yang diberlakukan pada saat mengisi saldo melalui ATM, Mobile Banking, Internet Banking ataupun mercant offline, promosi yang diadakan oleh dompet elektronik, dan yang tidak kalah penting bagaimana penerapan keamanannya (berupa pin ataupun code aplikasi) pada saat melakukan transaksi untuk menghindari penipuan atau cyber crime.

### **4. Penggunaan dompet elektronik**

Informasi mengenai bagaimana alur dan tahapan penggunaan dompet elektronik, harus dipahami oleh pengguna. Tentu ini membutuhkan waktu untuk bisa memahami seluruh proses penggunaan dompet elektronik, sehingga dalam setiap pemakaian, tidak menyulitkan pengguna dalam melakukan transaksi dan juga menghindari penipuan. Informasi penggunaan dompet elektronik termasuk meliputi bagaimana pengisian saldo di dompet elektronik, mengecek promo

cashback, ataupun melihat QR code untuk pembayaran pada saat melakukan transaksi ataupun transfer ke pada sesama pengguna dompet elektronik dan rekening bank. Penggunaan dompet elektronik juga harus memastikan apakah aplikasi yang digunakan sudah merupakan aplikasi ter-update, karena biasanya setiap aplikasi ada waktu tertentu dalam memperbaharui versi terbaru aplikasi, baik dari android maupun iphone.

**Kompetensi 6**

# **MENGEVALUASI**

Mengevaluasi informasi  
menggunakan Dompet  
Elektronik

Kemampuan individu untuk mempertanyakan, mengkritik kredibilitas konten media, dimana pada tahapan ini tingkat kekritisannya yang tinggi dan menafsirkan konten media, dan dalam hal ini meliputi bagaimana proses pengambilan keputusan yang penting mengenai dompet elektronik yang paling tepat untuk digunakan, melalui informasi-informasi yang tersedia.

### **1. Baca dahulu *review* penggunaan aplikasi dompet elektronik**

Penting untuk tahu bagaimana ulasan dari setiap pengguna yang telah menggunakan dompet elektronik tersebut. Setiap aplikasi memiliki ulasan dan angka penilaian dari setiap penggunanya. Sebelum menentukan beberapa pilihan dari dompet elektronik, ulasan yang telah diberikan oleh para pengguna bisa dijadikan perbandingan dan pertimbangan untuk memilih dompet elektronik tersebut atau tidak. Selain itu, laporan-laporan para pengguna di media sosial atau media online bisa dijadikan pertimbangan dalam menentukan dompet elektronik mana yang akan digunakan. Tentu jika rating dan ulasan dompet elektronik tersebut tidak baik, pasti akan mempertimbangkan brand dompet elektronik yang lainnya.

### **2. Keamanan penggunaan dompet elektronik (*data security*)**

Dalam menghindari penyalahgunaan dan peretasan data, lebih baik sebelum menggunakan dan bertransaksi menggunakan

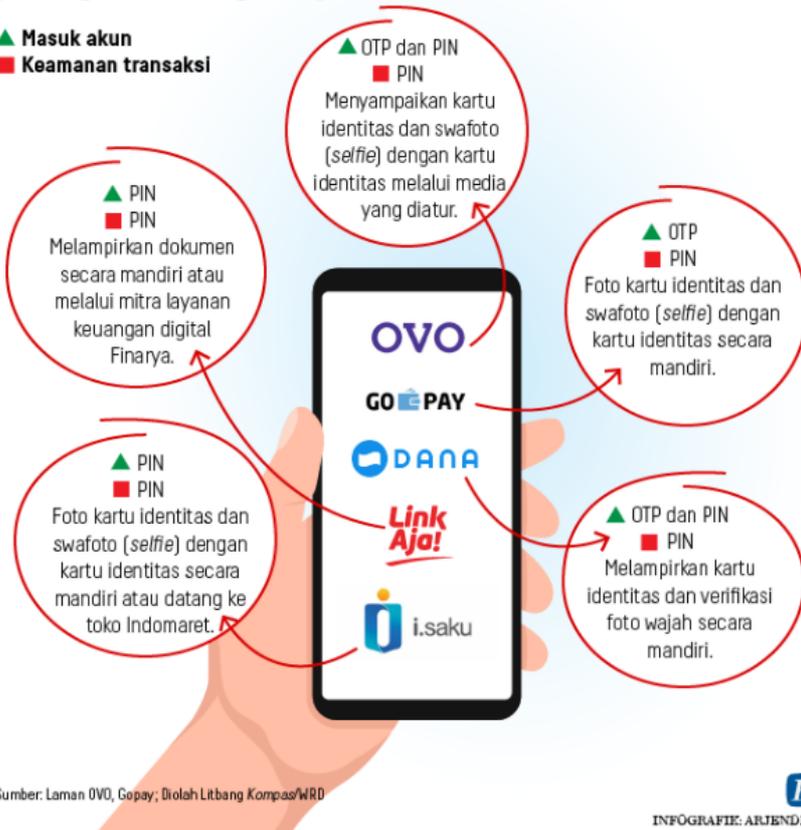
dompet elektronik tersebut, periksa bagaimana keamanan masuk akun dan transaksi pada aplikasi. Pada beberapa aplikasi dompet elektronik, untuk mendaftarkan diri meminta untuk memasukkan kode OTP, PIN atau foto kartu identitas dan swafoto (selfie) dengan kartu identitas secara mandiri atau ke mercant tertentu. Setelah mendaftarkan maka OTP dan PIN yang akan di gunakan setiap masuk dan melakukan transaksi. Sehingga pastikan dahulu apakah dompet elektronik tersebut memiliki fitur keamanan.

Banyak kasus dan kejadian yang mencuri data keamanan dan pribadi pengguna cyber, mulai dari penipuan via telepon, phising, pengalihan kontak, atau pencurian one time password (OTP) yang bertujuan pelaku akan menguras saldo rekening korban. Kondisi ini akan terus berkembang seiring dengan semakin meningkatnya transaksi daring. Sehingga penting untuk setiap pengguna dompet elektronik memperhatikan hal keamanan pengguna supaya tidak menimbulkan kerugian atau kejahatan cyber crime di kemudian hari.

## I Keamanan Masuk Akun dan Transaksi pada Aplikasi Dompet Digital

▲ **Masuk akun**

■ **Keamanan transaksi**



S Sumber: Laman OVO, Gopay, Biolah Litbang Kompas/WRD

INFOGRAFIE: ARJENDRO

Keamanan Masuk Akun dan Transaksi pada Aplikasi Dompet Digital.

Sumber : Kompas

### 3. Batasi penggunaan dompet elektronik

Kemudahan penggunaan dompet elektronik membuat penggunanya bisa bertransaksi kapan saja dan di mana saja, hanya dengan satu layanan transaksi. Sehingga tentu

kemudahan ini cenderung akan membuat penggunaannya akan lebih konsumtif. Walaupun perilaku konsumtif tidak selamanya negatif karena dengan meningkatnya permintaan tentu mendorong proses produksi yang akan mengakibatkan bertambahnya lapangan kerja. Akan tetapi konsumerisme yang berlebihan juga dapat berdampak buruk. Pengguna dapat menghindari perilaku konsumtif dengan menggunakan dompet elektronik, jika membatasi transaksi-transaksi yang dilakukan. Beberapa dompet elektronik memiliki limit saldo yang berbeda-beda, akan tetapi akan lebih bijak jika setiap penggunaan di batasi sesuai dengan budget dan kebutuhannya masing-masing.

Kemudahan dompet elektronik yang terungah pada smartphone yang di miliki, tentu akan membuat banyaknya godaan untuk membeli berbagai produk dan barang yang di tawarkan pada berbagai e-commerce atau aplikasi berbelanja online lainnya. Hal ini di karenakan kebiasaan di tengah masyarakat, medium smartphone sebagai alat komunikasi massif di era digital, membuat kelas kebutuhan di masyarakat menjadi berubah, di mana kebutuhan tersier dengan cepat berubah seolah-olah menjadi sangar primer. Sehingga dengan frekuensi penggunaan smartphone yang tinggi, akan cenderung membuat adanya keinginan untuk membuka aplikasi-aplikasi

penjualan online yang melakukan transaksi dengan dompet elektronik tersebut.

Dengan membatasi maka pengguna akan terhindar dari penggunaan dan transaksi yang tidak di perlukan. Perlu membuat prioritas secara berkala, seperti setiap bulannya membuat daftar kebutuhan dan transaksi yang di perlukan dengan menggunakan dompet elektronik, seperti membayar tagihan, membeli kebutuhan, berbelanja, pulsa ataupun untuk hiburan lainnya. Selain itu, pengguna juga bisa secara berkala mengecek riwayat transaksi supaya mengetahui bagaimana pola berbelanja yang selama ini dilakukan.

#### **4. Jangan mudah terkoceh dengan keuntungan promo dan *paylater***

Keuntungan dalam penggunaan dompet elektronik adalah banyaknya promo yang di tawarkan. Seperti membeli barang ataupun makanan di salah satu mercant, pasar swalayan, restaurant, café, ataupun yang saat ini sedang ramai di gunakan masyarakat adalah e-commerce berbelanja online. Biasanya ada penawaran-penawaran berupa promo, jika membayar menggunakan dompet elektronik, akan mendapatkan discount ataupun cashback yang bisa digunakan untuk membayar kembali. Wajib membaca syarat dan ketentuan dari setiap

promo yang di tawarkan, maksimal diskon perlu di ketahui sehingga tidak terjebak dengan besarnya diskon.

Sehingga tawaran-tawaran menarik tersebut tidak digunakan jika tidak sesuai dengan kebutuhan, artinya jangan karena banyaknya promo yang ditawarkan, selalu membeli dan melakukan transaksi. Sebesar apapun potongan yang diberikan, jika sering dan tidak sesuai dengan kebutuhan saat ini, akan membuat perilaku konsumtif atau keborosan berbelanja.

Selain itu, beberapa dompet elektronik juga menawarkan fasilitas *paylater*, yang tidak hanya terdapat pada dompet elektronik, tetapi berbagai situasi e-commerce juga menyediakan, yang konsepnya sama seperti kartu kredit, yang meminjamkan dana untuk di gunakan dahulu untuk memenuhi segala keperluan transaksi, dengan konsep sederhananya 'beli sekarang dan membayarnya nanti. Metode pembayaran ini juga menawarkan limit yang bervariasi dengan persentase bunga yang berbeda-beda, tentu akan memberikan kemudahan bagi seluruh masyarakat.

Tetapi sebelum cepat memutuskan kemudahan dan keuntungan yang di tawarkan, *paylater* yang tanpa menggunakan kartu fisik, hanya dengan aplikasi dompet elektronik, ataupun e-commerce

dalam satu gengaman smartphone, akan cenderung membuat penggunanya terasa mudah untuk melakukan transaksi apapun, karena beranggapan membeli apapun bisa dibayarkan bulan berikutnya. Sehingga fitur ini akan membuat pengguna tidak berfikir panjang untuk membeli segala sesuatu yang belum tentu sebuah kebutuhan, justru akan menambah hutang yang ada.

## Kompetensi 7

# MENDISTRIBUSIKAN

Mampu mendistribusikan informasi dalam transaksi menggunakan Dompet Elektronik

## Menjadi pengguna dompet elektronik yang menginspirasi!

Pengguna dompet elektronik yang bijak dapat membagikan pengalaman, ulasan dan inspirasi dalam menggunakan dompet elektronik kepada lingkungan sekitar. Agar mempermudah, terlebih dahulu menetapkan siapa yang akan menjadi sasaran target penerima informasi dan edukasi penggunaan dompet elektronik. Hal ini tentu bisa dilakukan melakukan riset rentang generasi apa saja yang menggunakan dompet elektronik, sehingga akan tetap sasaran. Tentu dengan memberikan edukasi yang benar dan positif, turut sebagai dukungan kepada pemerintah, Bank Indonesia yang terus meningkatkan elektronifikasi transaksi pembayaran dan peningkatan infrastruktur dalam system pembayarannya. Dengan harapan kedepannya, masyarakat non-tunai dapat diwujudkan.

Tidak hanya menyampaikan informasi-informasi menarik dari keunggulan penggunaan dompet elektronik, akan tetapi juga menyampaikan bagaimana pengelolaan keuangan yang baik dan positif dengan penggunaan dompet elektronik yang mempermudah kebutuhan transaksi tetapi tidak membuat gaya hidup konsumtif. Sehingga lingkungan sekitar dapat mengikuti menjadi pengguna dompet elektronik yang bijak.

## Kompetensi 8

# MEMPRODUKSI

Teknik produksi informasi dalam transaksi menggunakan Dompot Elektronik

Kompetensi memproduksi mengacu kepada kemampuan untuk dapat menduplikat informasi, baik sebagian maupun secara keseluruhan informasi. Kemampuan untuk memproduksi informasi mengenai penggunaan dompet elektronik menjadi sangat penting karena akan turut berdampak kepada penerima informasi yang kita produksi, karena bagaimana informasi tersebut dipahami dengan baik bergantung kepada kualitas teknik produksi informasi yang dimiliki oleh pembuat informasi.

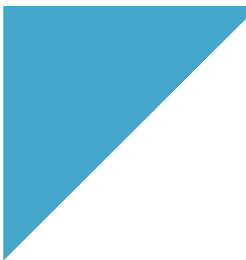
### **1. Gunakan fakta dan data yang akurat**

Sebuah informasi akan menjadi bernilai dan dapat dipercaya jika mengandung fakta dan juga memasukkan data yang akurat. Informasi mengenai penggunaan dompet elektronik, masukanlah fakta mengenai fenomena penggunaan dompet elektronik yang sudah diadaptasi ditengah-tengah masyarakat dan menjadi salah satu gerakan kampanye oleh pemerintah, ketentuan dan fasilitas yang ada pada dompet elektronik disesuaikan dengan kebijakan dan peraturan pemerintah, serta data-data yang bisa diperoleh dari situs resmi dan media online.

### **2. Menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami**

Pembahasan mengenai penggunaan dompet elektronik menggunakan beberapa istilah asing, baik dalam aplikasi maupun proses transaksi. Sehingga agar memudahkan pembaca

dalam memahami informasi yang diproduksi. Hindari menggunakan bahasa yang hanya dipahami oleh kalangan tertentu, seperti praktisi keuangan atau bank, supaya tidak menimbulkan persepsi bahwa pemakaian dompet elektronik tidak mudah atau menyulitkan.



Kompetensi 9

# PARTISIPASI

Berpartisipasi untuk bijak  
menggunakan Dompot  
Elektronik

Pada kompetensi partisipasi, membutuhkan lebih banyak kekritisian dari individu dan kemampuan untuk dapat berpartisipasi secara interaktif dan kritis dalam lingkungan media baru. Hal ini juga membutuhkan keterlibatan dan interaksi konstan individu untuk konstruksi dalam media, termasuk aktif dalam berbagai informasi baik melalui aplikasi chat ataupun media sosial.

Partisipasi bisa dilakukan dengan aktif menyebarkan fakta dan informasi, baik dari pemerintah maupun para ahli, melalui postingan media sosial mengenai penggunaan dompet elektronik dengan bijak. Selain itu keikutsertaan juga bisa memberikan *like* dan *comment* yang positif sebagai bentuk dukungan kampanye pemerintah untuk menggalakkan sistem pembayaran *cashless*. Membagikan pengalaman positif dengan bijak bisa dilakukan sebagai bentuk nyata keberhasilan menggunakan dompet elektronik secara bijak. Pada saat kita membagikan pengalaman positif kepada masyarakat sekitar, kita juga harus aktif untuk menanggapi pertanyaan yang diajukan atau diskusi yang terjadi setelah kita membagikan pengalaman tersebut, karena tentunya masyarakat sekitar kita yang belum pernah mengetahui penggunaan dompet elektronik akan memiliki pertanyaan atau kebingungan tersendiri. Disinilah peran kita untuk bisa berpartisipasi dan memberikan pengalaman untuk bijak menggunakan dompet elektronik, karena *sharing is caring!*

Meningkatkan pengetahuan dan informasi bisa ditingkatkan dengan aktif berpartisipasi mengikuti acara seminar maupun workshop keuangan yang aktif diselenggarakan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Kita bisa melihat situs resmi OJK [sikapiuangmu.ojk.go.id](http://sikapiuangmu.ojk.go.id) , pada situs tersebut banyak kegiatan dan materi edukasi yang bisa digunakan untuk menambah pengetahuan dan informasi.

Selain itu, partisipasi yang juga bisa kita lakukan adalah melaporkan pelaksanaan dompet elektronik yang dalam pelaksanaannya tidak sesuai regulasi dan kebijakan pemerintah dan juga yang terbukti melakukan penipuan, maupun pencurian data pribadi pada aplikasi dompet elektronik. Pelaporan dapat dilakukan kepada penerbit dompet elektronik yang digunakan, baik melalui call center ataupun alamat email pada masing-masing penerbit dompet elektronik. Pada layanan pemerintahan dan pemegang kebijakan juga bisa melalui Otoritas Jasa Keuangan (OJK) melalui email; [konsumen@ojk.go.id](mailto:konsumen@ojk.go.id) atau di 157, Bank Indonesia di 131 atau email; [bicara@bi.go.id](mailto:bicara@bi.go.id) .

## Kompetensi 10

# KOLABORASI

Berkolaborasi dengan Berbagai Pihak untuk bijak menggunakan Dompot Elektronik

Dalam cerdas menggunakan dompet elektronik, kompetensi yang tidak kalah pentingnya adalah dapat berkolaborasi dengan berbagai pihak. Tujuan dari kolaborasi ini tentunya supaya informasi dapat disampaikan lebih tepat dan efektif, dimana kolaborasi yang dilakukan dengan berbagai pemangku kepentingan pelaksanaan penggunaan dompet elektronik.

Saat ini dengan perkembangan teknologi memudahkan setiap masyarakat untuk dapat saling terhubung satu dengan yang lainnya, sehingga kolaborasi yang dilakukan tidak terbatas hanya dari beberapa wilayah saja. Ada banyak komunitas keuangan yang terbentuk baik secara online maupun offline, yang . Bergabung dalam komunitas tersebut secara langsung akan membentuk adanya kolaborasi yang dilakukan untuk bertukar informasi, saling membagikan pengalaman dan tentunya menambah pengetahuan dari para ahli, sehingga perkembangan keuangan yang selalu terjadi dapat cepat dipahami. Selain itu, dengan berkolaborasi, lebih mudah untuk mempersuasi masyarakat karena bisa menyesuaikan target sasaran dan materi yang disampaikan.

# BIJAK MENGGUNAKAN DOMPET ELEKTRONIK

Perkembangan teknologi membuat gaya hidup masyarakat menjadi berubah, termasuk penggunaan dompet elektronik. Kehadiran dompet elektronik membuat gaya transaksi masyarakat menjadi berubah dengan mengadaptasi tren *cashless*, yang tidak hanya mempermudah tetapi mengharuskan penggunaanya untuk tetap bijak mengontrol dan mengelola penggunaan dompet elektronik.

Berikut beberapa panduan yang bisa di lakukan untuk bisa bijak menggunakan dompet elektronik ;

- 1. Setiap memutuskan untuk memilih layanan dompet elektronik, biasakan untuk melihat legalitasnya**

Saat ini masyarakat di hadapkan berbagai macam pilihan layanan dompet elektronik, baik berasal dari startup ataupun bank. Hal paling utama dalam memilih adalah mengecek apakah layanan dompet elektronik tersebut sudah memperoleh izin dari Bank Indonesia atau tidak. Jika belum memperoleh izin lebih baik tidak menggunakannya, karena tidak diawasi oleh regulasi pemerintah dan akan membahayakan penggunaanya jika kemudian hari layanan dompet elektronik ditutup atau melakukan penipuan.

## **2. Membedakan antara kebutuhan dan keinginan**

Ketika dihadapkan oleh beberapa tawaran menarik dan promo-promo dari e-commerce ataupun belanja online, di pikirkan kembali apakah yang akan dibeli atau dibayarkan itu merupakan kebutuhan atau hanya keinginan karena tergoda dari penawarannya. Kebutuhan adalah sesuatu yang memang harus di miliki, sedangkan keinginan hanya sesuatu yang di inginkan atau di harapkan untuk di miliki.

Jangan mudah tergoda dengan berbagai promo menarik jika tidak bisa memprioritaskan kebutuhan, karena jika hal ini terus dilakukan makan akan menjadi keborosan. Sebelum memutuskan membeli produk atau barang, bisa di tanyakan kembali apakah barang tersebut memiliki dampak atau tidak,

bila memiliki dampak, maka bisa dikategorikan sebuah kebutuhan, atau apakah barang tersebut sudah di miliki atau tidak. Lebih bijak untuk memprioritaskan dahulu apa saja yang menjadi kebutuhan sehari-hari yang memang sangat diperlukan.

### **3. Memiliki rencana keuangan**

Setiap masyarakat pasti memiliki tujuan yang beranekaragam, termasuk dalam mengelola keuangan. Penting untuk dapat memahamai dan memiliki rencana keuangan supaya bisa mencapai tujuan yang di harapkan. Perencanaan keuangan tentu akan membuat setiap pemasukan dan pengeluaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dengan membuat rencana keuangan secara berkala, seperti awal bulan setelah menerima pemasukan berupa gaji atau pendapatan lainnya, maka dana yang dimiliki akan teralokasikan dengan efektif sesuai dengan prioritas dan kasnya masing-masing.

Jangan ragu membuat rencana keuangan, karena dengan adanya rencana keuangan, setiap pembayaran yang di keluarkan akan cenderung mengikuti rencana yang telah di buat. Serta kelebihan memiliki rencana keuangan, akan menjadi evaluasi di akhir bulan, bagaimana arus keuangan selama satu bulan, apakah tujuan tercapai atau tidak, dan bisa membuat tujuan-tujuan berikutnya.

Hampir seluruh layanan dompet elektronik memiliki fitur riwayat transaksi yang dapat di gunakan untuk melihat apa saja transaksi yang kita lakukan, sehingga fitur ini akan mempermudah untuk membuat rincian pengeluaran dan pemasukan.

#### **4. Menjaga gaya hidup**

Dalam menjaga pemasukan dan pengeluaran secara efektif dan efisien, salah satu aspek pentingnya adalah dapat menjaga gaya hidup. Mengikuti tren adalah hal yang wajar jika dapat mengontrolnya sesuai budget yang di miliki. Jangan memaksakan mengikuti tren dan penawaran promo tetapi tidak sesuai atau melebihi budget yang ada. Sebisa mungkin untuk tidak menumpuk rincian hutang karena hanya menganggap dapat di bayar kemudian hari atau bulan berikutnya, karena bulan berikutnya memiliki kebutuhan yang juga sama dan menjadi prioritas, seperti kebutuhan primer, termasuk juga dengan tujuan yang hendak dicapai. Sehingga dengan konsisten menjaga gaya hidup, maka budget yang dimiliki akan sesuai dan digunakan secara efektif dan efisien.

# Daftar Penyelenggara Uang dan Dompot Elektronik yang Telah Memperoleh Izin dari Bank Indonesia

Per 27 Mei 2020

NO	NAMA	ALAMAT	SURAT DAN TANGGAL IZIN	TANGGAL EFEKTIF OPERASIONAL	KETERANGAN	NAMA PRODUK SERVER BASED	NAMA PRODUK CHIP BASED
1.	PT Artajasa Pembayaran Elektronik	Grha Artajasa, Jalan Letnan Sutopo Blok B.1 No. 3 Sektor Komersil III B, Lengkong Gudang Timur, Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310	No. 14/327/DA SP tanggal 9 Mei 2012	21 Nove mber 2012	Pene rbit	MYNT E-Money	-
2.	PT Bank Central Asia Tbk	Menara BCA, Grand Indonesia, Jl. MH. Thamrin No. 1, Jakarta 10310	No. 11/424/DA SP tanggal 3 Juli 2009	3 Juli 2009	Pene rbit	Sakuku	Flazz
3.	PT Bank CIMB Niaga	Graha Niaga/Niaga Tower, Jl. Jend. Sudirman Kav. 58,	No. 15/119/DA SP tanggal 13 Februari 2013	27 Maret 2013	Pene rbit	Rekeni ng Ponsel	-

		Jakarta 12190					
4.	PT Bank DKI	Jl. Suryopranoto No. 8, Jakarta Pusat 10130	No. 11/429/DA SP tanggal 3 Juli 2009	3 Juli 2009	Pene rbit	Jakarta One (JakOn e)	JakCar d
5.	PT Bank Mandiri (Persero) Tbk	Plaza Mandiri, Jl. Jend. Gatot Subroto Kav. 36 – 38, Jakarta 12190	No. 11/434/DA SP tanggal 3 Juli 2009	3 Juli 2009	Pene rbit	Mandir i e- Cash	Mandi ri e- Mone y
6.	PT Bank Mega Tbk	Menara Bank Mega, Jl. Kapten Tendean Kav. 12-14A, Mampang Prapatan, Jakarta 12790	No. 11/443/DA SP tanggal 3 Juli 2009	3 Juli 2009	Pene rbit	Mega Virtual	Mega Cash
7.	PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk	Gedung BNI, Jl. Jend. Sudirman Kav. 1, Jakarta 10220	No. 11/438/DA SP tanggal 3 Juli 2009	3 Juli 2009	Pene rbit	UnikQu	TapCa sh
8.	PT Bank Nationalnobu	Nobu Center, Plaza Semanggi, Jl. Jend. Sudirman Kav 50, Jakarta 12930	No. 15/148/DA SP tanggal 26 Februari 2013	29 April 2013	Pene rbit	Nobu e- Money	Nobu e- Mone y
9.	PT Bank Permata	Gedung World Trade Center (WTC) II, Jl. Jend. Sudirman Kav. 29-31 Jakarta 12920	No. 15/26/DAS P tanggal 11 Januari 2013	23 Janu ari 2013	Pene rbit	BBM Money	-

10.	PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk	Jl. Jend. Sudirman No. 44-46, Jakarta 10210	No. 12/691/DA SP tanggal 13 Agustus 2010	29 Desember 2010	Penerbit	T bank	Brizzi
11.	PT Finnet Indonesia	Telkom Landmark Tower Lt. 28, Jl. Jend. Gatot Subroto Kav. 52, Jakarta 12710	No. 14/277/DA SP tanggal 16 April 2012	1 Juni 2012	Penerbit	Finpay Money (d/h Mobile Cash)	-
12.	PT Indosat, Tbk	Gedung Indosat Lt. 19, Jl. Medan Merdeka Barat No. 21, Jakarta 10110	No. 11/512/DA SP tanggal 3 Juli 2009	3 Juli 2009	Penerbit	IMkas (d/h PayPro d/h Dompetku)	-
13.	PT Nusa Satu Inti Artha	Plaza Asia Office Park Unit 3, Jl. Jend. Sudirman Kav. 59, Jakarta 12190	No. 14/898/DA SP tanggal 20 Desember 2012	25 Maret 2013	Penerbit	DokuPay	-
14.	PT Skye Sab Indonesia	Jl. Pangeran Antasari No. 18A, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12150	No. 11/431/DA SP tanggal 3 Juli 2009	3 Juli 2009	Penerbit	Skye Mobile Money	SkyeCard
15.	PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk	Jl. Japati No. 1 Bandung	No. 11/432/DA SP tanggal 3 Juli 2009	3 Juli 2009	Penerbit	Flexy Cash	iVas Card
16.	PT Telekomunikasi Selular	Komplek Telkom Landmark Tower, Jl. Jend. Gatot Subroto Kav.	No. 11/513/DA SP tanggal 3 Juli 2009	3 Juli 2009	Penerbit	T-Cash	Tap Izy

		52, Jakarta 12710					
17.	PT XL Axiata, Tbk	XL Axiata Tower Jl. H.R. Rasuna Said X5 Kav. 11 – 12 Kuningan Timur, Setiabudi Jakarta Selatan 12950	No. 12/816/DA SP tanggal 6 Oktober 2010	29 Maret 2011	Pene rbit	XL Tunai	-
18.	PT Smartfren Telecom Tbk	Jl. H. Agus Salim No. 45, Menteng, Jakarta 10340	No. 16/85/DKS P tanggal 26 Mei 2014	16 Juni 2014	Pene rbit	Uangku	-
19.	PT Dompot Anak Bangsa (d/h PT MV Commerce Indonesia)	Gd. Pasaraya Blok M, Gd. B Lt. 6 & 7, Jl. Iskandarsyah II, No. 2, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12160	No. 16/98/DKS P tanggal 17 Juni 2014	29 September 2014	Pene rbit	Gopay	-
20.	PT Witami Tunai Mandiri	Gran Rubina Business Park, Generali Tower Lt. 19, Jl. HR Rasuna Said Kav. C-22, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12940	No.16/129 /DKSP tanggal 18 Juli 2014	5 Januari 2015	Pene rbit	Truemoney	-
21.	PT Espay Debit Indonesia Koe	Gedung Capital Place Lt. 18, Jl. Jend. Gatot	No. 18/262/DK SP/Srt/B tanggal 29	20 Juli 2016	Pene rbit	Dana (d/h Unik)	-

		Subroto Kav. 18, Kuningan Barat, Mampang Prapatan, Jakarta Selatan 12710	Februari 2016				
22.	PT Bank QNB Indonesia Tbk	QNB Tower, 18 Parc SCBD, Jl. Jend. Sudirman Kav.52-53, Jakarta Pusat	No. 19/129/DK SP/Srt/B tanggal 13 Februari 2017	1 Maret 2017	Penerbit	Doonet	-
23.	PT BPD Sumsel Babel	Jl. Gubernur H.Ahmad Bastari No. 07, Kel. Silaberanti, Kec. Seberang Ulu I, Jakabaring, Palembang	No. 19/250/DK SP/Srt/B tanggal 13 Maret 2017	4 April 2017	Penerbit	-	BSB Cash
24.	PT Buana Media Teknologi	Jl. Ciputat Raya No. 28B, Kebayoran Lama Selatan, Jakarta Selatan 12240	No. 19/468/DK SP/Srt/B tanggal 23 Mei 2017	29 Mei 2017	Penerbit	Gudang Voucher	-
25.	PT Bimasakti Multi Sinergi	Graha Bimasakti, Jl Delta Raya Utara Kav. 49-51, Deltasari Baru Sidoarjo, Jawa Timur 61256	No. 19/467/DK SP/Srt/B tanggal 23 Mei 2017	14 Juni 2017	Penerbit	Speed Cash	-

26.	PT Visionet Internasional	Lippo Kuningan Lantai 21 Jalan HR. Rasuna Said Kav. B-12 Jakarta Selatan 12940	No. 19/661/DK SP/Srt/B tanggal 7 Agustus 2017	22 Agustus 2017	Pene rbit	OVO Cash	-
27.	PT Inti Dunia Sukses	Jl. Ancol Barat I No.9-10 Kelurahan Ancol, Kecamatan Pademangan, Jakarta Utara 14430	No. 19/672/DK SP/Srt/B tanggal 10 Agustus 2017	10 Oktober 2017	Pene rbit	iSaku	-
28.	PT Veritra Sentosa Internasional	The Suites Metro Blok E5-E7, Jl. Soekarno Hatta No. 693, RT/RW 006/06, Kelurahan Jatisari, Bandung	No. 20/207/DK SP/Srt/B tanggal 22 Mei 2018	1 Juni 2018	Pene rbit	Paytre n	-
29.	PT Solusi Pasti Indonesia	Office 8 Building 11 <sup>th</sup> Floor Unit I, SCBD Lot 28, Jl. Jend. Sudirman Kav. 52-53 Senayan, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12950	No. 20/209/DK SP/Srt/B tanggal 22 Mei 2018	20 Juli 2018	Pene rbit	KasPro (d/h Pa yU)	-
30.	PT Bluepay Digital Internasional	Griya Sinta, Lt. 3 Unit 3D, Jl. Tomang Raya No. 39,	No. 20/286/DK SP/Srt/B tanggal 31 Juli 2018	8 Agustus 2018	Pene rbit	Bluepa y Cash	-

		Tomang Grogol, Petamburan, Jakarta 11440					
31.	PT Ezeelink Indonesia	Wisma Techking, Jl. A.M Sangaji No. 24, Jakarta Pusat 10130	No. 20/210/DK SP/Srt/B tanggal 22 Mei 2018	8 Agustus 2018	Penerbit	Ezeelink	-
32.	PT E2Pay Global Utama	Graha Aktiva Lantai 6, Jalan HR Rasuna Said Blok X-1 Kav 3, Jakarta Selatan	No. 20/208 /DKSP/Srt/B tanggal 22 Mei 2018	4 September 2018	Penerbit	M-Bayar	-
33.	PT Cakra Ultima Sejahtera	Gedung AXA Tower, Kuningan City Lt. 7, Jl. Prof. Dr. Satrio Kav. 18, Karet, Kuningan, Setiabudi	No. 20/211 /DKSP/Srt/B tanggal 22 Mei 2018	5 November 2018	Penerbit	DUWIT	-
34.	PT Airpay International Indonesia	Pacific Century Place 28, Jl. Jendral Sudirman Kav. 52-53 RT/RW 05/03 Kel. Senayan, Kec. Kebayoran Baru, Jakarta Selatan	No.20/293 /DKSP/Srt/B tanggal 8 Agustus 2018	28 November 2018	Penerbit	SHOPE EPAY	-
35.	PT Bank Sinarmas Tbk	Roxy Square Lt. 2, Jl. Kyai Tapa No. 1, Grogol, Jakarta Barat	No. 20/416/DK SP/Srt/B tanggal 26 November 2018	6 Desember 2018	Penerbit	Simas E-Money	-

36.	PT Transaksi Artha Gemilang	Plaza Mutiara, Suite 2103, Jl. DR. Ide Anak Agung Gde Agung, Kav. E.1.2 No. 182, Jakarta 12950	No. 20/477/DK SP/Srt/B tanggal 31 Desember 2018	11 Februari 2019	Pene rbit	OttoCash	-
37.	PT Fintek Karya Nusantara	Energy Building, Lt. 21, Jl. Jend. Sudirman, SCBD, Lot 11A, Kav. 52-53, Senayan, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, 12190	No. 21/65/DKS P/Srt/B tanggal 21 Februari 2019	22 Februari 2019	Pene rbit	LinkAja	-
38.	PT Max Interactives Technologies	Menara Kuningan Lt. 30, Unit B-C Jl. HR. Rasuna Said Blok X/7, Kav. No.5 Karet, Kuningan, Setiabudi, Jakarta Selatan 12940	No. 20/454/DK SP/Srt/B tanggal 18 Desember 2018	6 Mei 2019	Pene rbit	Zipay	-
39.	PT Sarana Pactindo	Jalan Soekarno-Hatta No. 269, Bandung 40235	No. 21/261/DK SP/Srt/B tanggal 13 Agustus 2019	30 Agustus 2019	Pene rbit	PACCash	-
40.	PT Datacell Infomedia	Graha Astel, Jl. Pintu Air Raya No. 2A, Jakarta Pusat	No. 21/354/DK SP/Srt/B tanggal 2	7 Nove mber 2019	Pene rbit	PAYDIA	-

			Oktober 2019				
41.	PT Netzme Kreasi Indonesia	Satrio Tower Lt. 24 Suite 24.3, Jl. Prof. Dr Satrio Blok C4 No. 5, Kuningan Timur, Setiabudi, Jakarta Selatan	No. 21/584/DK SP/Srt/B tanggal 19 Desember 2019	23 Desember 2019	Penerbit	Netzme	-
42.	PT Bank BNI Syariah	Gedung Tempo Paviliun I Lantai 3, Jalan HR Rasuna Said Kavling 11, Jakarta 12950	No. 21/216/DK SP/Srt/B tanggal 24 Juli 2019	30 Desember 2019	Penerbit	Hasanahku	-
43.	PT MNC Teknologi Nusantara	iNews Tower lantai 2, MNC Center, Jalan Kebon Sirih No. 17-19, Jakarta	No. 21/392/DK SP/Srt/B tanggal 23 Oktober 2019	1 Desember 2019	Penerbit	Spinpa	-
44.	PT Kereta Commuter Indonesia	Stasiun Juanda, Jalan Ir. H. Juanda 1, Jakarta Pusat 10120	No. 21/446/DK SP/Srt/B tanggal 14 November 2019	14 November 2019	Penerbit	-	KMT
45.	PT Mass Rapid Transit	Wisma Nusantara Lantai 21, Jl. M.H. Thamrin No.59, Jakarta Pusat 10350	No. 21/447/DK SP/Srt/B tanggal 14 November 2019	25 November 2019	Penerbit	-	MTT
46.	PT Paprika Multi Media	Gedung PP, Jl. Pasir Putih Raya No. 28 Lt. 6, Pademanga	No. 22/7/DKSP /Srt/B tanggal 8	6 Februari 2020	Penerbit	Paprika	-

		n, Jakarta Utara	Januari 2020				
47.	PT Astra Digital Arta	Menara FIF Lt. 5, Jl. TB. Simatupang Kav. 15, Cilandak, Jakarta 12440	No. 22/59/DKS P/Srt/B tanggal 28 Januari 2020	18 Februari 2020	Penerbit	AstraPay	-
48.	PT Bank OCBC NISP	OCBC NISP Tower Jl. Prof. Dr. Satrio Kav. 25, Jakarta 12940	No. 21/582/DK SP/Srt/B tanggal 19 Desember 2019	2 Maret 2020	Penerbit	One Wallet	-
49.	PT Rpay Finansial Digital Indonesia	Gedung Capitol Lt. 7, Jl. Prapatan No. 14 – 16SA, Senen, Jakarta Pusat 10410	No. 21/586/DK SP/Srt/B tanggal 19 Desember 2019	18 Maret 2020	Penerbit	Yourpany	-
50.	PT Visi Jaya Indonesia	Balimuda Center, Jl. Mampang Prapatan XIV No. 99, Jakarta Selatan 12790	No. 22/174/DK SP/Srt/B tanggal 9 Maret 2020	6 April 2020	Penerbit	Eidupay	-
51.	PT Bank Jabar dan Banten	Jl. Braga No. 12, Bandung 40111	No. 22/156/DK SP/Srt/B tanggal 16 Maret 2020	5 Maret 2020	Penerbit	DigiCash	-

Sumber : Bank Indonesia, 2020

# REFERENSI

- Bank Indonesia. (2018). PERATURAN BANK INDONESIA NOMOR 20/6/PBI/2018 TENTANG UANG ELEKTRONIK. Diperoleh Dari <https://Peraturan.Bpk.Go.Id/Home/Details/135874/Peraturan-Bi-No-206pbi2018-Tahun-2018>
- Bank Indonesia. Peraturan Bank Indonesia tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran. (2016). Diperoleh dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/135749/peraturan-bi-no-1840pbi2016-tahun-2016>
- Cahaya, K. D. (2018). Bedakan Keinginan dan Kebutuhan saat Belanja Online. Diperoleh dari <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/02/15/090000220/bedakan-keinginan-dan-kebutuhan-saat-belanja-online>
- Daftar E-Wallet Terpopuler di Indonesia, Dana Raih pengguna Aktif Terbanyak. Diperoleh dari <https://www.liputan6.com/bisnis/read/4037468/daftar-e-wallet-terpopuler-di-indonesia-dana-raih-pengguna-aktif-terbanyak>
- Hendarto. (2020). Mengepung Para Penjahat Dompot Digital. Diperoleh dari <https://bebas.kompas.id/baca/riset/2020/03/04/mengepung-para-penjahat-dompot-digital/>
- Kolandaisamy dan Subaramaniam. (2020). The Impact of E-Wallets for Currnet Generation. Diperoleh dari

<https://www.researchgate.net/publication/339236716> The Impact of E-Wallets for Current Generation

Mana Lebih Mudah, Uang Elektronik atau Dompot Elektronik?.  
Diperoleh dari  
<https://economy.okezone.com/read/2018/09/02/20/1944818/mana-lebih-mudah-uang-elektronik-atau-dompot-elektronik>

Persepsi Konsumen Terhadap Penggunaan Dompot Digital Rini  
Sulistiyowati, Loria Sara Paais, Rifana Rina.  
<https://www.researchgate.net/publication/340520375> PERSEPSI KONSUMEN TERHADAP PENGGUNAAN DOMPOT DIGITAL .  
ISSN : 25987496, E- ISSN : 25990578 Vol. 4 No. 1 2020 Hal: 17-34

Rahayu. (2019). Survei Snapcart: Ovo Paling Banyak Digunakan Sebagai Dompot Digital. Diperoleh dari  
<https://swa.co.id/swa/trends/survei-snapcart-ovo-paling-banyak-digunakan-sebagai-dompot-digital>

Riset Snapcart” 58% responden menyebut Ovo sebagai brand. Diperoleh dari <https://keuangan.kontan.co.id/news/riset-snapcart-58-responden-menyebut-ovo-sebagai-brand-paling-sering-digunakan>

Sampouw, C, P dan Wulandari, A. (2020). Proses Pengambilan Keputusan dalam Situs Belanja Online “Shopee” sebagai Pemenuhan Kebutuhan Konsumen. Journal of Media and Communication Science. (3)2. Diperoleh dari <http://www.jcomm.unram.ac.id/index.php/jcomm/article/view/68/58>

Statista. (n.d). Number of Smartphone users in Indonesia from 2015 to 2025. Diperoleh dari

<https://www.statista.com/statistics/266729/smartphone-users-in-indonesia/>

Uang elektronik vs dompet elektronik, Mana yang lebih Menarik digunakan?. Diperoleh dari <https://ekonomi.kompas.com/read/2017/09/28/120000326/uang-elektronik-vs-dompet-elektronik-mana-yang-lebih-menarik-digunakan?page=all>

# BIODATA PENULIS

**Lamria Raya Fitriyani, M.Si**, merupakan dosen dan peneliti di Institut Komunikasi dan Bisnis LSPR, Indonesia. Mendapat gelar master komunikasi dari LSPR Jakarta. Minat risetnya adalah bidang komunikasi, komunikasi budaya, marketing komunikasi, public relations dan komunikasi organisasi.

**Dr. Lestari Nurhajati** adalah dosen dan peneliti di Institut Komunikasi dan Bisnis LSPR, Indonesia. Ia mendapat gelar doktor dari Jurusan Ilmu Komunikasi, Program Pasca Sarjana Universitas Indonesia (2014). Minat risetnya adalah bidang komunikasi politik, jurnalistik, gender, public relations, kajian media, dan juga literasi media. Buku: *My Career is Multi Career* (2015), Salatiga: Metagraf; *Political Public Relations Dalam Media Sosial (Kajian Teoritis dan Implementasi untuk Kandidat Politik)* 2015, Jakarta: UI Press.

**Xenia Angelica Wijayanto, S.H., M.Si**. Peneliti dan pengajar di Institut Komunikasi dan Bisnis LSPR ini bergabung dengan Japelidi pada 2019 dan terlibat dalam beberapa kampanye Japelidi. Minat risetnya antara lain tentang media, lingkungan hidup, keberagaman, pop culture dan hukum. Tulisan-tulisan non-akademis-nya yang lain dapat dibaca di [www.lokatanya.com](http://www.lokatanya.com). Komunikasi dapat melalui instagram @xenipi dan Twitter @XeniAngeli.