

SISTEM PEMBAYARAN GOPAY PADA MITRA MERCHANT GO-FOOD DI KOTA KENDARI

MUH. SULTAN

Jurusan Perbankan Syariah

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari

E-mail: dyosultan@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mekanisme sistem pembayaran Gopay serta dampak penggunaan alat transaksi GoPay terhadap mitra *merchant* Go-Food. Sistem pembayaran GoPay Pada Mitra *Merchant* Go-Food di Kota Kendari. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, pendekatan analisis deskriptif dan, teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi, pengujian keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Penelitian dilakukan di 10 outlet *merchant* Go-Food yang berada di wilayah Kota Kendari, Sulawesi Tenggara. Temuan penelitian ini adalah bahwa sistem pembayaran GoPay secara online di *Merchant* Go-Food ialah Konsumen memesan makanan secara online melalui handphone di Aplikasi Gojek *customer*. Pada layanan Go-Food menyediakan atau mempromosikan usaha kuliner mitra *Merchant* Go-Food dengan pilihan metode pembayaran Gopay (Non tunai). Pesanan konsumen masuk ke Aplikasi driver dan *Merchant* Go-Food. Konsumen yang memesan melalui aplikasi Gojek akan masuk ke aplikasi driver Gojek dan juga aplikasi milik *Merchant* Go-Food. Konsumen yang menggunakan metode pembayaran Gopay (Non tunai) akan langsung masuk ke Aplikasi Gobiz milik *Merchant* Go-Food apabila driver telah melakukan transaksi dengan memasukkan kode pin *Merchant* Go-Food. Konsumen yang tidak menggunakan metode pembayaran menggunakan Gopay, maka transaksi pembayaran Gopay tetap terlaksana dengan pemotongan saldo milik *driver* masuk ke aplikasi Gobiz milik *Merchant* Go-Food sesuai dengan harga yang dipesan konsumen dan kemudian penagihan tunai dilakukan oleh *driver* terhadap konsumen sesuai dengan harga pesanan ditambah dengan ongkos pengiriman. Transaksi Gopay yang terjadi selama satu hari akan langsung masuk ke rekening Bank milik *Merchant* Go-Food besoknya. Namun, apabila transaksi yang dilakukan dihari jum'at, sabtu dan minggu akan direkap dan ditransferkan ke rekening Bank milik *Merchant* dihari senin. Dampak penggunaan sistem pembayaran gopay pada *Merchant* Go-Food ialah transaksi lebih cepat, pencatatan transaksi lebih tersusun rapi, market pasar lebih luas serta meningkatkan omzet penjualan.

Kata Kunci : Sistem Pembayaran GoPay, dan Dampak Penggunaan merchant

A. Pendahuluan

Setiap tahunnya pengguna internet di Indonesia terus mengalami kenaikan. HootSuite merupakan situs layanan manajemen konten yang menyediakan layanan media daring yang terhubung dengan berbagai situs jejaring sosial seperti Youtube, Facebook, Instagram, Twitter, Line, Pinterest, Whatsapp, Fb Messenger, Wechat (Weixin), QQ, Qzone, Tiktok (Douyin), Sina Weibo, Reddit, Douban, LinkedIn, Baidu Tieba, Skype, Snapchat, dan Viber.

Menurut Hootsuite data tren dan media sosial pada tahun 2020. Total populasi (jumlah penduduk) 272,1 juta naik sekitar 4 juta populasi dari tahun 2019 yaitu 268.2 juta, pengguna mobile unik sebanyak 338,2 juta, pengguna internet 175,4 juta juga mengalami peningkatan 25 juta dari tahun 2019 yaitu sebanyak 150,0 juta pengguna dan pengguna media sosial aktif 160 juta.

Berdasarkan ranking aplikasi seluler yang paling sering digunakan diurutkan pertama aplikasi Whatsapp Messenger yang merupakan perusahaan aplikasi *startup* milik Facebook, diperingkat selanjutnya sampai dengan peringkat empat masih dari perusahaan Facebook yaitu Facebook, Instagram dan Facebook Messenger. Gojek sendiri berada di urutan tujuh dan masih menduduki peringkat sepuluh teratas aplikasi yang digunakan oleh masyarakat Indonesia.

E-commerce sebagai salah satu revolusi dalam bidang perdagangan telah menjadi media jual-beli dari mulai buku sampai alat berat; dari mulai makanan sampai asesoris pakaian. Tak terkecuali, alat transportasi seperti Gojek. Sebagai sektor perekonomian baru, bisnis *online* di Indonesia pun berkembang pesat. Bisnis yang mengandalkan jaringan internet ini memberikan dampak positif bagi bisnis

yang baru. Karena bisnis ini tidak memerlukan biaya yang besar, serta tempat fisik untuk usaha.

Gojek tidak ingin berhenti hanya sebagai Perusahaan Transportasi berbasis Daring, namun bertransformasi sebagai sebuah perusahaan Financial Technology (fintech) melalui Gopay (Andreas, 2017). Pada akhir tahun 2016 Gojek mengakuisisi PonselPay, sebuah perusahaan keuangan milik MVComerce yang telah memiliki lisensi uang elektronik (e-money) dari Bank Indonesia (Setelah Pianta & Halodoc, Go-Jek Gandeng PonselPay, 2016).

Gopay itu sendiri adalah salah satu layanan yang ditawarkan oleh perusahaan induknya yaitu Gojek. Gojek mengawali bisnisnya dari jasa transportasi taksi sepeda motor yang kemudian memperluas jaringan bisnisnya dengan menawarkan berbagai layanan. Dari berbagai layanan yang ditawarkan, Go-Pay adalah salah satunya. Layanan lain yang ditawarkan adalah Go-Food, Go-Shopping, Go-Salon, Go-Massage, Go-Box dan lainnya. Go-Pay bekerja sama dengan beberapa bank terkemuka di Indonesia diantaranya Bank Mandiri, Bank BNI 46, Bank Central Asia dan beberapa bank lainnya yang memiliki dukungan teknologi.

Provinsi Sulawesi Tenggara khususnya Kota Kendari perlahan-lahan menggunakan dan mengkampanyekan transaksi non tunai. Pada media ZONASULTRA.COM, Kepala OJK (Otoritas Jasa Keuangan) Sultra Mohammad Fredly Nasution, mengatakan bahwa kampanye transaksi non tunai merupakan salah satu langkah untuk meningkatkan literasi dan inklusi keuangan di masyarakat. Dengan melibatkan pelaku usaha yang tergabung dalam Komunitas Kuliner Kendari. Dengan demikian membantu OJK (Otoritas Jasa Keuangan)

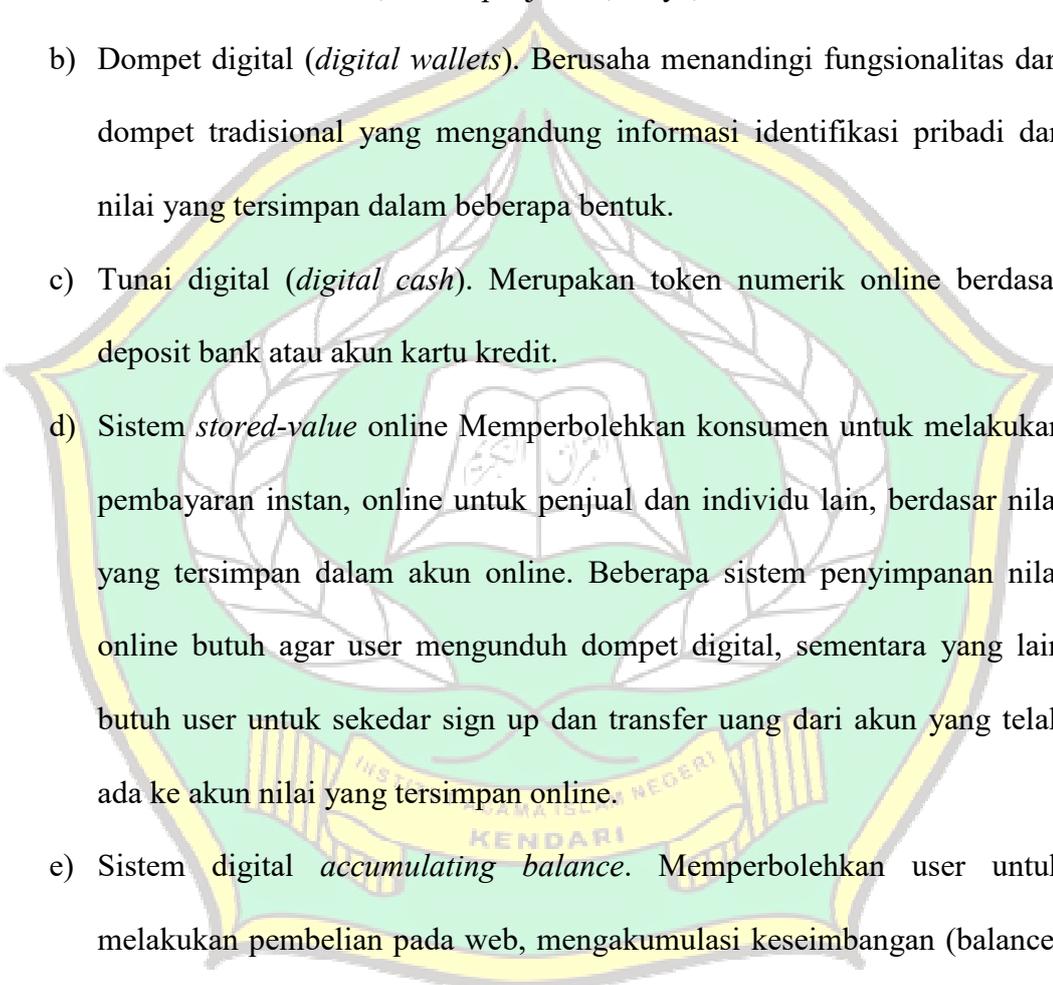
mengedukasi masyarakat dalam hal pembayaran non tunai. Alat pembayaran yang tersedia di Kampung kuliner OJK yakni Go-Pay, Link Aja serta beberapa alat pembayaran lainnya. (Surahmin, ZONASULTRA.COM 2019). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti “**Sistem Pembayaran Gopay Pada Mitra Merchant Go-Food**” dalam hal ini transaksi elektronik khususnya Gopay. Penelitian ini ingin mengemukakan tentang mekanisme sistem pembayaran Gopay secara daring (*online*) dan dampak penggunaan sistem pembayaran Gopay pada mitra *merchant* Go-Food di Kota Kendari.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Sistem Pembayaran Elektronik

Pembayaran adalah suatu sistem yang berhubungan dengan kegiatan pemindahan dana dari satu pihak ke pihak yang lain dengan melibatkan komponen dari sistem pembayaran yaitu alat pembayaran, kliring dan setelmen (Bank Indonesia, 2008).

Menurut Laudon dan Traver (2009), *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 transaksi yang terjadi melalui internet dan web) serta terjadi perpindahan mata uang pada transaksi tersebut. Seperti yang dijelaskan dalam definisi *e-commerce* tersebut, bahwa terjadi transaksi yang melibatkan mata uang menggunakan teknologi media digital. Transaksi tersebut adalah terkait sistem pembayaran. Dijelaskan oleh Laudon dan Traver beberapa macam sistem pembayaran dalam *e-commerce* adalah sebagai berikut:

- 
- a) Kartu kredit online. Merupakan bentuk utama sistem pembayaran online. Ada 5 pihak yang terlibat dalam pembelian kredit online yaitu konsumen, penjual, clearinghouse, bank penjual (kadang disebut dengan acquiring bank) dan bank yang mengeluarkan kartu kredit milik konsumen. Bagaimanapun, sistem kartu kredit online memiliki sejumlah batasan yang melibatkan keamanan, resiko penjualan, biaya, dan keadilan sosial.
- b) Dompot digital (*digital wallets*). Berusaha menandingi fungsionalitas dari dompet tradisional yang mengandung informasi identifikasi pribadi dan nilai yang tersimpan dalam beberapa bentuk.
- c) Tunai digital (*digital cash*). Merupakan token numerik online berdasar deposit bank atau akun kartu kredit.
- d) Sistem *stored-value* online Memperbolehkan konsumen untuk melakukan pembayaran instan, online untuk penjual dan individu lain, berdasar nilai yang tersimpan dalam akun online. Beberapa sistem penyimpanan nilai online butuh agar user mengunduh dompet digital, sementara yang lain butuh user untuk sekedar sign up dan transfer uang dari akun yang telah ada ke akun nilai yang tersimpan online.
- e) Sistem digital *accumulating balance*. Memperbolehkan user untuk melakukan pembelian pada web, mengakumulasi keseimbangan (balance) debit yang nanti akan ditagihkan pada akhir siklus (misal akhir hari, atau akhir bulan); konsumen lalu menghitung bayaran semua balance dengan menggunakan cek atau akun kartu kredit. Sistem akumulasi keseimbangan (balance), ideal untuk pembelian konten digital seperti trek musik, bagian buku, artikel maupun koran.

- f) Sistem pembayaran cek digital perpanjangan dari infrastruktur *checking* dan *banking* saat ini.
- g) Sistem pembayaran *wireless*. Sistem pembayaran berbasis telepon seluler yang memungkinkan untuk melakukan pembayaran mobile (Mulyasari dkk, 2014).

Pihak-Pihak dalam Penyelenggaraan Uang Elektronik

Dilihat dari aspek kelembagaan, terdapat beberapa institusi/lembaga yang berperan penting dalam penyelenggaraan e-money, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Penerbit E-Money (*Issuer*)

Issuer (penerbit) adalah institusi yang menerbitkan e-money. Dari sudut kebijakan bank sentral, *issuer* merupakan institusi yang memegang peranan penting dalam penyelenggaraan e-money, karena merupakan pihak yang mengelola *float* dana atas e-money yang diterbitkannya. Dengan kata lain, *issuer* adalah pihak yang bertanggung jawab untuk pemenuhan kewajiban atas *redeem* atau *re-fund* yang dilakukan oleh pemegang kartu (*user*) atau *merchant*. Dilihat dari sisi neraca, maka e-money yang diterbitkan berada di sisi pasiva sebagai kewajiban *issuer* kepada pihak lain atas e-money yang diterbitkannya.

2. *System Operator*

Secara umum, fungsi *system operator* adalah sebagai institusi yang menyediakan sistem (aplikasi dan hardware) serta infrastruktur teknis lainnya (misalnya, komunikasi, terminal *merchant*, dll) dalam penyelenggaraan e-money. *System operator* juga bisa berfungsi sekaligus sebagai pihak yang melakukan perhitungan kliring (MEPS, di Malaysia). Namun demikian, cakupan fungsi

system operator ini tentunya bisa jadi bervariasi tergantung kesepakatan antara *issuer* dengan *system operator*.

3. Lembaga Kliring

Lembaga kliring dalam hal ini berfungsi sebagai institusi yang melakukan perhitungan hak dan kewajiban antar *issuer* atas transaksi e-money yang terjadi. Dalam hal ini penyelesaian kliring (*settlement*) dapat dilakukan pada bank tertentu. Penyelenggara kliring adalah bank atau lembaga selain bank yang melakukan perhitungan hak dan kewajiban keuangan masing-masing penerbit dan/atau *acquirer* dalam rangka transaksi Uang Elektronik.

4. *Acquirer*

Acquirer adalah bank atau lembaga selain bank yang melakukan kerjasama dengan pedagang (*merchant*), yang dapat memproses Uang Elektronik yang diterbitkan oleh pihak lain. Secara umum, *acquirer* atau *financial acquirer* dalam konteks penyelenggaraan e-money adalah institusi (umumnya bank) yang bekerjasama dengan *merchant* yang memelihara rekening *merchant* untuk menampung penerimaan dana atas *electronic value* yang ditagihkan (*redeem*) oleh *merchant* kepada *issuer*. Dalam penyelenggaraan e-money, suatu institusi dapat berperan sekaligus sebagai *issuer* dan *acquirer*. Apabila seseorang melakukan pembayaran pada *merchant* dimana *issuer* e-money dan *acquirer merchant* adalah institusi yang sama, maka tagihan dari *merchant* kepada *issuer/acquirer* akan langsung dibayarkan oleh *issuer/acquirer* yang bersangkutan tanpa melalui mekanisme kliring. Apabila seseorang melakukan pembayaran pada *merchant* dimana *issuer* e-money dan *acquirer merchant* adalah institusi yang berbeda, maka tagihan dari *merchant* tersebut kepada *issuer* dapat diambil alih oleh

acquirer melalui mekanisme kliring. Namun demikian, dalam hal *issuer* dan *acquirer* merupakan insitusi yang berbeda, penagihan oleh *acquirer* tidak harus selalu melalui kliring sebagaimana disebutkan di atas. Sebagai contoh, dalam penyelenggaraan *Octopus Card* di Hongkong (*single issuer*), pada prinsipnya semua *merchant* melakukan pengiriman *electronic value* setiap akhir hari kepada *issuer* yaitu *Octopuss Card Limited* (OCL). Berdasarkan total *electronic value* tersebut, OCL memerintahkannya banknya untuk mengkredit rekening *merchant* di *acquirer* banknya masing-masing yang telah ditetapkan sebelumnya oleh masing-masing *merchant*. Dalam hal ini *acquirer* bank masing-masing *merchant* bersifat pasif (Hidayati dkk., Bank Indonesia 2006).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Layanan Aplikasi Gojek

Lewat aplikasi Gojek, konsumen bisa mengakses lebih dari 20 layanan mulai dari transportasi, pesan antar makanan, belanja, kirim-kirim barang, pembayaran, pijat, sampai bersih-bersih rumah dan kendaraan. Karena Gojek adalah aplikasi dengan ragam solusi untuk setiap situasi. Berikut layanan Gojek.

A. Transportasi & Logistik

1. GoRide ialah layanan antara jemput penumpang dengan sepeda motor.
2. GoCar ialah layanan antar jemput penumpang dengan mobil.
3. GoBluebird. PT Blue Bird Tbk dan PT GO-JEK Indonesia meluncurkan layanan yang terdapat dalam aplikasi GO-JEK yakni, GO-BLUEBIRD. Dengan Go-Blue Bird, pengguna jasa dapat memesan taksi Blue Bird tanpa harus memesan secara konvensional (Achmad Fauzi, KOMPAS.com 2017).
4. GoSend ialah layanan pengiriman barang.

5. GoBox ialah layanan kirim barang besar untuk membantu konsumen pindahan.

B. Makanan & Belanja

1. GoFood merupakan layanan pesan antar makanan.
2. GoMed merupakan layanan tebus resep obat atau pesan online untuk membeli obat-obatan, vitamin, dan lainnya dari apotek berlisensi.
3. GoMart layanan berbelanja online.

C. Pembayaran

1. GoPay
2. GoBills ialah layanan pembayaran tagihan online seperti token listrik PLN, BPJS, PDAM, gas PGN, tv kabel berlangganan, internet, asuransi, PBB, PKB, Pajak Daerah dan lainnya.
3. PayLater adalah metode pembayaran yang tagihannya jadi satu di akhir bulan.
4. GoPulsa. Jual pulsa online dan paket data internet berbagai operator: Telkomsel, Indosat Ooredoo, XL, Tri, Axis, Smartfren.
5. GoSure
6. GoInvestasi
7. GoGive

D. Berita & Hiburan

1. GoPlay layanan streaming dan download film/serial dari Gojek.
2. GoTix

E. Bisnis

GoBiz adalah super app dari Gojek yang diperuntukkan khusus para pebisnis di Indonesia. Dari kelola pesanan GoFood dan di toko, terima pembayaran GoPay, analisa laporan penjualan, sampai buat promo. Pada seluruh outlet *Merchant* Go-Food yang menerima sistem pembayaran GoPay memiliki seperangkat aplikasi GoBiz yang dirancang oleh pihak Gojek (Gojek, 2020).

Pembahasan

Mekanisme Pembayaran GoPay

GoPay merupakan uang elektronik dengan tipe Prepaid Software, sering disebut juga digital cash sebagaimana yang dijelaskan oleh Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran Biro Pengembangan Sistem Pembayaran Nasional dalam Instrumen pembayaran, dengan karakteristik nilai elektronik disimpan dalam suatu hard disk yang terdapat dalam personal computer (PC) dan mekanisme pemindahan dana dilakukan melalui suatu jaringan komputasi elektronik seperti internet, pada saat melakukan pembayaran (Bank Indonesia).

Mekanisme dalam pembayaran menggunakan GoPay itu sendiri terbagi menjadi 2 metode yaitu.

1. Pembayaran GoPay secara *Online*

Pembayaran GoPay secara *online*, pemindahan dana GoPay penggunaanya dengan pemesanan yang dilakukan melalui layanan aplikasi Gojek tanpa harus datang langsung di gerai atau outlet *merchant* Go-Food tersebut. Adapun mekanisme pemindahan GoPay secara online sebagai berikut.

- a) Konsumen memesan makanan pada layanan Go-Food

Konsumen memesan makanan secara online melalui handphone di Aplikasi Gojek *customer*. Pada layanan Go-Food menyediakan atau mempromosikan usaha kuliner mitra *Merchant* Go-Food dengan pilihan metode pembayaran Gopay (Non tunai).

b) GoPay konsumen masuk ke Aplikasi GoBiz *Merchant* Go-Food

Konsumen yang memesan melalui aplikasi Gojek akan masuk ke aplikasi driver Gojek dan juga aplikasi milik *Merchant* Go-Food. Pemindahan GoPay dari konsumen ke *Merchant* Go-Food diprantarai oleh mitra *driver* setelah menyelesaikan transaksi di *Merchant* tersebut. Konsumen yang menggunakan metode pembayaran GoPay (Non tunai) akan langsung masuk ke Aplikasi Gobiz milik *Merchant* Go-Food apabila driver telah melakukan transaksi dengan memasukkan kode pin *Merchant* Go-Food.

Konsumen yang tidak menggunakan metode pembayaran menggunakan Gopay, maka transaksi pembayaran Gopay tetap terlaksana dengan pemotongan saldo milik *driver* masuk ke aplikasi Gobiz milik *Merchant* Go-Food sesuai dengan harga yang dipesan konsumen dan kemudian penagihan tunai dilakukan oleh *driver* terhadap konsumen sesuai dengan harga pesanan ditambah dengan ongkos pengiriman.

c) GoPay di aplikasi Gobiz milik *Merchant* Go-Food ditransferkan ke rekening bank milik *Merchant*.

Transaksi Gopay yang terjadi selama satu hari kerja akan langsung masuk ke rekening Bank milik *Merchant* Go-Food besoknya. Kecuali, apabila transaksi yang dilakukan dihari jum'at, sabtu dan minggu akan direkap dan ditransferkan ke rekening Bank milik *Merchant* dihari senin.

2. Pembayaran GoPay secara *Offline*

Pembayaran GoPay secara *offline*, pemindahan dana GoPay penggunanya dengan datang secara langsung di gerai atau outlet *merchant* Go-Food tersebut. Mekanisme pemindahan dana GoPaynya dengan menscan QR Code *merchant*.

Mekanisme dalam penerapan sistem pembayaran GoPay setidaknya melibatkan 5 pihak. Adapun pihak-pihak yang terlibat adalah sebagai berikut.

a. PT Dompot Karya Anak Bangsa (*issuer* atau penerbit)

PT Dompot Karya Anak Bangsa merupakan *Issuer* (penerbit), institusi yang menerbitkan e-money. Dari sudut kebijakan bank sentral, *issuer* merupakan institusi yang memegang peranan penting dalam penyelenggaraan e-money, karena merupakan pihak yang mengelola *floats* dana atas e-money yang diterbitkannya. Dengan kata lain, *issuer* adalah pihak yang bertanggung jawab untuk pemenuhan kewajiban atas *redeem* atau *re-fund* yang dilakukan oleh pengguna GoPay atau *merchant* (Hidayati dkk., Bank Indonesia 2006).

b. PT Karya Anak Bangsa (Gojek)

PT Karya Anak Bangsa atau Gojek berfungsi sebagai *system operator*. Sebagaimana dijelaskan oleh Siti Hidayati, dkk., dalam kajian operasional e-money Bank Indonesia *system operator* adalah institusi yang menyediakan sistem (aplikasi dan hardware) serta infrastruktur teknis lainnya (misalnya, komunikasi, terminal *merchant*, dll) dalam penyelenggaraan e-money. Dalam hal ini, Gojek sebagai penyedia aplikasi yang menghubungkan antara konsumen dengan *merchant* tersebut.

c. Konsumen atau Pengguna GoPay

Dalam hal ini, konsumen yang menggunakan GoPay dalam transaksi pembeliannya pada layanan Gojek. GoPay milik konsumen merupakan nominal sejumlah uang yang disetorkan lebih dahulu ke Gojek dengan melakukan pengisian saldo (Top Up) melalui beberapa media diantaranya driver Gojek, minimarket (Indomart, Alfamart, Lawson dan Dan+Dan) & pegadaian, mobile banking, internet banking, ATM dan interner banking. GoPay konsumen yang telah masuk di aplikasi Gojeknya tidak dikenai biaya apapun kecuali pengisian saldo GoPay sesuai dengan ketentuan penggunaan GoPay.

d. Driver Gojek

Mitra *driver* Gojek ialah mitra ojek online yang mengantarkan makanan pesanan konsumen ataupun mengantar penumpang apabila konsumen menggunakan layanan pengantaran penumpang (Go-Ride). Jadi, konsumen yang memesan layanan Go-Food (layanan pesan antar makanan) dengan metode pembayaran GoPay. Maka, pemindahan GoPay milik konsumen akan masuk ke aplikasi GoBiz milik *merchant* jika mitra driver Gojek telah melakukan transaksi di *merchant* tersebut.

e. Mitra *Merchant* Go-Food

Merchant Go-Food ialah gerai atau tempat usaha yang menerima pembayaran menggunakan elektronik money dalam hal ini GoPay. GoPay konsumen yang masuk ke *merchant* akan ditampung di aplikasi Gobiz milik *merchant* selama satu hari.

f. Perbankan

Perbankan dalam hal ini sebagai sektor penghimpun dana GoPay milik *merchant* Go-Food. Bank sebagai *acquirer* atau *financial acquirer* dalam konteks penyelenggaraan e-money adalah institusi yang bekerjasama dengan *merchant* yang memelihara rekening *merchant* untuk menampung penerimaan dana atas *electronic value* (GoPay) yang ditagihkan (*redeem*) oleh *merchant* kepada *issuer* (PT Dompot Anak Bangsa).

Transaksi yang terjadi di *merchant* selama satu hari akan mengakumulasi dan ditransferkan ke rekening bank milik *merchant* tersebut. Institusi Bank tempat menyimpan dana GoPay *merchant* Go-Food tidak ditentukan harus bank tertentu. Melainkan, bebas bank apa saja sesuai keinginan pengusaha tersebut.

Tabel Bank Merchant Go-Food

No.	Nama Merchant Go-Food	Bank
1.	Bubur Ayam Bandung Karasa	Bank BNI
2.	RM. Revitasari Jateng	Bank BRI
3.	Martabak Bang Awal	Bank BNI
4.	RM. Ponorogo	Bank BRI
5.	Bakso Sari Bumi	Bank BNI
6.	RM. VIP	Bank BCA
7.	Mie Pabink	Bank Mandiri
8.	Sate Hj. Baya	Bank Sinarmas
9.	KlikTea	Bank BNI
10.	Ayam Bakar Taliwang	Bank BRI

Sumber: Hasil Wawancara Informan

Transaksi pemindahan dana GoPay ke rekening Bank milik *merchant* terjadi selama satu hari kerja, dan apabila GoPay konsumen yang masuk dihari jum'at, sabtu dan minggu maka, transaksi pemindahan dana GoPay ke rekening di hari senin dengan diakumulasi transaksi yang terjadi dihari jum'at, sabtu dan minggu.

Dampak Penggunaan Sistem Pembayaran GoPay Pada Mitra *Merchant* Go Food di Kota Kendari

Gojek sebagai perusahaan yang bergerak dibidang jasa dengan teknologi kini memiliki berbagai layanan. Mulai dari transportasi ojek online dengan melakukan kemitraan dengan ojek konvensional, di sektor bisnis yaitu Go-Food, dan bahkan Gojek kini memiliki anak perusahaan yang mengelola sistem pembayaran *elektronik money* (GoPay) yaitu PT Dompot Karya Anak Bangsa yang mengelola transaksi serta layanan pembayaran GoPay.

Sistem pembayaran GoPay di *Merchant* Go-Food memiliki dampak perubahan pada lingkup internal usaha tersebut. Berdasarkan wawancara dengan informan sistem pembayaran GoPay berdampak positif bagi pengusaha *merchant* dengan menggunakan GoPay. Dampak positif menurut Soemarjan ialah akibat baik atau pengaruh menguntungkan yang didapatkan dari berbagai hal atau peristiwa (Soemardjan, 1981, hal. 307). Adapun dampak positif dari sistem pembayaran GoPay yang dirasakan oleh mitra *merchant* Go-Food yaitu.

1. Transaksi Lebih Efisien dan Sistematis

Mitra *merchant* Go-Food merasakan kemudahan, serta efisiensi dalam transaksi pembayaran dan pencatatan transaksi lebih terperinci setelah menggunakan sistem pembayaran GoPay. Penerapan dari sistem pembayaran GoPay di *merchant* Go-Food memiliki aplikasi penunjang untuk terselenggaranya pembayaran GoPay yaitu aplikasi Gobiz. Aplikasi Gobiz ini yang mencatat seluruh transaksi secara sistematis apabila terjadi pembelian melalui secara daring. Bahkan, penjualan selama 1 hari, 1 minggu, 1 bulan dan 6 bulan terakhir dapat dipantau serta pelaku usaha tersebut.

Hal tersebut mendukung penelitian Nisaulfothona Hidayanti (2006) yang menjelaskan bahwa secara teknis operasional, dengan menggunakan layanan e-money maka pengusaha dapat meminimalkan kesalahan yang terjadi dalam tiap transaksi dan dapat menghemat waktu yang diperlukan dalam sekali transaksi. Keuntungan yang didapatkan pengusaha dari tiap transaksi adalah keamanan dari uang yang ada dalam transaksi karena dana tersebut langsung dapat masuk ke rekening pengusaha tersebut (Hidayati, 2006). Efektifitas yang diharapkan adalah waktu untuk transaksi pembayaran dapat lebih cepat atau singkat karena dengan penggunaan kartu e-money pengusaha tidak perlu menyediakan uang kembalian dan tak perlu menghitung uang lagi. Para pengusaha tersebut dalam usahanya tidak perlu menyediakan uang tunai untuk melayani pembayaran dalam jumlah kecil atau mikro (Adiyanti:2015).

2. Meningkatkan Pendapatan *Merchant*

Sistem pembayaran Gopay memudahkan pengusaha melihat transaksi yang ada selama satu hari, pencatatan transaksinya lebih rapi, bahkan memperluas market pasar rumah makannya hal ini ditandai dengan peningkatan penjualan dan juga omzet yang diperoleh. Hal tersebut mendukung penelitian Muhammad Sofyan Abidin (2015) yang menyatakan bahwa peningkatan konsumsi yang diikuti dengan efisiensi biaya transaksi akan meningkatkan profit bagi pengusaha yang kemudian berpotensi untuk mendorong aktivitas usaha dan ekspansi usaha. Semakin efisien biaya transaksi yang diperoleh dari penggunaan alat pembayaran non tunai semakin besar potensi peningkatan output. Hal ini pada gilirannya mendorong peningkatan produksi di sektor riil yang dapat mendorong pertumbuhan ekonomi (Abdin, 2015).

Adapun peningkatan pendapatan dengan sistem pembayaran GoPay berdasarkan wawancara penulis dengan pengusaha, pengelola serta kasir *merchant* ialah sebagai berikut.

Tabel Peningkatan Pendapatan *Merchant* Go-Food

No.	Nama Merchant Go-Food	Peningkatan Pendapatan (%) / (Rp.)
1.	Bubur Ayam Bandung Karasa	40%
2.	RM. Revitasari Jateng	20%
3.	Martabak Bang Awal	24%
4.	RM. Ponorogo	30%
5.	Bakso Sari Bumi	10-25%
6.	RM. VIP	25%
7.	Mie Pabink	50%
8.	Sate Hj. Baya	40%
9.	KlikTea	25%
10.	Ayam Bakar Taliwang	50%

Sumber: Hasil wawancara informan

Berdasarkan tabel diatas, penulis melihat bahwa terjadi peningkatan pendapatan *merchant* setelah bekerjasama dengan Gojek. Persentase peningkatannya 20 sampai dengan 50%. Tentunya peningkatan tersebut bersumber dari tingginya minat masyarakat melakukan pembelian secara daring tanpa harus datang langsung ke *merchant* tersebut.

Pendapatan yang diterima oleh pengusaha tersebut merupakan pembayaran GoPay. Karena, di gerai *merchant* Go-Food apabila pemesanannya melalui aplikasi Gojek semua transaksinya menggunakan GoPay. Perlu diketahui bahwa, konsumen yang tidak menggunakan pembayaran GoPay maka, transaksi GoPay di *merchant* tetap terlaksana dengan pemotongan saldo mitra driver Gojek (sebagai pengantar makanan konsumen) masuk ke aplikasi GoBiz *merchant* yang nantinya akan masuk ke rekening bank *merchant* tersebut.

Penagihan tunai hanya pada mitra *driver* Gojek sesuai dengan harga pesanan konsumen ditambah dengan ongkos pengiriman.

Transaksi pembayaran menggunakan GoPay di *Merchant* Go-Food juga menjadi dana simpanan pengusaha. Hal ini dikarenakan GoPay yang masuk di aplikasi Gobiz milik *Merchant* akan langsung masuk ke rekening Bank milik pengusaha.

Selain memiliki dampak positif, sistem pembayaran GoPay secara daring juga berdampak memiliki kendala dan dampak negatif yaitu apabila terjadi gangguan pada sistem di pihak PT Karya Anak Bangsa (Gojek) maupun di pihak PT Dompot Anak Bangsa, maka dana GoPay milik *merchant* pending (terlambat) masuk ke rekening Bank tersebut. Berdasarkan wawancara dengan beberapa informan biasanya selama 3 hari kerja terdapat 1 hari kerja transaksi yang pending.

Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, saran penulis adalah sebagai berikut. Untuk pihak Gojek dan PT Dompot Anak Bangsa, agar memperhatikan mitra *merchant* Go-Food yang kecil jangan hanya *merchant* yang besar diperhatikan dalam mempromosikan usahanya, serta mitra *driver* Gojek yang senantiasa loyal menunggu orderan dari konsumen berikanlah bonus yang menguntungkannya jangan cuman mementingkan laba perusahaan sendiri (Gojek). Bagi pembaca yang ingin melakukan penelitian terkait dengan tema yang sejenis dapat menjadikan skripsi ini sebagai referensi dalam penelitiannya

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abraham, M. F. (1991). *Modernisasi di Dunia Ketiga*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana.
- Ascarya. (2015). *Akad dan Produk Bank Syariah*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Faisal, A. (2001). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Hafsah, M. J. (2000). *Kemitraan Usaha*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Imam, G. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara. Yogyakarta: Gava Media.
- Moleong, L. J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyani, A. T. (2004). *Kemitraan dan Model-model Pemberdayaan*.
- Salim, A. (2002). *Perubahan Sosial Sketsa Teori dan Refleksi Metodologi Kasus Indonesia*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yogya.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widodo M.S, J. (2013). *Analisis Kebijakan Publik*. Malang: Bayu Media Publishing.

Jurnal

- Abidin, Muhammad Sofyan. (2015). *Dampak Kebijakan E-money di Indonesia sebagai Alat Sistem Pembayaran Baru*. Surabaya: Jurnal Akuntansi AKUNESA.
- Abidin, M. S. (2015). *Dampak Kebijakan E-Money Di Indonesia Sebagai Alat Sistem Pembayaran Baru*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Adiyanti, A. I., & Pudjihardjo, M. (2014). *Pengaruh pendapatan, manfaat, kemudahan penggunaan, daya tarik promosi, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan layanan E-money*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB, 3(1).
- Muchlis, R. (2018). *Analisis SWOT financial technology (fintech) pembiayaan perbankan syariah di Indonesia (studi kasus 4 bank syariah di kota Medan)*. AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam, 1(1), 335-357.
- Bank for International Settlements. (1996). *Implications for Central Banks of the Development of Electronic Money*.

- Candrawati, Ni Nyoman Anita. (2013). *Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Kartu E-money sebagai Alat Pembayaran dalam Transaksi Komersial*. Jurnal Ekonomi Universitas Udayana.
- Fathoni, A. M., & Minarsih, M. M. (2018). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Konsumen Terhadap Pengguna Transportasi GO-JEK di Kota Semarang*. Journal of Management .
- Halim, C., & Erlinawati, M. (2017). *Fenomena Ojek Online dan Dampak Sosial bagi Masyarakat Solo*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Bisnis (SENATIB) .
- Masfufah, M., & Achiria, S. (2019). *Perilaku Produsen pada Model Kemitraan GoFood dalam Perspektif Islam (Studi Kasus Daerah Wirobrajan, Yogyakarta)*. Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia.
- Mulyasari, H., Bi, Thanh Thi dan Wijaya, A. Bima Murti. (2014). *Analisis Jenis Sistem Pembayaran Elektronik Dalam Transaksi E-Commerce di Indonesia*. Yogyakarta: Sistem Nasional Teknologi Informasi dan komunikasi.
- Prapti, R. L., & Rahyono. (2018). *Dampak Bisnis Kuliner Melalui GOFOOD Bagi Pertumbuhan Ekonomi di Kota Semarang*. Jurnal Dinamika Sosial Budaya.
- Ramadani, Laila. (2016). *Pengaruh Pengguna Kartu Debit dan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa*. Malang: JESP.
- Rohimah, A. (2018). *Era Digitalisasi Media Online dalam Gugurnya Pasar Ritel Konvensional*. Kanal (Jurnal Ilmu Komunikasi).
- Septanto, H. (2016). *Ekonomi Kreatif dan Inovatif Berbasis TIK ala Gojek dan Grabbike*. Bina Insani ITC Journal.
- Soemardjan, S. (1981). *Perubahan Sosial di Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- SWAOnline. (2016). *Setelah Pianta & Halodoc, Go-Jek Gandeng PonselPay*.
- Usman, Rachmadi. (2017). *Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran*. Yuridika.
- Wirawan, I. W., & Gorda, A. E. (2019). *Persepsi Pemilik Usaha Terhadap Sistem Go-Send dan Go-Food*. Jurnal Manajemen dan Bisnis.

Skripsi

- Rasit, Y. I. (2019). *Akad Dalam Transaksi Pada Aplikasi Go-Food di PT. Gojek Indonesia Cabang Makassar Dalam Perspektif Ekonomi Islam*. Skripsi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar .

Zulfansyah. (2019). *Dampak Ojek Online (Gojek) Terhadap Kesempatan Kerja dan Pendapatan Mitra Ojek Online (Gojek) di Kota Medan*. Skripsi Universitas Sumatra Utara Medan.

Peraturan Undang-undang

PBI No. 18/17/PBI/2016

Internet

Agustin, D. (2018). *Nadiem Makarim Bagi Cerita Awal Mula Gofood*. Jakarta: Republika.CO.ID.

Andreas, D. (2017). *Evolusi Gojek Sebagai Fintech Lewat Go-Pay*. Jakarta: tirtoid.

APJII. (2017). *Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Indonesia: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

APJII. (2018). *Penetrasi dan Pengguna Internet Indonesia*. Indonesia: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Ayuwuragil, K. (2017). *Mengenal Sekilas 3 Perusahaan Fintech yang Dicaplok Gojek*. Jakarta: CNN Indonesia.

Ayuwuragil, K. (2017). *Perkuat Gopay, Gojek Caplok Kartuku, Midtrans dan Mapan*. Jakarta: CNN Indonesia.

Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran Biro Pengembangan Sistem Pembayaran Nasional. *Instrumen Pembayaran*. Bank Indonesia.

Gojek. (2020). *Perjalanan Gojek*. Jakarta: Gojek.

Gro. (2019). *Pasar idEA 2019 Hadir Untuk Pertama Kalinya di Indonesia*. Jakarta: Harian Ekonomi Neraca.

Hadi, A. P. (2016). *GO-JEK Akuisisi Layanan Pembayaran PonselPay, Apakah Terkait Lisensi E-Money?*. Jakarta: TECHINASIA.

Karim. (2020, Maret 1). *Mitra Merchant Go-Food*. (Muh.Sultan, Pewawancara)

Suparman. (2019). *Sektor UMKM di Kendari Tumbuh 14 Persen*. Kendari: ANTARA SULTRA.

Surahmin, I. (2019). *Kampung Kuliner OJK di Kendari, Bisa Belanja Pakai Uang Elektronik*. Kendari: ZONASULTRA.COM.

Surahmin, I. (2019). *Kisah Driver Gojek Kendari yang Kini Punya Penghasilan Tetap*. Kendari: ZONASULTRA.COM.

Mulyasari, H., Dan, T. T. B., & Wijaya, A. B. M. (2011). *Analisis Jenis Sistem Pembayaran Elektronik Dalam Transaksi E-Commerce Di Indonesia*. *The Electronic Journal on Information Systems in Developing Countries*, 49, 1-16.

Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran Biro Pengembangan Sistem Pembayaran Nasional Bank Indonesia, *Instrumen Pembayaran* (Bank Indonesia).

Syathibi, A. N. (2020). *Keabsahan Perjanjian Jual Beli Makanan Dalam Fitur Gofood* (Studi Pengenaan Service Fee Pada Harga Menu) (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).

Amara, Defi Wirdah. (2019). *Analisis Aspek Perpajakan Uber dan Gojek di Indonesia*. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia.

<https://www.gojek.com/gopay/cara-top-up/>

<https://www.gojek.com/gobiz/>

<https://www.gojek.com/privacy-policies/>

<https://www.gojek.com/terms-and-condition/#gopay-tnc>

<https://www.gojek.com/terms-and-condition/>

