

# BISNIS DIGITAL

Muhammad Rijalus Sholihin, Mas'ud  
Hermansyah, Iqbal Sabilirasyad, Lia  
Rachmawati, Anggara Truna Negara, Abdul  
Wahid, Angga Ade Permana, Eko Afrianto, Hary  
Sulaksono, M. Faiz Firdausi, Nur Andita  
Prasetyo, Ferry Wiranto, Yulian Ansori & Sukma  
Irdiana



# BISNIS DIGITAL

**Penulis:**

Muhammad Rijalus  
Sholihin.,dkk.

**ISBN:**

978-623-363-641-4

**Ukuran Buku:**

15,4 x 23

**Tebal Buku:**

v + 248 halaman

**Desain Cover:**

Ivan

**Layouter:**

Fatimatuz Z

**Editor:**

Muhammad Rijalus  
Sholihin

**Cetakan 1**

Januari 2024

Dicetak & Diterbitkan Oleh:



**KLIK MEDIA**

Jl. Bromo 302 RT 01 RW 03 Kebonagung  
Sukodono-Lumajang-Jawa Timur  
Telp. 085259488719-081336335612

Web:kmedia.id

**Anggota IKAPI**

No. 275/JTI/ 2021

**SANKSI PELANGGARAN UNDANG-UNDANG TENTANG  
HAK CIPTA NOMOR 19 TAHUN 2002**

- (1) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1(satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).
- (2) Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

# PRAKATA

Puji syukur kepada Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta anugerah-Nya sehingga penulisan buku *Bisnis Digital* ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Kegiatan bisnis dan ekonomi di era digital ini membuat banyak hal harus mengikuti perkembangan zaman, khususnya ilmu dalam bidang kewirausahaan, hal tersebut yang mendasari penulis untuk menyusun buku yang sesuai dengan kebutuhan praktisi dan akademik mulai dari mahasiswa, dosen, atau pihak lain yang membutuhkan proses belajar pada perguruan tinggi, dengan harapan buku ini mampu membawa manfaat bagi berbagai pihak tanpa terkecuali. Penyelesaian penulisan ini dapat terwujud dengan baik berkat dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada semua yang telah membantu dalam penyusunan hingga dapat terbit dengan baik.

Kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan buku selanjutnya, semoga Allah Swt., memberikan balasan atas kebaikan yang telah memberikan bantuan kepada penulis.

Jember, Desember 2023

Penulis

# DAFTAR ISI

<b>PRAKATA .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB 1</b>	
<b>PENGANTAR BISNIS DIGITAL .....</b>	<b>1</b>
A. Pengertian Bisnis Digital .....	1
B. Jenis-Jenis Bisnis Digital .....	2
C. Keuntungan Bisnis Digital .....	5
D. Dampak Negatif Bisnis Digital .....	8
E. Contoh dari Bisnis Digital .....	9
<b>BAB 2</b>	
<b>ETIKA BISNIS DIGITAL .....</b>	<b>17</b>
A. Definisi Etika Bisnis Digital .....	17
B. Prinsip Etika Bisnis Digital .....	20
C. Tantangan dan Peluang Etika Bisnis Digital .....	23
D. Hak Kekayaan Intelektual di Era Digital .....	28
<b>BAB 3</b>	
<b>LITERASI DIGITAL .....</b>	<b>39</b>
A. Pengertian Literasi Digital .....	39
B. Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital .....	40
C. Literasi Digital di Indonesia .....	48
<b>BAB 4</b>	
<b>PERBANKAN DIGITAL DAN FINTECH .....</b>	<b>57</b>

A. Pengertian Perbankan Digital .....	57
B. Manfaat Perbankan Digital .....	58
C. Peluang dan Tantangan Perbankan Digital .....	60
D. Pengertian <i>Fintech</i> .....	62
E. Klasifikasi <i>Fintech</i> .....	63
F. Manfaat dan Risiko <i>Fintech</i> .....	65

## **BAB 5**

### **MEDIA SOSIAL DAN VISUALISASI ..... 69**

A. Konsep Dasar Visualisasi .....	69
B. Tujuan Visualisasi .....	70
C. Karakteristik Visualisasi.....	70
D. Teknik Visualisasi.....	71
E. Macam-Macam Media Visualisasi.....	72
F. Media Sosial .....	74
G. Karakteristik Media Sosial.....	75
H. Jenis Media Sosial.....	77
I. Hubungan Visualisasi dan Media Sosial .....	78
J. Media Sosial untuk Visualisasi Produk.....	79

## **BAB 6**

### **DIGITAL MARKETING..... 83**

A. Pengertian <i>Digital Marketing</i> .....	83
B. Manfaat <i>Digital Marketing</i> .....	86
C. Strategi <i>Digital Marketing</i> .....	87
D. Model <i>Digital Marketing</i> .....	90

## **BAB 7**

<b>TECHNOPRENEURSHIP .....</b>	<b>99</b>
A. Pendahuluan .....	99
B. Peluang Bisnis .....	101
C. Membentuk Jiwa <i>Technopreneurship</i> .....	104
D. Bisnis Digital .....	105

## **BAB 8**

<b>E-COMMERCE .....</b>	<b>111</b>
A. Definisi <i>E-Commerce</i> .....	111
B. Jenis-Jenis <i>E-Commerce</i> .....	114
C. Contoh <i>E-Commerce</i> .....	116
D. Manfaat <i>E-Commerce</i> .....	117

## **BAB 9**

<b>E-PAYMENT .....</b>	<b>121</b>
A. Pengertian <i>E-Payment</i> .....	121
B. Model-Model <i>E-Payment</i> .....	123
C. Kelebihan dan Kelemahan <i>E-Payment</i> .....	130
D. Keamanan <i>E-Payment</i> .....	131

## **BAB 10**

<b>DASAR-DASAR SISTEM INFORMASI .....</b>	<b>135</b>
A. Pemahaman Sistem Informasi .....	135
B. Jenis-Jenis Sistem Informasi .....	137
C. Manfaat Sistem Informasi.....	139
D. Perkembangan Sistem Informasi.....	139
E. Cara Adaptasi.....	140

F. Contoh Sistem Informasi.....	141
G. Arsitektur Sistem Informasi.....	142
H. Lapisan Arsitektur Sistem Informasi.....	142
I. Arsitektur Sistem Informasi yang Umum Digunakan.....	144
J. Analisis dan Desain Sistem Informasi.....	147

## **BAB 11**

### **SISTEM INFORMASI MANAJEMEN (SIM) ..... 154**

A. Pengantar Sistem Informasi Manajemen.....	154
B. Definisi Sistem Informasi Manajemen .....	155
C. Tujuan dan Manfaat Sistem Informasi Manajemen 156	
D. Sejarah Perkembangan Sistem Informasi Manajemen.....	157
E. Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	159
F. Manajemen Basis Data.....	161
G. Analisis Kebutuhan Bisnis .....	164
H. Manajemen Sistem Informasi.....	170

## **BAB 12**

### **SISTEM INFORMASI AKUNTANSI ..... 173**

A. Definisi Sistem Informasi Akuntansi .....	173
B. Tujuan Sistem Informasi Akuntansi .....	175
C. Komponen Sistem Informasi Akuntansi.....	177
D. Kendali Intern dan Keamanan .....	181
E. Keamanan Sistem Informasi Akuntansi .....	183
F. Perangkat Lunak Akuntansi.....	186

G. Sistem Informasi Akuntansi Terintegrasi .....	189
--	-----

## **BAB 13**

<b>UMKM DAN <i>START-UP</i> .....</b>	<b>199</b>
---------------------------------------	------------

A. Usaha Mikro Kecil Menengah Berbasis Sistem Penjualan <i>Online</i> atau <i>E-Commerce</i> .....	199
B. Konsep Pemasaran dan Penjualan .....	201
C. Kualitas Barang dan <i>E-Commerce</i> .....	202
D. Keuntungan dan Kerugian <i>E-Commerce</i> .....	204
E. Diagram Konteks Item yang Diusulkan untuk Sistem Penjualan <i>Online</i> .....	205

## **BAB 14**

<b>BISNIS DIGITAL DI INDONESIA.....</b>	<b>213</b>
---	------------

A. Bisnis Digital .....	213
B. Transformasi Bisnis Digital .....	215
C. Contoh Bisnis Digital yang Ada di Indonesia.....	217

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>223</b>
----------------------------	------------

<b>PROFIL PENULIS .....</b>	<b>235</b>
-----------------------------	------------



## BAB 4

# PERBANKAN DIGITAL DAN FINTECH

### A. Pengertian Perbankan Digital

Perkembangan teknologi digital saat ini semakin kuat, salah satunya adalah di bidang perbankan. Perbankan digital terus berevolusi dan melahirkan berbagai inovasi guna menjawab kebutuhan dan memenuhi gaya hidup masyarakat. Pandemi Covid-19 adalah salah satu sarana untuk meningkatkan perkembangan perbankan di era digital. Dikutip dari Consumer News and Business Channel (CNBC), selama pandemi yang membuat aktivitas atau mobilitas dibatasi, masyarakat akhirnya beradaptasi dan bertransaksi menggunakan platform berbasis digital. Perkembangan berkelanjutan ini dikarenakan adanya manfaat perbankan digital bagi nasabah yang terasa nyata, seperti kepraktisan, kemudahan, personalisasi, hingga keamanan. Hal ini memicu berbagai bank digital Indonesia saling berkompetisi melengkapi layanannya dengan berbagai inovasi. Hingga kini, daftar bank digital yang terintegrasi OJK semakin banyak pilihannya.

Berdasarkan POJK No.12/POJK.03/2021 Bank Digital adalah bank berbadan hukum Indonesia yang menyediakan dan menjalankan kegiatan usaha terutama melalui saluran elektronik tanpa kantor fisik selain kantor pusat atau menggunakan kantor fisik yang terbatas. Kemunculan bank digital dipicu adanya kebutuhan konsumen yang menginginkan kecepatan dan fleksibilitas dalam layanan perbankan sehingga dapat diakses kapan pun dan di mana pun. Selain itu juga dipicu masuknya *fintech* ke sektor keuangan dan keterbukaan pasar yang menembus batas geografis.

Layanan pada bank digital pun sama dengan bank konvensional seperti penarikan uang, transfer uang, pengelolaan kredit, dana simpanan dan investasi, pembukaan rekening, pengelolaan cek dan laporan keuangan. Kelebihan bank digital di antaranya bagi nasabah adalah kemudahan transaksi di mana pun dan kapan pun, transparansi transaksi, biaya yang lebih murah bahkan gratis, sedangkan bagi bank adalah kemudahan berinovasi dan menawarkan produk/layanan perbankan yang sesuai dengan kebutuhan nasabah mengingat semua data tercatat secara digital pada sistem.

Pertumbuhan bank digital di Indonesia diperkirakan semakin meningkat, mengingat potensi keuntungan bisnis perbankan yang masih menjanjikan, potensi *unbanked people* (masyarakat termasuk UMKM yang belum tersentuh layanan perbankan) yang masih tinggi, potensi bank digital sebagai solusi mengatasi ketimpangan kondisi geografis Indonesia dan pertumbuhan penggunaan *smartphone* di Indonesia yang cukup tinggi.

## **B. Manfaat Perbankan Digital**

Perbankan digital merupakan layanan penting dalam meningkatkan loyalitas nasabah kepada bank. Peningkatan penggunaan teknologi informasi dalam peningkatan layanan kepada nasabah secara personal mengarahkan bank dalam suatu era baru, yaitu era perbankan digital. Perbankan tradisional telah menurun selama Covid-19, dan akibatnya, peningkatan platform *digital banking* perlu diamati. Dengan demikian, potensi empiris untuk mengevaluasi layanan perbankan diperlukan untuk memahami perubahan perilaku nasabah. Kemajuan yang lebih canggih secara teknologi dalam melakukan sesuatu, tak perlu dikatakan lagi bahwa manfaatnya jauh lebih besar

dari pada biayanya. Demikian pula, perbankan digital sebagai produk sampingan teknologi bertujuan untuk membuat hidup lebih mudah bagi nasabah bank.

Perbankan digital memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Perbankan digital memungkinkan konsumen untuk melakukan fungsi perbankan dari kenyamanan rumah mereka, baik itu orang tua yang lelah menunggu dalam antrean atau profesional kelas pekerja yang sibuk dengan pekerjaan, atau orang biasa yang tidak ingin berkunjung ke cabang bank untuk menjalankan satu tugas. Ini juga menawarkan kenyamanan bagi nasabah.
2. Menguraikan kenyamanan yang ditawarkan, perbankan digital memungkinkan pengguna melakukan pekerjaan perbankan sepanjang waktu, dengan ketersediaan akses layanan digital ke fungsi perbankan.

Perbankan digital menawarkan sejumlah manfaat bagi konsumen dan pemilik bisnis. Beberapa di antaranya adalah:

1. Akses yang lebih mudah karena tidak terikat pada jam buka-tutup bank.
2. Biaya operasional pelanggan yang lebih rendah.
3. Tingkat keamanan dari produk bank digital yang semakin baik lewat sidik jari ataupun kode *One Time Password* (OTP).

Perbankan digital memungkinkan pengguna untuk mengatur pembayaran otomatis untuk tagihan utilitas reguler seperti listrik, gas, telepon, dan kartu kredit. Nasabah tidak lagi harus melakukan upaya untuk

mengingat tanggal jatuh tempo. Nasabah dapat memilih peringatan tentang pembayaran yang akan datang dan iuran yang belum dibayar. Perbankan digital memperluas layanan ke daerah-daerah terpencil tampaknya merupakan langkah menuju pembangunan holistik. Dengan *smartphone* dengan harga terjangkau dan akses internet di daerah terpencil, masyarakat pedesaan dapat memanfaatkan layanan perbankan digital secara maksimal.

Sejauh ini, terdapat beberapa layanan perbankan digital yang dapat dimanfaatkan oleh nasabah untuk menyelesaikan berbagai macam transaksi. Di antara layanan perbankan digital tersebut adalah *phone banking*, *SMS banking*, *mobile banking*, dan *internet banking*. Transfer dana melalui perbankan digital mengurangi risiko mata uang palsu. Dengan bantuan perbankan digital, pengguna dapat melaporkan dan memblokir kartu kredit yang salah tempat dengan mengklik tombol. Manfaat ini sangat memperkuat privasi dan keamanan yang tersedia bagi nasabah bank. Dengan mempromosikan masyarakat tanpa uang tunai, perbankan digital membatasi peredaran uang hitam karena pemerintah dapat melacak pergerakan dana.

## C. Peluang dan Tantangan Perbankan Digital

Meskipun perkembangan layanan perbankan digital begitu cepat, namun kemajuan ini juga harus diwaspadai dengan berbagai masalah yang timbul. Adapun beberapa risiko perbankan digital yang dikutip dari keterangan OJK dan menjadi sejumlah tantangan perbankan di era digital:

### 1. Risiko Perlindungan Data Pribadi

Tantangan yang pertama pada perbankan era digital adalah rawannya perlindungan data pribadi. Seperti yang

diketahui, untuk mendaftarkan diri dan melakukan registrasi pada aplikasi perbankan digital, diperlukan identitas data nasabah yang valid. Data nasabah ini wajib terlindungi dengan baik agar tidak bocor dan disalahgunakan.

## **2. Risiko Strategis Investasi di Bidang IT**

Perkembangan digital tentu memerlukan investasi di bidang IT yang bertujuan untuk mengembangkan sumber daya agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Namun, hal tersebut memerlukan strategi yang tepat dan terukur agar investasi dapat mencapai potensi maksimalnya dan tidak menimbulkan kerugian.

## **3. Risiko Serangan *Cyber***

Serangan *cyber* adalah salah satu tantangan besar dalam perkembangan perbankan digital di Indonesia. Sebuah organisasi yang menaungi teknologi perkembangan perbankan digital sudah selayaknya mampu menghalau serangan *cyber* dengan teknologi yang terbaru.

## **4. Kesiapan Organisasi**

Penting bagi sebuah organisasi untuk memiliki sumber daya suportif serta memiliki pemahaman industri yang mendalam agar tantangan perbankan di era digital dapat teratasi dengan baik.

## **5. Risiko Kebocoran Data Nasabah**

Pihak bank perlu menjaga keamanan data nasabah guna menghindari kebocoran data. Dari sisi nasabah, mereka pun harus selalu berhati-hati dan melindungi data diri nasabah sebaik mungkin.

## 6. Penyalahgunaan Teknologi

Penting untuk memahami bagaimana cara kerja sebuah aplikasi atau layanan digital perbankan *online* agar menghindari penipuan yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, nasabah perlu menjaga data pribadi, misalnya *password*, pin, dan *One Time Password* (OTP) untuk mencegah oknum yang tidak bertanggung jawab dalam memanfaatkan data tersebut.

## 7. Risiko Penggunaan Pihak Ketiga

Risiko penyalahgunaan data dari pihak ketiga juga menjadi salah satu tantangan perbankan di era digital. Namun, berkat regulasi dan pengawasan yang ketat, risiko ini dapat diatasi sedini mungkin.

## 8. Infrastruktur Jaringan Komunikasi

Tantangan perbankan di era digital selanjutnya adalah belum tersebarinya jaringan komunikasi secara merata pada setiap daerah. Hal ini disebabkan sebagian besar daerah di Indonesia belum memiliki infrastruktur perkembangan teknologi yang mendukung.

## 9. Regulasi Perbankan dan Pemerintah

Dari sisi pemerintah, mereka juga perlu untuk selalu meninjau dan mengakomodasi pengembangan layanan berbasis digital secara cepat. Pengembangan regulasi yang baik terkait produk dan kelembagaan dapat mendukung industri perbankan, khususnya sebagai upaya percepatan transformasi digital perbankan.

## D. Pengertian *Fintech*

*Financial Technology* atau yang biasa disebut dengan *fintech* adalah wujud sebuah inovasi dalam bidang jasa keuangan. Secara terminologi, merupakan sebuah kolaborasi antara teknologi dengan finansial. Menurut Bank Indonesia pengertian *financial technology* adalah

hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang akhirnya mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat yang awalnya dalam membayar harus bertatap muka dan membawa sejumlah uang kas, kini dapat melakukan transaksi jarak jauh dengan melakukan pembayaran yang dapat dilakukan dalam hitungan detik saja.

Menurut Hseuh (2017) *fintech* merupakan model layanan keuangan baru yang dikembangkan melalui inovasi teknologi informasi. Pendapat lain mengenai pengertian *fintech* dikemukakan oleh Pribadiono (2016) tentang, yaitu perpaduan antara teknologi dan fitur keuangan atau dapat juga diartikan inovasi pada sektor finansial dengan sentuhan teknologi modern. Mengutip dari buku *The Future of Fintech*, definisi *fintech* menurut Bernardo Nicoletti (2017) adalah sebagai sebuah ekosistem tidak hanya terdiri dari perusahaan *start-up*. Istilah *fintech* memang sering dihubungkan dengan *start-up* karena penggunaan mereka terhadap *software* digital untuk layanan finansial yang merupakan tren *modern*. Namun, tidak sedikit perusahaan lama yang melakukan transformasi bisnis dengan menyediakan layanan finansial berbasis digital.

## E. Klasifikasi *Fintech*

*Financial Technology (Fintech)* memiliki ragam layanan dan produk yang bisa dimanfaatkan oleh masyarakat. Klasifikasi *fintech* berdasarkan Bank Indonesia, terbagi menjadi 4 jenis, yakni:

### 1. *Perr-to-Peer (P2P) Lending and Crowdfunding*

*P2P lending* dan *crowdfunding*, *Fintech* satu ini seperti *marketplace* finansial. *Platform* ini mampu mempertemukan pihak yang memerlukan dana dengan pihak yang dapat memberi dana sebagai modal ataupun

investasi. *Peer-to-peer lending* atau *P2P lending* dapat pula diartikan sebagai layanan peminjaman dana pada masyarakat. Dana tersebut dapat berasal dari masyarakat itu sendiri maupun dari perusahaan yang membangun *platform* tersebut.

## 2. Manajemen Risiko Investasi

*Fintech* jenis ini dapat digunakan untuk melakukan pantauan pada kondisi keuangan dan juga melakukan perencanaan keuangan dengan lebih mudah dan praktis. Jenis manajemen risiko investasi yang satu ini biasanya hadir dan bisa diakses dengan menggunakan *smartphone*, di mana hanya perlu memberikan data-data yang dibutuhkan untuk bisa mengontrol keuangan.

## 3. *Payment, Clearing, dan Settlement*

*Fintech* jenis ini ada beberapa *start-up* finansial yang memberikan penyediaan berupa *payment gateway* atau dompet digital *fintech payment gateway* menghubungkan bisnis *e-commerce* dengan berbagai bank sehingga penjual dan pembeli dapat melakukan transaksi kedua produk tersebut masih masuk dalam kategori *fintech* ini.

## 4. *Market Aggregator*

Hadirnya mengemukakan *fintech* ini mengacu pada portal yang mengumpulkan berbagai jenis informasi terkait sektor keuangan untuk disajikan kepada penggunanya. Biasanya *fintech* jenis ini mempunyai cakupan informasi terkait keuangan, tips, kartu kredit, dan investasi keuangan lainnya. Hadirnya *fintech* jenis ini, diharapkan dapat menyerap banyak informasi sebelum melakukan pengambilan keputusan terkait keuangan.



## F. Manfaat dan Risiko *Fintech*

Adapun beberapa manfaat *Fintech* menurut Bank Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Bagi konsumen, *Fintech* memberi manfaat:
  - a) Mendapat layanan yang lebih baik
  - b) Pilihan yang lebih banyak
  - c) Harga yang lebih murah
2. Bagi pemain *Fintech* (pedagang produk atau jasa), *Fintech* memberi manfaat:
  - a) Menyederhanakan rantai transaksi
  - b) Menekan biaya operasional dan biaya modal
  - c) Membekukan alur informasi
3. Bagi suatu negara, *Fintech* memberi manfaat;
  - a) Mendorong transmisi kebijakan ekonomi
  - b) Meningkatkan kecepatan perputaran uang sehingga meningkatkan ekonomi masyarakat
  - c) Di Indonesia, *Fintech* turut mendorong Strategi Nasional Keuangan Inklusif (SKNI)

Selain memiliki manfaat yang banyak, *Fintech* juga memiliki beberapa risiko yang dialami baik untuk konsumen, maupun kepentingan nasional. Sehingga perlu adanya strategi untuk mengurangi risiko-risiko tersebut. Menurut Otoritas Jasa Keuangan (2016) strategi untuk melindungi konsumen adalah sebagai berikut :

### 1. Perlindungan Dana Pengguna

Potensi kehilangan maupun penurunan kemampuan finansial, baik yang diakibatkan oleh penyalahgunaan, penipuan, maupun *force majeure* dari kegiatan *Fintech*.

## 2. Perlindungan Data Pengguna

Isu privasi pengguna *Fintech* yang rawan terhadap penyalahgunaan data baik yang disengaja maupun tidak sengaja (serangan *hacker* atau *malware*).

*Fintech* saat ini memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam melakukan beragam transaksi keuangan. Di balik kemudahan yang diberikan, tidak berarti *Fintech* bebas dari risiko. Keuangan merupakan isu yang cukup sensitif dan maraknya beragam *cybercrime* di mana pengguna *Fintech* harus lebih bijak dalam menyikapi kehadiran *Fintech*.

Adapun risiko – risiko dalam *Fintech* yang dijabarkan oleh OJK, yaitu:

### 1. Risiko atas *Cybercrime*

Risiko atas *cybercrime* merupakan risiko paling potensial dan perlu diberi atensi. Risiko ini ada karena keamanan data yang rentan terhadap beragam kejahatan di dunia maya, seperti penipuan, penyalahgunaan data klien, dan tanda tangan digital yang dapat dipalsukan.

### 2. Risiko Gagal Bayar

Risiko gagal bayar merupakan hal yang cukup mengkhawatirkan bagi pengguna *Fintech* yang menjalankan bisnis sebagai pembiayaan atau kredit.

### 3. Risiko Pencucian Dana dan Aksi Terorisme

Dengan kehadiran *Fintech*, pihak yang tidak bertanggungjawab lebih mudah dan cepat dalam melakukan transaksi keuangan untuk pencucian dana aksi pendanaan untuk terorisme.

Dari tiga risiko di atas, tidak hanya berpusat bagi pengguna *Fintech*, namun juga pemilik *Fintech* bahkan negara. Oleh karena itu, OJK (Otoritas Jasa keuangan) dan

BI (Bank Indonesia) membuat regulasi dan solusi agar *Fintech* tetap dapat berjalan dengan aman. Bank Indonesia juga telah menetapkan syarat-syarat yang harus dipenuhi agar dapat melakukan transaksi. Syarat-syarat tersebut yaitu :

1. Harus memiliki institusi yang berada di Indonesia.
2. Segala jenis transaksi harus dilakukan dalam mata uang rupiah.
3. Segala dana harus ditempatkan di perbankan.

Sementara itu, OJK juga telah menerbitkan aturan melalui POJK No. 77/POJK.01/2016 tentang Layanan Pinjam Meminjam Langsung Berbasis Teknologi Informasi, membentuk *Fintech Innovation Hub*, bekerja sama dengan berbagai instansi dan aparat penegak hukum, dan lain-lain.

