



KAMUS FINANCIAL TECHNOLOGY



Dr. Diana R. W. Napitupulu, S.H., M.H., M.Kn., M.Sc.

KAMUS FINTECH
(*FINANCIAL TECHNOLOGY*)

Penulis:

Dr. Diana R. W. Napitupulu, S.H., M.H., M.Kn., M.Sc.



UKI PRESS

Pusat Penerbitan dan Pencetakan
Buku Perguruan Tinggi
Universitas Kristen Indonesia
Jakarta
2023

KAMUS FINTECH
(*FINANCIAL TECHNOLOGY*)

Penulis:

Dr. Diana R. W. Napitupulu, S.H., M.H., M.Kn., M.Sc.

Editor:

Dr. Diana R. W. Napitupulu, S.H., M.H., M.Kn., M.Sc.

ISBN: 978-623-8287-98-7

Penerbit: UKI Press

Anggota APPTI

Anggota IKAPI

Redaksi: Jl. Mayjen Sutoyo No.2 Cawang Jakarta - 13630

Telp. (021) 8092425

Cetakan I Jakarta: UKI Press, 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan buku Hukum Orang dan Keluarga sebagai wujud sumbangsih saya sebagai Dosen, praktisi hukum dan pengamat hukum Perbankan, jasa keuangan dan Inovasi Transaksi Sektor Keuangan.

Financial Technology (Fintech) telah ada selama beberapa dekade, tetapi beberapa tahun belakangan ini fintech telah sangat mempengaruhi masyarakat berinteraksi dengan layanan jasa keuangan.

Fintech adalah kategori luas yang mencakup banyak teknologi berbeda dengan tujuan utamanya mengubah cara konsumen jasa keuangan dan bisnis dalam mengakses keuangan pribadi dan korporasi. Untuk itu penulis mempersembahkan kamus sederhana *Financial Technology* (fintech) untuk mempelajari industri inovasi transaksi sektor keuangan kepada masyarakat

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan buku ini. Terutama kepada putra tercinta **JABEZ JOHN KRISTOFER HASIBUAN** yang selalu memberi dukungan sehingga penulis dapat berkarya.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
Kamus Fintech (<i>Financial Technology</i>)	1
A.....	1
B.....	12
C.....	26
D.....	53
E.....	81
F.....	98
G.....	108
H.....	113
I.....	121
J.....	133
K.....	134
L.....	136
M.....	141
N.....	157
O.....	163
P.....	173
Q.....	196
R.....	197

S	206
T	230
U.....	239
V.....	243
W.....	247
X.....	250
Z.....	251
Numerikal	253

Kamus Fintech (*Financial Technology*)

A

***Aave* :**

Sebagai bagian dari keuangan terdesentralisasi (De-Fi), sebagai protokol pinjam-meminjam terdesentralisasi yang memungkinkan penggunaanya untuk menjadi peminjam, pemberi pinjaman, dan mendapatkan bunga atas aset kripto tanpa melalui perantara. Aave memiliki token asli bernama AAVE.

***Accelerator* :**

Menggambarkan inisiatif yang terdiri dari beberapa tahap yang mendukung atau mempercepat perubahan *startup* selama beberapa bulan dalam pengembangan bisnis awal mereka. Mirip dengan *regulatory sandboxes*, perusahaan *startup* terpilih untuk menerima manfaat dari organisasi yang dikenal sebagai akselerator atau inkubator. Contohnya adalah penyediaan tempat (*working spaces*), peralatan teknis, atau akses ke jaringan dan seminar pelatihan. Sebagai imbalannya, akselerator menerima bagi hasil di masa depan, hak *pre-emption* atau saham minoritas dari perusahaan *startup* yang telah mereka dukung.

***Access-to-account (XSTA, XS2A)* :**

Akses pihak ketiga terhadap layanan pembayaran yang telah menjadi suatu model bisnis dalam bentuk *fintech*.

Acquiring Bank/Acquirer :

Dalam model *four-corner*, bank pengakuisisi memungkinkan pedagang untuk menerima pembayaran menggunakan kartu di titik penjualan (*point of sale*). Pengakuisisi bertindak sebagai penyedia layanan keuangan di untuk lingkungan kartu kredit, menawarkan layanan akuisisi kepada perusahaan ritel atas nama perusahaan kartu kredit. Di masa lalu, pasar pengakuisisi skala-elastis telah mengalami konsentrasi yang kuat dalam beberapa tahun terakhir, dan menghasilkan dua perusahaan dominan, yakni ***Danish Nets Group*** dan ***the French Worldline***.

Advanced Encryption Standard (AES) :

Dengan metode enkripsi simetris (kriptografi), membuat kunci yang digunakan untuk melakukan enkripsi dan deskripsi identik berbeda dengan metode enkripsi asimetris. AES mengenkripsi dan mendeskripsi blok demi blok menggunakan kunci yang panjangnya bisa 128, 192, atau 256 bit. Dibandingkan dengan standar enkripsi data (DES), yang dibatasi hingga 56 bit, AES menawarkan keamanan yang lebih tinggi, dan karenanya sering diterapkan dalam industri keuangan.

Aggregator :

Atau pembaca umpan, merupakan situs web atau aplikasi yang mengambil informasi dari berbagai sumber internet dan menampilkannya di satu tempat.

AI Application Areas :

Sebagai teknologi tujuan umum, kecerdasan buatan (AI) dapat diterapkan dalam banyak kondisi. Untuk menyusun area aplikasi potensial dalam industri keuangan. Hal ini dimulai dengan aplikasi yang mendukung persepsi visual dunia, misalnya, untuk pengenalan gambar, ucapan atau wajah.

Airdrop :

Dalam analogi *helicopter money*, Airdrop mengacu pada pemberian koin (kriptokurensi) yang sudah ada. Ini dapat terjadi untuk mempertahankan pelanggan aktif, untuk mendapatkan pelanggan aktif, untuk mendapatkan pelanggan baru, dan selama kampanye pemasaran terhadap pengenalan kriptokurensi baru.

Algorithm :

Menjelaskan prosedur atau peraturan untuk memecahkan masalah yang kompleks atau kelas masalah, yang cukup diformalkan untuk diproses oleh sistem buatan. Algoritma adalah aturan perhitungan matematis atau aturan logis yang berlabuh dalam kode program yang menentukan perhitungan dan/atau evaluasi data. Algoritma sering hadir dalam solusi berdasarkan kecerdasan buatan (AI) dan memungkinkan otomatisasi tingkat tinggi dalam proses keuangan standar atau kompleksitas rendah, yang seringkali khas untuk solusi *fintech*. Penerapan algoritma dalam pengaturan tertentu disebut algoritmisasi.

Algorithmic Banking/Algo Banking :

Penggunaan metode kecerdasan buatan (AI) untuk mendukung atau melaksanakan proses perbankan. Ini termasuk, misalnya, penasihat robo atau penilaian kredit pelamar dengan bantuan algoritma dan aktivitas media sosial. Dalam beberapa kasus, tidak ada data historis pemohon yang diperlukan untuk proses pengambilan keputusan.

Algorithmic Trading/Algo Trading :

Merupakan metode berbasis AI yang telah digunakan di sektor perbankan sejak digitalisasi bursa saham (bursa elektronik) dari tahun 1980-an dan seterusnya. Sistem perdagangan otomatis mengelola portofolio yang lebih besar dan memesan tergantung pada aturan dan perkembangan harga di bursa. Sistem perdagangan algoritmik menyebabkan perdagangan frekuensi tinggi (*high frequency trade*) ketika mereka menempatkan pesanan beli dan jual secara berurutan dengan cepat untuk mewujudkan arbitrase (kecil).

Algorithmization (Algoritmasi) :

Menjelaskan proses penggunaan algoritma dalam suatu bisnis.

Alipay :

Merupakan penyedia sistem pembayaran dari Cina, yang telah mengalami banyak ekspansi atau perluasan dari sistem pembayaran online murni menjadi sistem pembayaran yang bersifat mobile yang dominan.

Altcoin :

Merupakan mata uang alternatif di lingkungan kriptokurensi, yang sering berasal dari perpecahan (perpecahan *blockchain*) dari kriptokurensi yang ada seperti Bitcoin.

Alternative Credit Scoring :

Mengacu pada penggunaan informasi konsumen yang tersedia untuk umum dalam membuat profil risiko pemohon kredit.

Alternative Currency :

Merupakan mata uang yang tidak diterbitkan atau diatur oleh bank nasional masing-masing negara dan tidak diakui sebagai alat pembayaran resmi.

Alternative Financing :

Sementara peluang pembiayaan tradisional termasuk bank, bursa saham atau *over the-counter* (OTC) pasar modal, instrumen pembiayaan alternatif telah muncul untuk tujuan tertentu. Misalnya, berfokus pada proyek atau transaksi dengan volume modal yang lebih rendah untuk melakukan pembiayaan terhadap proyek inovatif atau kreatif, yang seringkali terdiri dari sejumlah besar investor kecil. Bentuk yang cukup terkenal dari segmen layanan *fintech* ini ialah *crowdfunding* dan *crowdfunding*.

Alternative Lending :

Dengan perkembangan digitalisasi, *platform* digital telah muncul sebagai alternatif dari bentuk pembiayaan tradisional yang menyatukan pemberi pinjaman dan penerima pinjaman.

Alternative Trading Platform (ATP):

Mirip dengan bursa saham elektronik (pertukaran elektronik), *platform* ini menyatukan pembeli dan penjual sekuritas atau aset untuk menyelesaikan transaksi. Sebagai pasar yang dioperasikan secara pribadi, mereka mendefinisikan aturan perdagangan dan penetapan harga dan seringkali kurang demokratis dalam menghasilkan transparansi pada tindakan pasar untuk semua pihak.

Anchor Protocol (ANC) Cryptocurrency :

Merupakan protokol pinjam-meminjam yang menawarkan bunga penghasilan hingga 19,5% pada setoran *stablecoin*. ANC merupakan suatu protokol ekonomi yang dibangun di atas *blockchain* Terra. Protokol ini menyediakan produk tabungan koin yang stabil kepada pengguna, yang mampu memberikan tingkat bunga yang stabil kepada pihak deposan. Protokol ini meminjamkan simpanan kepada peminjam yang, sebagai jaminan, memberikan ekuitas bersih mereka, aset *Proof-of-Stake* (PoS) yang mereka miliki dari *blockchain* utama

Anti-Money Laundering (AML) :

Merupakan tindakan pencegahan pencucian uang merupakan kegiatan utama dalam sistem keuangan yang terdiri dari pengecekan deposito atau transfer sejumlah uang terhadap jumlah tertentu, yang tujuan utamanya ialah untuk menentukan asal-usul aset, serta mengidentifikasi pemilik aset dengan menggunakan metode *know your customer principle*

API Principle :

Merupakan prinsip yang menjelaskan penggunaan antarmuka aplikasi untuk menggabungkan layanan digital antara penyedia layanan dalam dan dengan sektor keuangan. Hal ini bertujuan untuk menghubungkan sistem aplikasi yang didasarkan pada konsep *open banking* dan *platform banking* untuk memungkinkan strategi jaringan yang efisien di antara bisnis di industri keuangan

App Economy :

Merupakan istilah yang umum digunakan untuk menunjukkan penggunaan aplikasi dalam lingkungan ekonomi, yang mencakup orientasi dan konstruksi dalam ekosistem model bisnis, seperti penilaian jaringan

App Store :

Merupakan bentuk sederhana dari platform distribusi digital untuk perangkat lunak aplikasi, yang biasanya terdiri dari platform digital dengan katalog elektronik, yang mencakup sejumlah besar aplikasi dari berbagai penyedia yang dapat

dicari, dipesan, dan diunduh oleh pengguna melalui perangkat mereka.

Application (App) :

Merupakan kependekan dari **app** untuk aplikasi, merupakan istilah untuk perangkat lunak aplikasi (sistem aplikasi) dalam suatu tampilan komputer atau perangkat seluler.

Application-Specific Integrated Circuit :

Merupakan perangkat keras komputasi yang terdiri dari seperangkat instruksi khusus untuk tujuan aplikasi tertentu (seperti grafik, penanganan file, dan operasi komputasi).

Application Programming Interface (API) :

Merupakan tampilan antarmuka dari suatu perangkat lunak aplikasi (sistem aplikasi), yang terdiri dari *input* dan *output*. Hal ini memungkinkan suatu program aplikasi bertukar data secara langsung atau tanpa diskontinuitas media dan merupakan dasar dalam sistem pemrosesan.

Application System :

Merupakan bagian dari sistem informasi yang terdiri dari sistem perangkat keras dan perangkat lunak.

Architecture 4.0 :

Merupakan rancangan yang sudah berbasis dengan data dan informasi yang semuanya telah terkoneksi dengan internet, sehingga memberikan nilai kepraktisan dan efisiensi dalam proses pengerjaannya.

Artifact :

Dikenal sebagai struktur buatan yang menggambarkan model yang diproduksi dengan alat tertentu.

Artificial Intelligence (AI) :

Merupakan kecerdasan yang ditambahkan kepada suatu sistem yang dapat diatur dalam konteks ilmiah atau entitas ilmiah.

Assymmetric Encryption :

Merupakan suatu metode enkripsi yang menggunakan dua keyword atau kata kunci yang berbeda antara proses enkripsi dan deskripsi. Enkripsi ini lebih baru dibandingkan dengan simetris. Key yang digunakan untuk mengenkripsi ialah *public key*.

Atomic Swap :

Merupakan sebuah teknik yang mengizinkan terjadinya pertukaran cepat (*fast exchange*) antar mata uang digital yang berbeda, yang berjalan pada jaringan *blockchain* yang berbeda.

Augmented Reality :

Merupakan suatu teknologi yang dikembangkan yang memperoleh penggabungan secara real-time terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata, dimana biasanya melaluinya *user* atau pengguna dapat melihat objek maya 2D atau 3D yang diproyeksikan terhadap dunia nyata.

Authentication :

Merupakan suatu tindakan untuk membuktikan, mengautentikasikan, membuktikan keaslian, atau mengesahkan suatu identitas, misalnya pengguna identitas komputer.

Authorization :

Merupakan suatu metode atau fungsi yang digunakan untuk menentukan hak akses atau hak istimewa terhadap suatu sumber daya, yang berkaitan dengan keamanan informasi dan keamanan komputer, serta mengendalikan akses khususnya. Atau sederhananya, dikenal dengan menentukan kebijakan akses.

Automated Clearing House (ACH) :

Merupakan suatu metode atau sistem kliring dan penyelesaian transaksi debit dan kredit elektronik antar-bank atau lembaga keuangan terkait, dan biasanya instruksi pembayaran yang dikliringkan dapat berupa cek, bilyet giro, nota kredit, nota debit atau pengiriman transfer.

Automated Market Makers (AMM) :

Merupakan suatu mekanisme pasar yang memanfaatkan algoritma komputer dalam dunia *Decentralized Finance* (DeFi) dimana besaran harga tidak ditentukan oleh permintaan dan penawaran, dimana dimungkinkan melalui suatu formulasi matematis yang konstan, atau bergantung pada rumus matematika untuk menentukan harga aset. AMM juga memberikan kemudahan kepada aset kripto untuk diperdagangkan tanpa izin dan secara otomatis dengan menggunakan *liquidity pool*.

Automated Teller Machine (ATM) :

Merupakan sebuah mesin elektronik yang memberikan pelayanan secara otomatis kepada nasabah.

Average Revenue per Unit (ARPU) :

Merupakan suatu ukuran atau indikator yang menyatakan profitabilitas terhadap suatu produk berdasarkan penjualan *up selling* atau *cross selling* dari setiap pengguna atau pelanggannya. Indikator ini juga merupakan indikator pengukuran yang sangat berguna untuk perusahaan dalam bidang telekomunikasi dan media digital

B

B3i :

Merupakan suatu pengembangan atau solusi yang diinisiasi oleh 21 perusahaan dalam sektor asuransi, seperti Aegon, Allianz, generali, Swiss Re, Zurich untuk mengembangkan penggunaan teknologi *blockchain*.

Back-end :

Merupakan seluruh proses dibalik terciptanya sebuah aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman seperti PHP, Python, Ruby dan bahasa lainnya dalam memecahkan sebuah masalah ke dalam logika aritmatika maupun perhitungan tertentu.

BaFin (*Bundesantalt für Finanzdienstleistungsaufsicht*) :

Merupakan badan pengawas forex (*foreign exchange*) di Jerman yang didirikan pada tahun 2002. Badan ini merupakan sebuah institusi federal untuk mengawasi sektor keuangan. Lembaga ini juga merupakan sebuah organisasi umum dengan karakter independen dan tunduk pada pengawasan hukum serta teknis dari *Federal Ministry of Finance* (Kementerian Keuangan Federal).

Banking :

Merupakan segala sesuatu yang menyangkut tentang bank, mencakup kelembagaan, kegiatan usaha, serta cara dan proses dalam melaksanakan kegiatan usahanya (Lihat Pasal 1 angka

(2) Undang-Undang Nomor 10 Tahun 1998 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1992 tentang Perbankan)

Bancassurance :

Merupakan suatu layanan produk asuransi yang merupakan kerja sama antara Bank dan perusahaan asuransi, seperti asuransi jiwa dan pensiun yang memberi perlindungan dan produk investasi untuk memenuhi kebutuhan finansial nasabah bank.

Bank Code (BLZ) :

Merupakan singkatan dari *Bankleitzahl* adalah 8 digit kode yang biasa digunakan untuk mengirim uang dari satu bank ke bank lainnya di negara Jerman.

Bank Identification Number (BIN)/Issuer Identification Number (IIN) merupakan nomor identifikasi untuk mendukung proses *interchange* antar lembaga sebagai identifikasi secara khusus bagi lembaga yang menerbitkan kartu, khususnya untuk keperluan transaksi data elektronik.

Bank License :

Merupakan proses pemberian keputusan atas permohonan izin, persetujuan, pendaftaran, dan/atau permohonan lain yang diajukan oleh Bank untuk melaksanakan berbagai hubungan operasional Bank kepada otoritas, termasuk juga di dalamnya

sistem pembayaran dan pengelolaan uang rupiah, serta bidang makroprudensialnya berdasarkan syarat dan ketentuan yang diatur lebih lanjut.

Bank Model :

Merupakan jenis operasional bank apa yang akan dijalankan.

Bankers' Automated Clearing System (BACS) :

Merupakan bentuk *automated clearing house* (ACH) di United Kingdom, termasuk di dalamnya pemrosesan, kliring dan penyelesaian pembayaran, termasuk kredit langsung BACS Inggris, untuk mengenal dan menerima pembayaran melalui transfer elektronik.

Banking 2.0 :

Merupakan istilah yang diberikan untuk perubahan atau transformasi model perbankan, terkhususnya untuk teknologi komunikasi dalam rangka memfasilitasi pinjaman antar-individu.

Banking Industry Architecture Network (BIAN):

Merupakan sebuah asosiasi atau organisasi independen atau nirlaba untuk membangun dan mempromosikan kerangka arsitektur umum untuk memungkinkan terjadinya interoperabilitas perbankan.

Banking-as-a-service (BaaS) :

Merupakan sebuah sistem keuangan yang memungkinkan sebuah bank digital dan pihak ketiga lainnya untuk bisa terhubung dengan sistem perbankan secara langsung melalui API sehingga mereka dapat membangun suatu penawaran (*offering*) perbankan di atas infrastruktur yang telah diatur oleh penyedia layanan, serta membuka peluang pembentukan kembali peluang perbankan dalam membentuk suatu tampilan layanan keuangan global.

Banking Innovation :

Merupakan suatu tindakan yang dilakukan untuk menciptakan instrumen keuangan baru serta teknologi dalam dunia perbankan.

Banking of Things (BoT) :

Merupakan suatu konsep dimana suatu objek yang memiliki kemampuan untuk mentransfer data melalui jaringan tanpa memerlukan interaksi manusia terhadap manusia atau manusia terhadap komputer dalam dunia perbankan.

Basic Bank Account Number (BBAN) :

Merupakan sistem dasar penomoran rekening bank yang dibuat berdasarkan standar ketentuan masing-masing negara.

Batch Processing :

Merupakan sistem yang dapat digunakan untuk mengolah data dan menjalankan tugas-tugas perusahaan secara otomatis dan berulang, yang biasanya diperlukan oleh beberapa perusahaan bisnis untuk pemenuhan target harian, bulanan, dan tahunan.

BATX :

Merupakan kependekan atau singkatan dari empat saham teknologi Tiongkok yang sangat populer, yakni Baidu, Alibaba, Tencent dan Xiaomi yang diciptakan sekitar ketika perusahaan pembuat ponsel pintar Cina terkemuka, Xiaomi, mengumumkan rencananya untuk mendaftar di Bursa Efek Hongkong pada Juli 2018.

Beacon :

Merupakan teknologi *bluetooth low-energy* yang dapat digunakan untuk melakukan *push notification* atau *tracking* ketika kita sudah berada di jangkauan sinyalnya. Konsep beacon mirip seperti mercusuar yang memandu kapal.

Best-of-Breed :

Menjelaskan penggunaan beberapa aplikasi independen dalam konsep arsitektur aplikasi (arsitektur 4.0), yang sering berasal dari penyedia yang berbeda.

Big Data :

Merupakan istilah yang digunakan untuk segala himpunan data dalam jumlah yang sangat besar, rumit, dan tak terstruktur sehingga menjadikannya sukar ditangani apabila hanya menggunakan perangkat manajemen pangkalan data biasa atau aplikasi pengolahan data tradisional belaka.

Big Tech :

Merupakan istilah yang mengacu pada penyedia layanan atau platform digital yang sebagian besar berasal dari China (BATX) dan Amerika Serikat (GAFA) yang telah mengembangkan infrastruktur digital yang komprehensif dan tersebar luas sebagai dasar untuk layanan elektronik di berbagai industri.

Bilateral Interchange Fee (BIF) :

Merupakan biaya yang dibayarkan oleh bank merchant (*acquirer*) terhadap bank pemegang kartu (*issuer*) atas nilai dan manfaat yang diterima merchant ketika mereka menerima pembayaran elektronik.

Binance Coin (BNB) :

Merupakan koin kripto yang dibuat oleh Binance yang adalah salah satu platform pertukaran kripto terbesar di dunia.

Biometrics :

Merupakan cara untuk mengidentifikasi dan mengautentikasi individu manusia dengan cara yang andal dan cepat melalui karakteristik biologis yang unik.

Bitbond :

Merupakan perusahaan pertama berbasis teknologi *blockchain* yang disetujui oleh BaFin selaku regulator pasar Jerman.

Bitcoin :

Merupakan mata uang digital yang diciptakan oleh Satoshi Nakamoto pada tahun 2009 yang dibuat dan disimpan secara elektronik.

Bitcoin Cash (BCC/BCH) :

Merupakan suatu bentuk aset kripto yang lahir karena pengembangan dari Bitcoin sekitar tahun 2016 dan 2017, yang juga diperdagangkan secara umum, serta memiliki dinamika harga yang menarik bagi para investor pemula.

Bitcoin Improvement Proposal (BIP) :

Merupakan suatu proposal sebelum suatu bitcoin diperbaharui, diubah, ditingkatkan atau diperbaiki.

Bitcoin SV (BSV) :

Merupakan bentuk *fork* dari Bitcoin Cash (BCH).

BitTorrent :

Merupakan protokol internet untuk berbagi file secara *peer-to-peer* (P2P) yang memungkinkan pengguna komputer mendistribusikan data ke pengguna yang lainnya melalui internet. Program ini dikembangkan oleh Bram Cohen dengan menggunakan bahasa pemrograman Python dan diperkenalkan pada konferensi CodeCon pada tahun 2002.

Block Reward :

Merupakan suatu bentuk insentif bagi para *miner* yang berhasil melakukan kalkulasi *hash* pada satu blok selama proses *mining*.

Blockchain :

Merupakan sebuah teknologi baru yang dikembangkan untuk sistem penyimpanan data digital yang terhubung melalui kriptografi dan tidak lepas dari mata uang Bitcoin dan *Cryptocurrency*.

Blockchain-as-a-Service (BaaS) :

Merupakan layanan pembuatan dan pengelolaan jaringan berbasis *cloud* pihak ketiga untuk perusahaan dalam bisnis membangun aplikasi *blockchain*, dimana layanan pihak ketiga

merupakan suatu perkembangan yang terbilang baru dalam bidang *blockchain* dan sedang dalam proses perkembangan.

Blockchain framework :

Merupakan sebuah solusi perangkat lunak yang berfungsi untuk menyederhanakan pengembangan, penyebaran dan dukungan produk yang kompleks secara teknis. Biasanya, kerangka kerja hanya berisi kerangka kerja *blockchain* dan modul dasarnya, dan semua komponen spesifik diimplementasikan oleh pengembangan. Sehingga, tingkat pengembangan yang tinggi dapat dicapai dengan tetap menjaga stabilitas dan kinerja produk akhir.

Blockchain sharding :

Merupakan jenis partisi database *blockchain* yang memisahkan database besar menjadi bagian yang lebih kecil, lebih cepat dan lebih mudah dikelola.

Blockchain split :

Merupakan pemecahan terhadap dua atau lebih versi *blockchain*.

Blockchain x.0 :

Merupakan protokol yang memungkinkan terjadinya pertukaran aset peer-to-peer dalam suatu sistem *blockchain ethereum* yang diluncurkan pada tahun 2017 oleh Ox Labs, yang merupakan sebuah organisasi yang berbasis di San

Fransisco yang berfokus pada penciptaan pasar baru dalam ekosistem Ox.

Blocklet :

Merupakan blok program modular yang telah dirancang sebelumnya yang disimpan di perpustakaan untuk pengembangan Dapps yang efisien. Sementara mereka mempercepat pembuatan aplikasi berbasis *blockchain*, interoperabilitas *blocklet* seringkali terbatas pada kerangka kerja *blockchain* tertentu. Karena fokus yang terbatas inilah, membuat *interoperability blocklet* menjadi terbatas.

Bluetooth Low Energy (BLE) :

Yang juga dikenal sebagai **Smart Bluetooth** merupakan versi teknologi Bluetooth yang relatif baru yang menawarkan konsumsi daya yang lebih sedikit dibandingkan Bluetooth Klasik, namun dengan tetap mempertahankan jangkauan komunikasi yang serupa. **BLE** juga menawarkan kestabilan transfer data, serta kompatibilitas dengan banyak perangkat dan jangkauan sinyal. Teknologi ini juga mendukung interaksi *seamless*, dimana tidak mengkonsumsi banyak energi baterai perangkat yang menggunakan teknologi ini.

Bootstrapping :

Merupakan sebuah proses membangun bisnis dari awal tanpa menarik investasi atau dengan modal eksternal yang minimal. Hal ini juga sebagai metode pembiayaan terhadap bisnis dengan jalan melakukan pembelian dan menggunakan sumber

daya atas biaya pemilikannya, tanpa berbagi ekuitas atau meminjam uang dalam jumlah besar dari bank. Bisnis yang menggunakan skim atau metode ini cukup bergantung pada sumber pembiayaan internal, kartu kredit, hipotek, dan pinjaman. Singkatnya, *bootstrapping* ditandai dengan sumber pembiayaan yang terbatas.

Bot :

Merupakan kependekan dari **robot** yang adalah sebuah aplikasi perangkat lunak yang menjalankan tugas otomatis melalui internet, yang biasanya dengan maksud untuk meniru aktivitas manusia di Internet, seperti pengiriman pesan, dalam skala besar. Umumnya, **bot** beroperasi dengan menggunakan internet atau yang biasa disebut juga dengan **internet bot** atau **komputer bot**. Sehingga, **bot** dapat dimanfaatkan untuk membantu mempermudah pekerjaan manusia.

Bounty (Crypto Bounty) :

Dapat diartikan sebagai hadiah. Umumnya, merupakan hadiah yang didapatkan dari sebuah proyek kriptokurensi atau *blockchain*, dapat berupa token atau koin aset kripto tertentu. Token tersebut selain bisa digunakan untuk *trading*, juga dapat ditukar menjadi mata uang fiat. Namun, untuk mendapatkannya, seseorang harus melakukan tugas tertentu terlebih dahulu. Konsep ini mirip dengan sistem barter, dimana perusahaan akan memberikan hadiah kepada individu dan individu tersebut harus menyelesaikan tugas yang diberikan oleh perusahaan, dimana bentuk tugasnya pun bervariasi, tergantung pada kebijakan yang dibuat.

Bridge finance :

Merupakan pembiayaan sementara yang dilakukan antara bank atau investor sebelum perusahaan memperoleh pembiayaan yang lebih pasti (*fixed*) terhadap suatu tahapan pemberian kredit atau pendanaan suatu proyek. Jika *bridging finance* dilakukan oleh bank, maka harus dilunasi setelah diberikan pembiayaan yang sesungguhnya. Dan jika *bridging finance* dilakukan investor, maka penarikan kembali *bridging finance* oleh investor setelah kredit dari bank cair, hanya dapat dilakukan dengan persyaratan-persyaratan tertentu sesuai perjanjian kredit dengan bank. Istilah yang serupa dengannya disebut *mezzanine financing*.

Broker :

Merupakan pedagang perantara yang menghubungkan pedagang satu dengan yang lain dalam hal jual-beli atau antara penjual dan pembeli (untuk saham dan sebagainya). Istilah ***broker*** juga kerap dikenal dengan nama pialang. ***Broker*** juga dapat didefinisikan sebagai individu atau perusahaan yang berperan sebagai perantara antara investor dan pedagang efek, dimana mereka menyediakan jasa dan dibayar dengan berbagai cara, baik melalui komisi, biaya, ataupun dibayar oleh pihak bursa sendiri.

Brokerage Mandate :

Merupakan suatu instrumen hukum yang memberikan wewenang atau mandat kepada pihak ketiga untuk melakukan tugas-tugas tertentu atas nama anda. Contohnya dalam *broker real-estate*, dimana Anda adalah prinsip yang memberi

wewenang kepada *broker real-estate* Anda (agen) untuk mewakili Anda dalam pencarian kredit Anda dengan pihak bank, dan Anda akan mendapatkan jaminan dengan menandatangani dokumen perwakilan wajib dan bersifat legal, karena bidang representasi tempat broker real estate ditetapkan dengan jelas.

Business Angel :

Juga dikenal dengan istilah ***angel investor, private investor, angel funder,*** atau ***seed investor.*** Mereka merupakan seorang individu dengan *net worth* tinggi yang menyediakan dukungan atau bantuan finansial bagi para *entrepreneur* maupun bisnis *startup* kecil. Dan sebagai imbalannya, ***business angel*** biasanya mendapatkan kepemilikan atas bisnis tersebut.

Bank Identifier Code (BIC) :

Merupakan kode gabungan yang terdiri atas kode kliring dan kode cabang bank yang dimaksud.

Business Information System (BIS) :

Merupakan sebuah sistem dalam suatu organisasi yang menentukan kebutuhan pengolahan transaksi harian dan mendukung operasi yang bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi. Karena dalam suatu organisasi atau perusahaan, sangat penting dalam mengelola sumber daya, yang tidak kalah pentingnya.

Buy Now, Pay Later (BNPL):

Merupakan layanan yang ditawarkan oleh pengecer dan penyedia pihak ketiga yang memungkinkan konsumen untuk membeli suatu produk dengan segera, tetapi dapat menunda pembayaran atau pembayarannya dapat dilakukan di kemudian hari dengan tenggat tertentu. BNPL dapat dianggap sebagai sebuah fasilitas keuangan yang memungkinkan metode pembayaran dengan cicilan tanpa kartu kredit. Namun, berbeda dengan kartu kredit yang bunganya 0%, beberapa layanan penyedia sistem BNPL ini menggunakan bunga yang disesuaikan dengan otoritas pengawas.

C

Cardano (ADA) :

Merupakan *blockchain* generasi ketiga setelah Bitcoin (BTC) dan Ethereum (ETH) yang menggunakan teknologi *proof-of-stake* (PoS), hal ini karena ia memiliki salah satu jaringan *blockchain* yang paling ramah lingkungan dan lebih aman. Layaknya, ETH, Cardano, memiliki fitur *smart contract* yang baru saja aktif. Cardano diluncurkan pada tahun 2017 yang pada saat itu hanya berfungsi untuk mendukung transaksi pengiriman ADA. Operasional dan perkembangan Cardano sendiri tidak diatur oleh satu organisasi saja. Cardano dikelola oleh tiga organisasi terpisah dan independen. **Pertama**, Cardano Foundation, yang mengatur dan mengawasi perkembangan Cardano. Organisasi **kedua** ialah IOHK, yang merancang sistem Ouroboros dan *algoritme proof-of-stake blockchain* Cardano. Dan yang terakhir adalah Emurgo yang mengatur kerja sama strategis Cardano dengan berbagai macam organisasi.

Cave Automatic Virtual Environment (CAVE) :

Merupakan ruang virtual tiga dimensi yang terdiri atas dinding, lantai, dan langit-langit yang diproyeksikan. Pengguna bergerak dalam suatu ruang virtual dan dapat secara individual mengontrol aktivitas mereka melalui input elektronik (misalnya, *joystick* atau sarung tangan data) dan visualisasi tiga dimensi melalui kacamata *virtual reality* (VR) atau *head-up-display* (HUD). Sistem CAVE telah digunakan selama beberapa waktu untuk proses konstruksi (misalnya, dalam industri otomotif dan konstruktif) dan dikaitkan dengan

potensi yang cukup untuk komunikasi virtual (misalnya, konferensi, presentasi produk) yang secara khusus dapat menguntungkan layanan bisnis, seperti *fintech*.

Central Banks Digital Currency (CBDC) :

Merupakan uang digital atau virtual yang diterbitkannya dan yang peredarannya dikontrol oleh Bank Sentral, dan digunakan sebagai alat pembayaran yang sah mengganti mata uang kartal. Uang dalam bentuk ini akan bertindak sebagai representasi digital dari mata uang suatu negara. CBDC sudah memenuhi tiga fungsi dasar uang, yakni sebagai **alat penyimpan nilai (*store of value*)**; **alat pertukaran atau pembayaran (*medium of exchange*)**; dan **alat pengukur nilai barang dan jasa (*unit of account*)**. CBDC menggunakan *private blockchain*, dan identitas pengguna CBDC terkait dengan akun bank miliknya, berfungsi sebagai alat pembayaran seperti biasa dan Bank Sentral dapat mengatur jumlah pasokan dan jaringannya. Sedangkan pada *cryptocurrency*, menggunakan *public blockchain*, dapat menggunakan identitas anonim, bertujuan spekulasi dan sistem pembayaran tergantung regulasi di tiap negara, serta otoritas yang mengaturnya adalah pasar jaringan kripto tersebut.

Chainlink :

Merupakan sebuah jaringan *oracle* yang memungkinkan adanya integrasi data *off-chain* ke dalam bagian *smart contract*. *Chainlink* dapat dikatakan sebagai suatu *platform* yang menyatukan antara sistem pembayaran (*payment system*)

dan data eksternal, seperti web API (*Application Programming Interface*), *data feed*, atau rekening bank umum. Dengan kata lain, *chainlink* merupakan mata uang *crypto* yang bertujuan untuk memberikan insentif pada jaringan komputer global untuk menyediakan data dunia nyata yang andal ke kontrak pintar yang berjalan di atas *blockchain*.

***Challenger Bank/Neobank* :**

Merupakan sebuah istilah yang dipopulerkan pertama kali oleh Inggris untuk merujuk kepada sejumlah *startup fintech banking* yang muncul setelah krisis keuangan 2007-2009. *Challenger bank* merupakan perusahaan *fintech* yang menawarkan aplikasi, perangkat lunak, dan teknologi digital sebagai basis pelaksanaannya. *Fintech* ini mengkhususkan operasionalnya pada produk keuangan tertentu, seperti giro dan tabungan. *Fintech* ini dapat dikatakan sebagai inovasi dalam teknologi keuangan yang menawarkan jasa layanan perbankan digital tanpa kantor cabang. *Fintech* ini menggambarkan penyedia keuangan berbasis teknologi finansial yang menantang bank tradisional.

***Chargeback* :**

Atau Tolak Bayar, merupakan pengembalian uang kepada pembayar transaksi, terutama transaksi kartu kredit. Umumnya, pembayar merupakan konsumen. Tagihan balik membalikkan transfer uang dari rekening bank, jalur kredit, atau kredit konsumen. Tolak bayar dipesan oleh bank yang mengeluarkan kartu pembayaran konsumen.

Charity Crowdfunding :

Merupakan salah satu teknik pengumpulan dana yang dilakukan oleh banyak orang dan nantinya dana tersebut akan dipakai untuk tujuan suatu kegiatan atau bisnis yang ditujukan untuk tujuan atau hal-hal kemanusiaan, atau donasi.

Chatbot :

Merupakan sebuah program komputer yang menggunakan teknologi AI, atau robot virtual yang dapat mensimulasikan percakapan layaknya manusia. Teknologi ini juga dikenal sebagai asisten digital yang dapat memahami, serta memproses permintaan pengguna, dan memberikan jawaban yang relevan dan cepat. *Chatbot* merupakan kependekan dari *chatterbot*.

Chief Digital Officer/Chief Digital Information Officer :

Merupakan suatu peran atau kedudukan atau jabatan sebagai eksekutif senior yang lebih berfokus pada pertumbuhan suatu pertumbuhan suatu perusahaan, wilayah atau pemerintah dengan menggunakan sistem digitalisasi data. Beberapa tanggung jawabnya meliputi: (a) mengidentifikasi peluang digitalisasi dan point-poin penting terkait; (b) mengidentifikasi potensi pendapatan dari peluang digitalisasi dan mendorong inisiatif; (c) meningkatkan kepuasan pelanggan melalui inisiatif digitalisasi.

Clearing and Settlement Mechanism (CSM) :

Merupakan suatu bentuk transaksi pembayaran melalui sistem ATM atau POS, dimana memerlukan bank pedagang yang menyelesaikan transaksi menggunakan debitor langsung dari akun pembeli dan mengkreditkan jumlah tersebut ke akun penjual.

Cloud Computing :

Merupakan gabungan pemanfaatan teknologi komputer (komputasi) dan pengembangan berbasis internet (*cloud*). Beberapa contoh penggunaan komputasi awan ini ialah; (a) *email*, seperti layanan Zimbra Mail; (b) penyimpanan, *backup*, dan pengambilan data; (c) membuat dan mengetes aplikasi; (d) menganalisis data.

Cockroach Startups :

Merupakan sebuah istilah dalam dunia bisnis, dimana suatu perusahaan bisnis tetap berjalan maju ke depan dalam segala kondisi, kesulitan, dan perubahan pasar yang sedang berlangsung. Kata *cockroach* dipakai dengan merujuk kepada kecoa yang tetap terus berjalan tanpa memperdulikan kondisi di sekitarnya.

Cognitive Computing/Cognitive Cloud Computing :

Merupakan suatu proses membuat model terkomputerisasi yang kompleks yang dapat bekerja mirip dengan pikiran manusia. Atau secara umum, dimaksud sebagai sebuah simulasi dari proses pemikiran manusia ke dalam bentuk dan

model terkomputerisasi atau terkomputasi. Sistem ini termasuk canggih, karena menjadi sebuah mesin modern yang memiliki cara kerja unik, yakni dapat berpikir dan beradaptasi seperti otak manusia.

Coin :

Merupakan aset kripto yang beroperasi dalam *blockchain*-nya sendiri dan tidak bergantung pada aset kripto lain. Dimana, satu unit *cryptocurrency* juga bisa disebut koin. Istilah ini digunakan untuk membedakan istilah koin dari tokerm yang beroperasi di atas platform *blockchain* induknya.

Coin Burn :

Merupakan proses pembakaran yang disengaja untuk menghilangkan koin, sehingga koin tersebut tidak dapat digunakan kembali. Cara kerjanya ialah dengan melibatkan pengembang yang mengeluarkan aset digital atau koin tersebut.

Cold Storage :

Mengacu pada penyimpanan bersifat luring dari koin atau token, baik diatas kerja melalui hasil tercetak (*hash value*) atau pada perangkat yang terhubung dengan internet. Berbeda dengan *hot storage*, solusi *offline* semacam itu dianggap lebih aman terhadap semacam itu dianggap lebih aman terhadap *cybercrime* (jika disimpan di lokasi fisik yang aman), tetapi seringkali kurang ramah pengguna karena mereka hanya mendukung berbagai macam *cryptocurrency*.

Collaborative Finance :

Merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kategori transaksi keuangan tertentu yang terjadi secara langsung antar-individu tanpa perantara lembaga keuangan tradisional. Istilah ini merupakan sebuah cara baru untuk mengelola transaksi keuangan informal yang dimungkinkan oleh kemajuan di media sosial dan *platform online peer-to-peer*.

Colored Coin :

Merupakan protokol sumber terbuka yang dikembangkan di atas Bitcoin 2.0 yang memungkinkan penggunaannya mewakili dan memanipulasi sumber daya digital yang tidak dapat diubah selain transaksi bitcoin. *Colored coin* diwakili oleh standar TxOut. Secara sederhananya, *colored coin* merupakan unit-unit BTC secara umum, namun memiliki properti atau penanda khusus di atasnya yang membuat bisa digunakan lebih jauh pada aplikasi berbeda.

Colocation/Colocation Server :

Merupakan istilah untuk proses penggelaran dan *hosting* server yang dimiliki oleh suatu organisasi dalam lingkungan/fasilitas layanan yang dikelola, sehingga memungkinkan suatu organisasi untuk menyebarkan server mereka dalam pusat data atau fasilitas IT yang ada. Dengan kata lain, bahwa *hardware* atau *physical server* merupakan milik sendiri, dan kemudian ditempatkan pada *data center* yang disediakan oleh layanan penyedia layanan server. Tipe layanan ini menawarkan dua jenis *server* yang berbeda, yakni:

(a) *unmanaged colocation* – dimana Anda bertanggung jawab terhadap proses *monitoring*, perbaikan masalah *server*, hingga melakukan beberapa tindakan pencegahan seperti *data backup*; (b) *managed colocation* – merupakan proses atau operasi *monitoring*, *maintenance*, hingga *update* terhadap *server* yang dilakukan oleh penyedia layanan *server*. Dalam **server kolokasi** ini, server tetap menjadi milik organisasi klien, tetapi dikelola dan dipantau oleh MSP (*Managed Service Provider*).

Combating the Financing of Terrorism/Counter Terrorist Financing (CFT):

Merupakan istilah yang digunakan sebagai langkah-langkah untuk melawan pendanaan teroris yang di satu sisi bertujuan untuk mencegah transaksi keuangan yang mendukung tujuan politik, agama atau ideologis melalui kekerasan dan/atau ancaman kekerasan terhadap warga sipil. Identifikasi transaksi keuangan semacam itu dan sumbernya harus membantu meningkatkan penegakan hukum dan mencegah kemungkinan merebak dan meluasnya aksi terorisme. CFT merupakan suatu komponen itu dari fungsi pembayaran dalam sistem perbankan dan merupakan bagian dari model bisnis di segmen *regtech* (*regulatory technology*).

***Combined Ratio* :**

Merupakan cara atau indikator yang digunakan untuk mengukur berapa banyak keuntungan yang dihasilkan dengan membandingkan jumlah uang yang diterima dari nasabah dengan jumlah yang dibayarkan sebagai klaim dan biaya.

Committee on Uniform Securities Identification Procedures (CUSIP) :

Merupakan sebuah komite yang dibentuk pada tahun 1962 dan bertugas untuk mengembangkan sistem identifikasi sekuritas, khususnya saham yang terdaftar di Amerika Serikat dan Kanada, serta obligasi pemerintah yang diimplementasikan pada tahun 1967. CUSIP merupakan sistem identifikasi sekuritas, khususnya saham dan obligasi yang terdaftar di bursa Amerika Serikat dan Kanada. Sistem CUSIP dimiliki oleh *American Bankers' Association* dalam hubungannya dengan *Standard & Poor's (S&P)* yang berfungsi untuk memudahkan proses penyelesaian dan pembersihan sekuritas terkait. Dalam sistem yang dikembangkan oleh komite ini terdapat Nomor CUSIP yang dirancang untuk digunakan oleh sebagian besar sistem pencatatan perdagangan terkomputerisasi yang terdiri atas kombinasi sembilan huruf dan angka. Nomor ini digunakan untuk mengetahui perbedaan sekuritas yang diperdagangkan di pasar umum.

Community Banking :

Merupakan lembaga penyimpanan yang biasanya dimiliki dan dioperasikan secara lokal. Bank ini cenderung berfokus pada kebutuhan bisnis dan keluarga, dimana bank memiliki cabang dan kantor. Keputusan pinjaman dibuat oleh orang-orang yang memahami kebutuhan lokal keluarga, bisnis dan petani.

Consensus Mechanism :

Merupakan mekanisme yang digunakan untuk memberikan toleransi terhadap kesalahan yang digunakan dalam sistem

komputer dan *blockchain* untuk mencapai kesepakatan yang diperlukan pada satu nilai data atau satu keadaan jaringan di antara proses terdistribusi atau sistem multi-agen, seperti dengan *cryptocurrency*. Terdapat beberapa prinsip yang terkandung dalam *consensus mechanism*, yakni: **(a)** PoW (*Proof of Work*); **(b)** PoS (*Proof of Stake*); **(c)** DpoS (*Delegated Proof of Stake*); **(d)** PBFT (*Practical Byzantine Fault Tolerance*); dan **(e)** Raft.

Consortium Blockchain :

Merupakan tipe yang juga dikenal sebagai *federated blockchain*. Tipe ini merupakan tipe *blockchain* yang paling unik dibandingkan dengan tipe *blockchain* lainnya, karena merupakan suatu bentuk pendekatan baru untuk menyelesaikan kebutuhan organisasi yang membutuhkan fitur *blockchain public* dan *private*. Dalam *consortium blockchain*, beberapa aspek organisasi dipublikasikan, sementara yang lainnya tetap bersifat pribadi. Kemampuan yang dimiliki oleh *consortium blockchain* ini mungkin terlihat serupa dengan *hybrid blockchain*, yang menjadi pembedanya ialah *consortium blockchain* bersifat desentralisasi, sedangkan *hybrid blockchain* tidak.

Construction Technology (Contech):

Merupakan suatu alat atau teknologi yang dapat digunakan dalam membangun sarana dan prasarana yang dapat berguna nantinya bagi kehidupan dari manusia itu sendiri. Dengan teknologi ini, akan lebih memudahkan proses pembangunan, sehingga dapat memiliki hasil yang lebih baik. Atau dengan

kata lain, menjelaskan tentang metode atau teknik tahapan dalam melaksanakan pekerjaan guna mewujudkan bangunan fisik di suatu lokasi proyek, sesuai dengan spesifikasi teknik yang disyaratkan.

Contract for Differences (CFD) :

Merupakan suatu bentuk pengaturan yang dibuat dalam perdagangan derivatif keuangan di mana perbedaan penyelesaian antara harga perdagangan pembukaan dan penutupan diselesaikan secara tunai. Dimana, tidak ada pengiriman barang fisik atau sekuritas dengan CFD. Lebih lanjut bahwa CFD merupakan suatu strategi perdagangan tingkat lanjut yang digunakan oleh perdagangan berpengalaman dan tidak diperbolehkan di beberapa negara, seperti Amerika Serikat. CFD memungkinkan pedagang untuk berdagang dalam pergerakan harga sekuritas dan derivatif.

Corda :

Merupakan sebuah kerangka kerja DLT yang dikembangkan oleh konsorsium R3 yang bertujuan untuk mendukung transaksi keuangan antar-perusahaan melalui aplikasi sistem lintas organisasi yang dapat dioperasikan (*blockchain perusahaan, interoperabilitas*). Kerangka ini harus memungkinkan organisasi untuk membuat solusi individual dan menggunakan mekanisme konsensus yang berbeda.

Core Banking System :

Merupakan jantung atau pusat dari sebuah bank, karena sistem ini digunakan untuk memproses pinjaman (*loan*), dan di dalamnya tersimpan data nasabah, serta semua transaksi sejak nasabah membuka rekening di bank sampai menutupnya. *Core banking* umumnya diasosiasikan dengan *retail banking*. Dengan adanya sistem ini, bank tidak lagi perlu untuk mendapatkan deposit dari penarikan uang tunai di cabang yang sama, nasabah bisa melakukan deposit dari cabang manapun dan mendapatkan penarikan dengan mudah dari cabang lainnya. Melalui sistem ini, bukan hanya bank saja yang menjadi terbaru, melainkan nasabah juga, karena memberikan kebebasan untuk memilih dalam melakukan transaksi hingga selesai dengan cara yang sangat mudah. Sehingga, nasabah tidak perlu lagi repot-repot untuk pergi cabang untuk melakukan transaksi yang sifatnya sederhana. Melalui sistem ini, terdapat beberapa fasilitas yang disediakan, yakni ATM, dana elektronik, transfer, *tele-banking*, *internet banking*, cabang kliring fasilitas perbankan cabang. Melalui sistem ini juga terdapat beberapa modul kerja di dalamnya, yakni **CIS** (*Customer Identification System*); **DDS** (*Demand Deposit System*); **GLS** (*General Ledger System*); **LNS** (*Loan System*); dan **TDS** (*Time Deposit System*).

Corporate Startup :

Merupakan istilah bagi suatu perusahaan rintisan yang didirikan oleh satu atau banyak orang untuk mengembangkan sebuah produk atau layanan unik yang sesuai dengan target pasar. Jenis perusahaan ini cenderung menggunakan sistem

online untuk memasarkan ataupun mengenal produk dan layanannya, serta memiliki potensi pertumbuhan yang sangat tinggi. Jika dibandingkan dengan perusahaan tradisional lainnya, maka perusahaan *startup* lebih mudah mendapatkan dana, karena *startup* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kegiatan ekonomi. Identiknya, perusahaan ini mengandalkan investor atau *venture capital* untuk memperoleh dana yang terbilang cukup besar. Beberapa jenis pendanaan yang dapat dimanfaatkan *startup* ialah: **keluarga atau teman; inkubator; *venture capital*.**

Cosmos (ATOM) :

Merupakan kumpulan teknologi lengkap yang lebih dari sekadar menghubungkan *blockchain* untuk terhubung dan berbagi data satu sama lain. Atau bisa dikatakan sebagai suatu jaringan terdesentralisasi berisi sekumpulan *blockchain* yang bekerja secara independen dalam suatu ekosistem. Hal ini membuatnya acapkali dikenal sebagai *internet of blockchains* atau jaringan internet untuk *blockchain*. Istilah ini diambil dari entitas sebuah galaksi besar yang berisikan ratusan bahkan ribuan *blockchain* sebagai planet-planet yang ada di dalamnya. Penunjang *cosmos* ialah *software development kit* (SDK) untuk pengembang yang ingin membuat *blockchain* di dalam jaringan *cosmos*. *Cosmos* lahir dari Tendermint, sebuah algoritma konsensus *proof-of-stake* (PoS) yang dibuat oleh Jae Kwon, Zarko Milosevic, dan Ethan Buchman pada tahun 2014, yang pembentukannya dikoordinasikan oleh dua organisasi non-profit, yakni *Tendermint, Inc.* dan *The Interchain Foundation* (ICF).

Cost to Income Ratio (CIR) :

Atau Rasio Biaya terhadap Pendapatan, merupakan salah satu indikator efisiensi untuk melakukan penilaian atau asesmen terhadap kinerja operasional perusahaan jasa keuangan yang termasuk di dalamnya semua biaya dan pendapatan. Rasio ini berkisar antara 70-80% untuk bank universal yang lebih besar, sementara bank langsung yang lebih khusus dan perusahaan *fintech* tanpa jaringan cabang, sering menampilkan CIR dengan kisaran antara 40 dan 50%.

Covesting/Staking Crypto Covesting (COV):

Merupakan *platform* profil tinggi lainnya yang menawarkan *copy trading* kripto. Dengan layanan ini, Anda hanya akan membayar biaya, jika mendapat untung. Atau dengan kata lain *platform* ini bertujuan untuk membawa investor biasa yang tidak memiliki waktu atau pengetahuan untuk berinvestasi dalam *cryptocurrency*, memfasilitasi kemampuan untuk berinvestasi secara cerdas di pasar baru yang sedang tumbuh.

Cross-Border Hub :

Dalam hal pembayaran lintas batas, *hub lintas batas* menghubungkan sistem pembayaran kartu nasional dengan sistem kliring nasional lainnya. Berbeda dengan transaksi nasional, titik kontak ini (*hub*) hadir di satu atau kedua negara sebagai aktor tambahan dalam aliran proses, dikendalikan oleh rasio biaya-pendapatan masing-masing. Hub lintas batas terbatas pada penerusan transaksi dan tidak menawarkan layanan lain kepada para pihak sebagaimana dalam model *four-corner*.

Cross-Border Payment :

Pembayaran Lintas Batas mengacu pada transaksi yang melibatkan individu, perusahaan, bank atau lembaga penyelesaian yang beroperasi di setidaknya dua negara yang berbeda. Sederhananya, pembayaran lintas batas termasuk transaksi di luar negara asal dalam mata uang yang berbeda. Dalam pengaturan tradisional, proses ini berlangsung melalui suatu *hub*, yang sering kali melibatkan waktu transaksi tambahan dan biaya transaksi.

Cross-chain :

Lintasi rantai merupakan teknologi baru yang berupaya memungkinkan transmisi nilai dan informasi antara jaringan *blockchain* yang berbeda. Teknologi ini dipandang sebagai solusi akhir untuk meningkatkan interoperabilitas antar *blockchain*. Teknologi ini merupakan teknologi baru yang berupaya untuk memungkinkan proses transmisi nilai dan informasi antara jaringan *blockchain* yang berbeda.

Cross-Ledger Interoperability (CLI):

Merupakan sebuah sistem yang hadir untuk mengatasi peningkatan kebutuhan bertukar data antara sistem buku besar terdistribusi (DLT), dimana melaluinya masalah interoperabilitas dapat teratasi dan mengakui bahwa dalam ekonomi token yang sedang mengalami perkembangan, aset digital, token, sering dikaitkan dengan *framework* tertentu. Sehingga, CLI terdiri atas konsep teknologi (misalnya, *cross-chain*, *multi-chain*) yang memungkinkan perdagangan lintas rantai, serta proses dan model bisnis lintas rantai.

Crowddonating :

Merupakan suatu bentuk donasi secara massal yang dilakukan dengan menunjukkan pendukung yang menyumbangkan sumber daya tanpa mengharapkan imbalan apapun. Para pendukung atau donatur, dapat berupa perseorangan atau badan hukum yang mengejar tujuan kemanusiaan, sosial, atau kebudayaan.

Crowdfunding :

Merupakan suatu bentuk pendanaan yang dananya dikumpulkan dari banyaknya orang yang tertarik dan meminati gagasan dari suatu kegiatan atau usaha yang sedang dibangun. Bentuk pendanaan ini pun dianggap lebih mudah dan dapat diperoleh dengan cepat. Pendekatan yang dilakukan melaluinya memanfaatkan upaya kolektif dari sejumlah individu secara *online* dengan menggunakan sebuah *platform* atau media sosial *crowdfunding*, sebagai alat untuk menjangkaunya. *Crowdfunding* juga merupakan salah satu bentuk dari *crowdsourcing* dan keuangan alternatif yang mulai kembali muncul dan banyak dimanfaatkan orang untuk membantu para pengusaha maupun UKM pemula.

Crowdinvesting :

Mengacu pada penyediaan modal ekuitas, pinjaman subordinasi atau produk serupa oleh sejumlah besar investor, yang dapat terdiri dari individu dan badan hukum. Investasi ekuitas ini sering memberikan modal untuk bisnis *startup*, daripada melalui pinjaman berbunga tetap, seperti metode *crowdlending*. *Crowdinvesting* dilakukan langsung kepada

peminjam melalui *platform digital* tanpa partisipasi bank sebagai perantara. Acapkali, bank hanya bertindak sebagai penyedia layanan dalam pemrosesan transaksi, tetapi tidak sebagai investor. Beberapa contoh *crowdinvesting* ialah *Companisto*, *Exporo* dan *Zinsland*.

Crowdlending/Peer-to-peer lending (P2P Lending) :

Merupakan layanan penyedia jasa pinjaman yang menghubungkan debitur atau pihak peminjam secara langsung dengan pemilik dana pinjaman atau kreditur. *Crowdlending* merupakan sebuah metode pinjaman yang menghubungkan langsung individu yang membutuhkan dana pinjaman dengan orang lain yang menyediakan pinjaman tersebut. *P2P Lending* memungkinkan individu untuk mendapatkan pinjaman langsung dari individu lain, memotong lembaga keuangan sebagai perantara. Dalam praktiknya, pemberi dan disebut juga sebagai investor.

Crowdrewarding :

Atau *crowdsupporting* yang berbasis hadiah/*reward* mengacu pada proyek-proyek dari banyak bidang (komersial, kreatif, budaya, olahraga dan lain sebagainya) yang dibiayai secara bersama oleh banyak pendukung. Hadiah atau *reward* yang diberikan oleh para pendukung tidak terdiri dari saham perusahaan atau arus kas, tetapi dari hadiah atau penerimaan produk yang dikembangkan sebelum dibawa ke pasar. Perhitung jenis atau luasnya kompensasi tergantung pada jumlah dukungan keuangan yang diberikan. Salah satu

platform crowdrewarding yang cukup terkenal ialah Kickstarter.

Crowdrisk :

Mengacu pada risiko bahwa *collective intelligence* dapat menyebabkan keputusan investasi yang palsu, seperti perilaku sosial atau tekanan teman sebaya dapat menggantikan prinsip-prinsip perilaku rasional (menurut model *homo oeconomicus*) dan pada saat pasar terlalu panas, investasi masih dapat dilakukan pada objek investasi tertentu, karena perilaku kawanan meskipun ada peringatan dan sinyal risiko. Hal ini mengikuti gagasan bahwa **massa** atau kerumunan tidak dapat membuat kesalahan.

Crowdsale :

Merupakan suatu bentuk penawaran umum untuk berinvestasi dalam *cryptocurrency* baru atau aset digital lainnya, seperti NFT (*non-fungible token*). Melalui kegiatan ini dapat dikumpulkan dana untuk apapun yang berkaitan dengan *cryptocurrency* atau *blockchain*, termasuk pengembangan dalam proyek atau bisnis baru.

Crowdslapping :

Merupakan sebuah istilah yang dikenal dari komunitas perangkat lunak sumber terbuka yang adalah reaksi komunitas terhadap aktivitas pengguna (misalnya pengembang). Karena reaksi komunitas yang tidak dapat diprediksikan, maka umpan balik mungkin menjadi konstruktif dan membantu

menghilangkan kekurangan dalam produk. Namun, mungkin dapat menjadi negatif dan dengan demikian merugikan perusahaan.

Crowdsourcing :

Atau urun daya, merupakan suatu metode yang digunakan untuk menampung banyak orang yang ingin melakukan sesuatu atau mencapai suatu tujuan. Yang dilakukan oleh mereka ialah membagikan informasi, melakukan pekerjaan yang diminta, dan melakukan diskusi melalui forum yang disediakan, baik melalui *website*, media sosial ataupun aplikasi. Biasanya, mereka yang adalah metode ini merupakan *freelancer*, yang mencari berbagai macam jenis pekerjaan. Metode ini bisa digunakan oleh orang secara personal atau mungkin juga bisnis dan perusahaan. Metode ini biasanya digunakan untuk menyelesaikan proyek yang cukup besar dan membutuhkan cukup banyak tenaga kerja.

Crowdtesting/Crowdsourced testing :

Merupakan suatu bentuk pengujian praktis yang memanfaatkan efisiensi dan keberagaman dari aksi urun daya untuk menguji atau melakukan pengujian terhadap suatu perangkat lunak yang akan dikembangkan. Perangkat lunak tersebut dapat meliputi aplikasi seluler, SaaS (*software-as-a-service*), aplikasi desktop asli, atau situs web dalam berbagai tahapan pengembangan, yang nantinya akan didistribusikan atau dirilis kepada sekelompok besar orang. Mereka yang melakukan kegiatan ini sering disebut sebagai *crowdtesters*, dimana nantinya mereka akan menjalankan perangkat lunak

di komputer atau ponsel mereka untuk memeriksa cacat dan area yang nantinya harus ditingkatkan performanya.

Crypto Asset :

Merupakan mata uang digital yang dipakai untuk bertransaksi secara virtual dalam suatu jaringan internet. Kode-kode atau sandi-sandi rahasia yang cukup rumit berfungsi untuk melindungi dan menjaga keamanan mata uang digital yang dikenal sebagai *cryptocurrency*, yang berasal dari dua kata, yakni *cryptography* yang berarti kod rahasia dan *currency* yang berarti mata uang.

Crypto Asset Management :

Merupakan praktik yang digunakan untuk melakukan pelacakan, pembelian dan penjualan aset yang diberi token melalui *blockchain* untuk memastikan diperolehnya kinerja portofolio yang terbaik.

Crypto Bank :

Merupakan lembaga perbankan yang terlibat dalam pelbagai standar kegiatan yang memiliki hubungan dengan seperti deposito dan penarikan, tabungan, pinjaman, dan berinvestasi dalam berbagai instrumen pasar yang lebih luas. Namun, yang membedakannya dengan bank pada umumnya atau bank standar ialah, mereka telah melakukan integrasi dengan *cryptocurrency* ke dalam fungsi keuangan mereka. *Crypto Bank* juga telah memperoleh legalitas dari pengawas keuangan lokal. Contoh bank *crypto* ialah Bitwala dan Spot9.

Pada dasarnya, kedua lembaga ini merupakan suatu kerangka yang suatu hari nanti akan menjadi jembatan antara ekonomi *fiat* dan *crypto* yang terpisah yang sekarang mulai muncul.

Cryptocurrency :

Merupakan mata uang digital atau virtual yang dijamin dengan kriptografi, yang membuatnya hampir tidak mungkin untuk dipalsukan atau digandakan dan bekerja sebagai media pertukaran yang menggunakan kriptografi yang kuat untuk mengamankan transaksi keuangan, mengontrol proses pembuatan unit tambahan, dan memverifikasi transfer aset. *Cryptocurrency* merupakan suatu jaringan terdesentralisasi berdasarkan teknologi *blockchain*. *Cryptocurrency* memiliki ciri khas, yakni pada umumnya mereka tidak dikeluarkan oleh otoritas pusat, yang dari segi teori membuat mereka kebal terhadap intervensi atau campur tangan dan manipulasi pihak pemerintah. *Cryptocurrency* berbasis *blockchain* pertama yang dikembangkan ialah *Bitcoin* (BTC), yang sampai sekarang masih menjadi *cryptocurrency* paling berharga dan populer.

Cryptojacking :

Merupakan istilah dalam dunia kejahatan siber yang digunakan untuk menambang aset kripto dari jarak jauh. *Cryptojacking* merupakan jenis serangan siber dimana seorang peretas mengkooptasi kekuatan komputer anda untuk menambang *cryptocurrency* secara ilegal. Modus yang dilakukan dari kejahatan ini dapat menargetkan konsumen individu, institusi besar, dan bahkan sistem kontrol industri.

Dalam kasusnya, para penipu mengenkripsi file korban dan meminta tebusan mata uang digital dalam bentuk Bitcoin untuk mendekripsinya. Tindakan kejahatan ini dilakukan dengan menginstal perangkat lunak *cryptojacking* yang dapat digunakan untuk menambang aset kripto atau bahkan mencuri sejumlah aset kripto dari dompet digital anda. Terdapat beberapa jenis *cryptojacking*, yakni: ***cloud cryptojacking***, ***cryptojacking berbasis browser***; dan ***cryptojacking berbasis file***.

Crypto Custody :

Merupakan istilah yang mengacu pada cara kita menyimpan aset. Dalam konteks dompet *cryptocurrency*, menggunakan sistem *custody* berarti kita menyimpan aset kripto pada pihak ketiga seperti bursa pertukaran kripto. *Non-kustodial* adalah saat kita menyimpan aset kripto secara terdesentralisasi dalam dompet digital pribadi, seperti MetaMask atau menggunakan *ledger*. Bursa pertukaran kripto memungkinkan pengguna menyimpan aset kriptonya di *platform* dan semua transaksi tercatat oleh pusat penukaran ini.

Crypto Economics :

Merupakan suatu domain ilmiah yang berkaitan dengan proses ekonomi terdistribusi atau terdesentralisasi seperti yang diaktifkan oleh *cryptocurrency*. Hal-hal yang terkandung di dalamnya antara lain representasi aset digital dalam sistem *blockchain*, penentuan harga untuk koin-koin, perilaku peserta dalam jaringan terdesentralisasi (misalnya, insentif untuk para *miner*, penghindaran kolusi) atau

pembentukan keadaan seimbang (misalnya, harga seimbang, keseimbangan Nash).

Crypto Finance :

Menggambarkan sistem ekosistem keuangan di sekitar aplikasi *blockchain*, seperti *cryptocurrency* dan token, tetapi juga instrumen kriptografi lainnya, seperti *e-wallet* atau transfer uang digital. Ini adalah ekosistem yang dihasilkan dan beroperasi secara digital (*natively digital*), yang ada sejajar dengan sistem keuangan klasik, yang terdiri dari bank dan lembaga keuangan lainnya, perantara (intermediasi) dan otoritas pengawas.

Crypto License :

Merupakan penyedia layanan untuk penahanan/kustodian (penahanan kripto), manajemen, dan penyimpanan *cryptocurrency*, seperti Bitcoin dan aset digital lainnya semakin tunduk pada peraturan. Contohnya di Negara Jerman, arahan pencucian uang telah mendefinisikan 54 A-D yang disebut bisnis penahanan kripto sejak 2020. Berdasarkan lisensi kripto semacam itu, perusahaan diizinkan untuk menawarkan layanan yang sesuai kepada pelanggan di Jerman.

CryptoKitty :

Merupakan sebuah permainan komputer yang bertujuan untuk membuat dan memperdagangkan kucing virtual, yang kemudian dapat diperdagangkan oleh pemain berdasarkan

Ether dan digunakan kembali di game yang lain yang kompatibel dengan NFT.

Crypto Valley (CTV) :

Sejak pertengahan tahun 2010, ekosistem perusahaan *fintech* di kanton Swiss Zug telah terbentuk di sepanjang garis Silicon Valley, California. Sementara itu, banyak perusahaan startup, serta rekomendasi untuk pengaturan *fintech* telah muncul disini. Misalnya, kanton menerima *cryptocurrency* Bitcoin dan Ether sebagai alat pembayaran (mata uang virtual) untuk pajak sejak awal tahun 2021. Singkatnya, CTV merupakan ekosistem nasional yang dikembangkan oleh Negara Swiss dengan koneksi aktif ke pusat-pusat internasional inovasi *blockchain* di London, Singapur, Silicon Valley, dan New York.

Cryptography :

Frasa ini berasal dari bahasa Yunani, yakni *kripto* dan *graphia*. Dimana *kripto* memiliki arti menyembunyikan, sementara *graphia* mengandung arti tulisan. Sehingga, secara etimologi, kriptografi merupakan ilmu yang mempelajari teknik-teknik matematika yang berkaitan dengan aspek keamanan informasi atau merupakan proses menulis atau menyampaikan pesan secara rahasia dan tersembunyi. Dan dalam kaitannya dengan penggunaan teknologi digital, maka kriptografi merupakan ilmu yang mempelajari teknik enkripsi naskah asli (*plaintext*) yang tersusun acak, dengan memanfaatkan kunci enkripsi, sehingga naskah tersebut berubah menjadi teks yang sulit terbaca (*ciphertext*) oleh *user*

yang tidak memiliki kunci deskripsi. Terdapat beberapa jenis kriptografi, yakni: **(a)** *Hash Function*; **(b)** *Public Key Cryptography*; dan **(c)** *Symmetric Key Cryptography*.

Curated Shopping :

Menjelaskan tentang proses belanja yang didukung dan dipersonalisasi. Pemasok meminta parameter tertentu (misalnya, ukuran pakaian, warna dan preferensi favorit di suatu *department store*) dari pelanggan dan menggunakan algoritma untuk membuat keranjang belanja yang dipersonalisasi. Solusi dari penyedia *fintech* dapat diintegrasikan untuk opsi penetapan harga dan penyelesaian yang dipersonalisasi untuk berkontribusi pada pengalaman pelanggan.

Custodial Wallet :

Merupakan layanan dompet uang kripto yang memiliki kunci pribadi untuk dompet dan penahanan aset. Contoh *custodial wallet*, ialah *Binance* dan *Free Wallet*. Akun *binance regular* juga merupakan bagian dari *custodial wallet*. Sedangkan *non-custodial wallet* merupakan layanan dompet uang kripto yang memberikan kendali penuh atas aset seseorang. *MetaMask* dan *Exodus* merupakan contoh *non-custodial wallet*. Dompet kripto merupakan alat yang dimungkinkan untuk melakukan interaksi dengan jaringan *blockchain*, antara lain dapat menggunakannya untuk mengirim dan menerima uang kripto atau mengakses aplikasi terdesentralisasi (DApps). Dompet kripto terdiri dari dua komponen utama, yakni **kunci publik** (*public key*) dan **kunci pribadi** (*private key*).

Custodian :

Merupakan jasa penyedia layanan (TPP) yang menyimpan dan mengelola aset, yang mencakup aset fisik (misalnya saham, emas, dan aset digital). Antara lain, mereka menyediakan layanan dompet (dompet kustodian).

Cyber-Physical System (CPS) :

Merupakan sistem yang terdiri dari subsistem fisik, komputasi dan jaringan komunikasi atau sekumpulan perangkat komputasi yang berkomunikasi satu sama lain dan berinteraksi dengan dunia fisik melalui sensor dan aktuator dalam suatu umpan balik. Sehingga, terdapat 3 elemen dalam suatu CPS, yakni ***cyber*** yaitu komputasi; ***physical*** yaitu sistem fisik yang diatur atau dikendalikan, ***komunikasi*** yang menghubungkan antara beberapa komputasi yang terdistribusi dan menghubungkan antara komputasi dan physical. Adanya komunikasi, membuat perilaku sistem menjadi lebih kompleks, karena terdapat faktor waktu jeda pada pengiriman data. Komputasi dan komunikasi dipelajari dalam suatu ilmu *distributed system* atau *distributed computing*. Dalam kerja CPS, melibatkan suatu sistem kendali di dalamnya, sehingga diperlukan suatu algoritma sistem kendali. Beberapa algoritma yang dipakai tersebut antara lain: ***model continuous dynamics***; ***model discrete dynamics***; dan ***model hybrid***.

Cyber Crime :

Atau kejahatan siber merupakan tindakan ilegal dengan menggunakan pengetahuan teknologi komputer untuk melakukan suatu tindakan kejahatan (kriminal). Pencurian

hardware dan *software*, manipulasi data, pengaksesan sistem komputer secara ilegal dengan telepon, dan mengubah suatu program. Karakteristik lain dalam pengertian *cyber crime* ialah komputer dapat secara aktif atau pasif terlibat dalam suatu tindak kejahatan. Pengubahan data yang dilakukan secara ilegal dalam suatu *database*, perusakan file, dan penggunaan program pendobrak untuk mendapatkan akses ke dalam suatu sistem merupakan contoh-contoh keterlibatan komputer secara aktif. Kejahatan ini terjadi diantaranya terkait dengan hal-hal yang bersifat privasi. Beberapa kategori kejahatan siber ialah *trojan horses*, *logic bombs*, *trap doors*, dan *virus*. Beberapa kejahatan telekomunikasi ialah *phreaking*, *hacking*, *papan buletin ilegal*, dan **penyalahgunaan sistem telepon.**

***Cyber Risk* :**

Dengan semakin meningkatkan digitalisasi model bisnis, produk (produk pintar) dan proses, terdapat risiko siber yang perlu dipertimbangkan oleh penyedia layanan keuangan dalam manajemen risiko dan desain infrastruktur IT mereka yang juga meningkat. Cakupan tersebut termasuk spionase dunia maya (seperti mata-mata); sabotase (penghancuran infrastruktur); kejahatan (kejahatan dunia maya) dan informasi yang salah (berita palsu/berita bohong/*hoax*), tetapi juga konsekuensi yang tidak diinginkan dari malfungsi (misalnya kesalahan pemrograman) dan perilaku yang salah (misalnya, konsekuensi tindakan yang tidak diketahui). Secara spesifik, bisnis di sektor *fintech* menampilkan digitalisasi tingkat tinggi dan beroperasi di lingkungan yang sensitif (data keuangan dan pribadi) yang membutuhkan prioritas tinggi untuk pertanyaan tentang keamanan dan perlindungan data.

D

Dark Pool :

Merupakan bursa pribadi atau forum khusus untuk sekuritas perdagangan yang tidak dapat diakses oleh investor publik. Pemakaian *dark pool* menggambarkan kurangnya transparansi atau gelapnya informasi. *Dark pool* berbeda dari bursa publik, dimana tidak ada buku pesanan yang terlihat, dan perdagangan tidak terlihat untuk umum (atau hanya menjadi terlihat setelah mereka dieksekusi. Likuiditas di pasar *dark pool* disebut *likuiditas dark pool*. Mayoritas perdagangan *dark pool* dilakukan dalam perdagangan blok. Perdagangan blok merupakan transaksi sejumlah besar aset dengan harga yang telah ditentukan. *Dark pool* pertama kali muncul pada tahun 1980-an ketika *Securities and Exchange Commission* (SEC) mengizinkan pialang untuk bertransaksi dalam jumlah besar dan sebagian besar digunakan oleh investor institusional yang memperdagangkan sekuritas dalam jumlah besar. Terdapat beberapa jenis *dark pool*, yakni: ***Dark Pool milik Pialang-Dealer; Dark Pools Milik Bursa atau Broker Agensi; dan Electronic Market Makers Dark Pools.***

Darknet/Darkweb :

Merupakan satu bagian kecil dari keseluruhan komponen dan jaringan internet yang berisikan situs-situs web yang menyembunyikan alamat IP mereka dari internet. Dimana, untuk melakukan hal tersebut, dibutuhkan program khusus yang berfungsi menyembunyikan alamat IP pengunjung. Selain itu, semua situs Dark Web dikoordinasi melalui **jaringan gelap** dan hampir semua lalu lintasnya dienkrupsi.

Terdapat beberapa hal yang dapat ditemukan ketika mengakses situs dark web, yakni: **situs yang menyimpan karya ilmiah yang tidak terpublikasi sebelumnya dan dapat diakses secara gratis; koleksi media yang diarsipkan; jaringan berita yang tidak berafiliasi dengan partai atau agenda politik, sehingga mengungkapkan kebenaran pers; berbagai forum untuk mendiskusikan apa saja, mulai dari hal mistis, fiksi, hingga penemuan alien; dan situs kloning sosial media.** *Dark web* awal mulanya ditemukan secara tidak sengaja dari tugas akhir mahasiswa Universitas Edinburgh saat membuat program *peer-to-peer file-sharing* yang terdesentralisasi. Ian Clarke merupakan orang yang membuat proyek ini. Seorang pakar cyber, *Paul Jackson* mengumpamakan internet yang sama seperti gunung es, dimana memiliki tiga lapisan visibilitas, yakni **lapisan teratas (*surface web* – dimana mengacu pada situs web yang dapat diakses melalui mesin pencari); lapisan kedua (*deep web* – mengacu pada situs web yang memuat data kepemilikan yang dapat diakses oleh sekelompok orang tertentu); dan lapisan terdalam (*dark web* – lapisan ini hanya dapat diakses melalui jaringan pribadi virtual (*virtual private network/VPN*)).** Eksistensi *dark web* membuat sarang bagi para pelaku serangan *cyber* untuk berkembang biak.

Dash :

Merupakan mata uang kripto yang bersifat *open source*. Mata uang ini adalah *altcoin* yang bercabang dari protokol BTC. Ini juga merupakan organisasi otonom terdesentralisasi (DAO) yang dijalankan oleh subset penggunanya, yang disebut ***masternode***.

Data Aggregation :

Merupakan suatu proses meringkas atau menggabungkan data dengan melibatkan pengumpulan dan *bundling* data dalam jumlah yang cukup besar (*big data*) sebagai prasyarat untuk beragam tujuan analitis (analisis bisnis). Tujuan agregasi atau analisis statistik untuk selanjutnya ialah untuk mendapatkan data pada tingkat yang lebih tinggi, misalnya, pada seluruh segmen pelanggan atau pasar, yang dapat digunakan untuk personalisasi, peningkatan penawaran atau pengambilan keputusan secara umum. Agregasi data juga hadir dalam banyak kasus penggunaan, misalnya dalam manajemen keuangan pribadi (PFM) atau manajemen risiko.

Data-driven approach :

Merupakan suatu pendekatan yang dilakukan dalam mengerjakan suatu pekerjaan yang menggunakan data sebagai acuan atau landasan pekerjaan itu sendiri. Dalam pelaksanaannya, *data-driven* akan lebih fokus dalam proses analisis, interpretasi, dan juga menyajikan data yang dibutuhkan. Sederhananya, pekerjaan yang dilakukan dengan memanfaatkan *data-drive* harus bisa sesuai dengan data yang ada. Atau dengan kata lain, *data-driven* menekankan bahwa data memimpin proses pengambilan keputusan. Sehingga, data mempunyai peran yang krusial dalam suatu perusahaan, karena para pengambil keputusan bertindak berdasarkan data. Pendekatan *data-driven* mengharuskan suatu perusahaan mengumpulkan data dalam jumlah yang besar untuk memastikan keputusan yang diambil dapat diambil secara efektif dan seakurat mungkin.

Data Innovation Board (DIB) :

Merupakan suatu alat yang digunakan dalam mendukung proses pengembangan solusi berbasis data, seperti produk berbasis data dan layanan berbasis data. Sebagai papan inovasi digital yang lebih umum, ini didasarkan pada pendekatan pemikiran desain dan memvisualisasikan keputusan desain dalam tiga bidang, yakni **Bidang Eksplorasi; Bidang Ide; dan Bidang Evaluasi.**

Data-Driven Product :

Mengikuti pendekatan berbasis data, produk berbasis data didefinisikan sebagai proposisi nilai, yang sangat bergantung pada data dari penggunaan produk, serta dari penggunaan produk lain dari kategori yang sama. Di antara contoh yang terkenal ialah produk khusus penggunaan atau lokasi (*pay-as-you-use/PAYU*), seperti yang ditemukan di sektor asuransi, dimana penghitungan tarif yang dilakukan berdasarkan penggunaan produk, serta pada penggunaan agregat semua pengguna. Produk berbasis data sering digunakan secara sinonim dengan produk **pintar** atau **cerdas** yang didefinisikan secara lebih sempit, yang menunjukkan kendaraan atau mesin, yang kontrolnya berbasis perangkat lunak dan seringkali mencakup fungsi adaptif atau pembelajaran (AI).

Data-Driven Service :

Mengacu pada layanan berbasis informasi teknologi yang disediakan dan ditagih sesuai dengan prinsip *pay-as-you-use* (PAYU). Dibandingkan dengan layanan berbasis teknologi klasik seperti yang disediakan oleh komputasi awan, layanan

pintar bersifat spesifik sehubungan dengan pengguna dan/atau konteks penggunaan (personalisasi). Layanan berbasis data menggabungkan data pribadi dan/atau spesifik lokasi dari berbagai sumber data, khususnya perangkat cerdas, misalnya ponsel cerdas, tablet. Sebagai layanan pintar, mereka seringkali menggunakan bundel layanan yang kompleks, misalnya, layanan pintar berbagi mobil mencakup koneksi ke navigasi, parkir, dan layanan pembayaran.

Data Structure :

Dalam istilah ilmu komputer, struktur data merupakan cara penyimpanan, pengorganisasian, dan pengaturan data di dalam media penyimpanan komputer sehingga data tersebut dapat digunakan secara efisien. **Dalam teknik pemrograman**, struktur data merupakan tata letak data yang berisikan kolom-kolom data, baik itu kolom yang tampak oleh pengguna (*user*) maupun kolom yang hanya digunakan untuk keperluan pemrograman yang tidak tampak oleh pengguna. Dengan sifatnya ini, sebuah struktur data dapat diterapkan untuk pengolahan *database*, misalnya untuk keperluan data keuangan, atau untuk pengolah kata (*word processor*) yang kolomnya berubah secara dinamis. Contoh struktur data dapat dilihat pada file-file *spreadsheet*, *database*, pengolah kata, gambar yang dikompres, dan pemampatan file (kompres) dengan teknik tertentu yang memanfaatkan struktur data. Struktur data merupakan basis dari tipe data abstrak. Tipe ini mendefinisikan bentuk logis dari sebuah tipe data sementara struktur data mengimplementasikan bentuk fisik dari tipe data tersebut. Masing-masing jenis struktur data yang berbeda cocok untuk penggunaan-penggunaan yang berbeda, dan beberapa jenis memang dispesialisasikan untuk tugas tertentu.

Decentralized Application (DApp) :

Merupakan aplikasi atau program digital yang menyediakan layanan serupa, seperti aplikasi pada umumnya. Yang membedakannya ialah, DApp menggunakan teknologi *blockchain* untuk memberikan kendali lebih banyak pada pengguna atas data mereka tanpa adanya perantara terpusat. Hal ini disebabkan karena aplikasi ini menggunakan *blockchain* atau jaringan komputer dengan sistem P2P. Dalam konteks aset kripto, Dapps berjalan di jaringan *blockchain*, bersifat *open source*, terdesentralisasi dan bebas dari kendali dan campur tangan otoritas tunggal. Terdapat beberapa jenis DApp yang dikategorikan dalam beberapa macam, yakni:

BERDASARKAN PENGGUNAAN *BLOCKCHAIN*, yakni: a) Aplikasi yang dibangun di atas *blockchain* mereka sendiri. Ethereum merupakan contoh paling terkenal pada jenis DApp ini; b) Jenis ini merupakan DApp yang menggunakan *blockchain* lain, tetapi menggunakan token mereka sendiri. Contoh DApp semacam itu ialah Augur, yang dibangun di atas *blockchain* Ethereum; c) DApp yang dibuat dengan menggunakan token dari sumber lain. Contohnya, yaitu *SAFE Network*, yang menggunakan aplikasi Omni Protocol untuk mengeluarkan tokennya.

BERDASARKAN TUJUAN, yakni: a) Aplikasi Keuangan; b) Aplikasi Keuangan Parsial; dan c) Aplikasi Non-Keuangan.

BERDASARKAN TINGKAT KEAMANAN DATA, yakni: a) DApp yang bersifat anonim; b) DApp berbasis reputasi.

Decentralized Autonomous Organization (DAO) :

Atau Organisasi Otonomi Terdesentralisasi, merupakan sebuah organisasi dalam dunia aset kripto yang dibentuk oleh para *developer* dunia pada tahun 2016. Namun, berbeda dengan organisasi pada umumnya yang dikelola oleh ORANG, seluruh keputusan di dalam DAO ditentukan oleh algoritma-algoritma komputer. DAO didirikan berdasarkan semangat aset kripto, yakni terdesentralisasi. Artinya, tidak ada satu pihak atau otoritas yang mengendalikan peredarannya, termasuk pemerintah dan bank sentral. Dalam jaringan aset kripto, seluruh peredaran dan transaksinya dikendalikan oleh kekuatan jaringan, komputer, dan *nodes*. DAO merupakan sebuah lembaga yang didesain untuk dioperasikan secara otomatis, dimana kegiatan utamanya ialah menyalurkan pendanaan bagi para nasabah. Kegiatan ini mirip dengan yang dilakukan oleh perusahaan modal ventura.

Decentralized Exchange (DEX) :

Merupakan pertukaran aset kripto yang terdesentralisasi. Pertukaran ini merupakan pasar aset kripto yang tidak bergantung pada layanan pihak ketiga untuk menahan dana setiap nasabahnya. Perdagangan dalam sistem ini akan terbentuk secara langsung antara pengguna secara otomatis dengan sistem *peer-to-peer*. DEX dapat bekerja dengan cara menerbitkan token atau aset kripto yang mewakili mata uang fiat dan kripto tertentu. Aset ini bisa mewakili saham atau melalui sistem *escrow multi-signature*. Setiap *user* atau pengguna bisa melakukan *deposit* dan *exchange* dengan jalan menerbitkan IOU yang dapat diperdagangkan secara bebas di *platform* DEX. Semua aset bisa ditarik kapanpun dan diubah

kembali menjadi kripto pilihan. Melalui DEX, semua orang bisa menikmati pertukaran mata uang digital menjadi mata uang real. Tetapi kendala yang dihadapi saat ini, pada umumnya badan *exchange* masih mengadopsi sistem tradisional.

Decentralized Finance (DeFi) :

Merupakan instrumentasi keuangan tanpa bergantung kepada perantara, seperti pialang, bursa atau bank dengan menggunakan kontrak cerdas dari *blockchain*. Platform ini memungkinkan masyarakat untuk meminjam atau meminjamkan dana kepada orang lain, dengan berspekulasi terhadap pergerakan harga atas aset, menggunakan derivatif, memperdagangkan mata uang kripto, jaminan risiko, dan mendapat bunga dari rekening yang serupa dengan tabungan. DeFi dianggap memberikan suku bunga yang tinggi, namun juga memiliki risiko besar. Hingga Februari 2022, nilai aset di DeFi mencapai 200 triliun.

Decentralized Identifier (DID) :

Merupakan jenis pengidentifikasi yang memungkinkan identitas digital yang terdesentralisasi dapat diverifikasi. Mereka merupakan komponen penting dari aplikasi web terdesentralisasi. Dokumen pengidentifikasi terdesentralisasi merupakan jenis pengidentifikasi yang memungkinkan identitas digital terdesentralisasi dapat diverifikasi. DID mengidentifikasi subjek apapun, misalnya seseorang, organisasi, benda, model data, entitas abstrak dan lain sebagainya yang diputuskan oleh pengontrol DID yang

diidentifikasi. Pengidentifikasi ini dirancang untuk memungkinkan pengontrol DID untuk membuktikan kontrol atasnya dan untuk diimplementasikan secara independen dan terpusat.

Degree of Digitalization :

Berdasarkan pengaruh digitalisasi terhadap individu, organisasi dan masyarakat secara keseluruhan, tingkat digitalisasi menggambarkan tingkat penggunaan atau tingkat kematangan penggunaan teknologi informasi dalam bidang-bidang tersebut. Dalam konteks bisnis, istilah ini mengacu pada digitalisasi produk, proses dan/atau model bisnis. Perusahaan *fintech* dikaitkan dengan tingkat digitalisasi yang tinggi karena mereka mendefinisikan diri mereka sendiri melalui teknologi digital dan bahkan sering melihat entitas mereka sebagai sebuah bisnis teknologi informasi.

Delegated Proof-of-Stake (DPoS) :

Merupakan suatu bukti kepemilikan yang didelegasikan. Pada dasarnya, DPoS merupakan jenis protokol konsensus *blockchain* yang memungkinkan pengguna untuk menghabiskan koin (aset digital) mereka untuk memilih berbagai delegasi. DPoS sendiri merupakan bentuk pengembangan dari konsensus *Proof-of-Stake* yang bergantung pada sekelompok delegasi untuk dapat memvalidasi blok atas nama semua *node* dalam jaringan. DPoS bekerja menggunakan *witness* untuk dapat menghasilkan blok. Algoritma konsensus DPoS ditemukan dan dikembangkan oleh Daniel Larimer pada tahun 2014.

Nano merupakan salah satu proyek aset kripto yang menggunakan algoritma konsensus DPoS.

Desktop Automation :

Atau juga disebut sebagai *robotic desktop automation (RDA)*, bidang *cognitive computing* ini menunjukkan otomatisasi proses sederhana berbasis aturan berdasarkan tindakan dan poin keputusan yang ditentukan, misalnya transfer data penjualan dari *spreadsheet Excel* ke formulir *online*. Peningkatan efisiensi dalam hal kecepatan yang lebih tinggi dan tingkat kesalahan yang lebih rendah sangat penting untuk banyak tugas *back-office*.

DevOps :

Merupakan singkatan dari dua kata, yaitu *Development* dan *Operation*. Dimana, kedua kata tersebut bermakna **operasional pengembang**. DevOps merupakan sebuah prinsip developer untuk mengkoordinasikan antar-tim yaitu tim *development* dengan tim *operations* dengan efektif dan efisien. Pola pikir yang dibangun oleh DevOps ialah koordinasi antar-tim yang dapat dilakukan dengan cara singkat, sehingga tidak membutuhkan banyak pertanyaan. Tim *operation* atau *development* cukup mengkonfigurasi beberapa komponen yang dibutuhkan melalui prosedur yang dibuat. DevOps hadir dengan tujuan untuk meningkatkan kolaborasi antara tim *development* dan tim *operation* dari mulai perencanaan hingga aplikasi/fitur ter-*deliver* ke pengguna. Semua itu harus dilakukan secara otomatis agar: **meningkatkan *development frequency*; meningkatkan**

waktu pemasaran; menurunkan tingkat kegagalan pada rilis terbaru; mempersingkat waktu perbaikan; dan meningkatkan waktu pemulihan. Beberapa *tools* yang digunakan oleh DevOps ialah: *source code management; build server; configuration management; virtual infrastructure;* dan *test automation*. Beberapa kegiatan yang dilakukan ialah: *continuous integration; continuous delivery; continuous deployment; configuration management; infrastructure as a Cod (IAAC); monitoring; logging*.

Diem :

Merupakan nama mata uang *crypto* oleh Facebook dalam bentuk *stablecoin* yang didukung oleh Dolar AS. Sejatinya, Diem merupakan nama baru dari Libra yang resmi diganti Facebook pada Desember 2020. Proyek ini dioperasikan oleh Diem Association, yang sebelumnya dikenal sebagai *Libra Association*. Asosiasi Diem terdaftar di Swiss sebagai organisasi keanggotaan independen, yang diambil dari Xapo, Kiva, Microfounds, PayU, Andreessen Horowitz, dan Novi. Diem membawa beberapa keuntungan signifikan ke pasar dan pengguna individu. Token tersebut akan mendapat manfaat dari adopsi instan dari pengguna *facebook* yang sangat banyak dan akan menggunakan token Diem.

Digrati:

Atau *Digerati*, merupakan gabungan dari **digital** dan **literati** dan mengacu pada *digital elite* dalam bidang digitalisasi, khususnya bisnis *startup*, seperti perusahaan *fintech*. *Digirati*

dapat merujuk pada individu dan organisasi. Artinya, sebuah perusahaan akan menjadi digirati setelah mencapai kematangan digital yang lebih unggul dari pada pesaing.

Digital :

Merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (bilangan biner atau *binary digit*). Digital berasal dari kata *digitus*, yang dalam bahasa Yunani berarti jari-jemari. Digital juga merupakan suatu data ataupun sinyal yang dinyatakan dalam serangkaian digit angka 0 dan 1 yang biasanya akan diwakili oleh berbagai kuantitas fisik, seperti polaritas magnetik atau tegangan. Digital juga dapat didefinisikan sebagai suatu teknologi elektronik yang mampu melakukan penyimpanan, menghasilkan, dan juga memproses berbagai data yang terdapat dalam dua kondisi, yakni positif dan negatif. Sehingga, data yang akan disimpan atau dikirimkan dengan teknologi digital nantinya akan dinyatakan dengan *string* 0 dan 1. Setiap digit dari status ini akan disebut sebagai bit dan serangkaian bit tersebut nantinya akan ditangani oleh komputer secara mandiri sebagai grup, yakni *byte*. Digitalisasi atau digital merupakan suatu bentuk perubahan dari teknologi mekanik dan elektronik analog ke dalam teknologi digital. Bentuk digitalisasi ini sebenarnya sudah diterapkan dari tahun 1980 dan terus berlanjut hingga sekarang. Digital merupakan suatu bentuk modernisasi ataupun pembaharuan dari penggunaan teknologi yang mana sering dihubungkan dengan hadirnya internet dan teknologi komputer.

***Digital Asset* :**

Merupakan segala hal atau segala sesuatu yang terdapat dalam data biner yang berdiri sendiri, dapat diidentifikasi secara unik, dan memiliki nilai atau kemampuan untuk digunakan. Dalam dunia *cryptocurrency*, sebuah aset digital memiliki sistem yang terdesentralisasi, menggunakan kriptografi untuk memfasilitasi transaksi.

***Digital Asset Management (DAM)* :**

Merupakan sebuah perangkat yang mampu mengatur penyimpanan terpusat aset digital, seperti gambar, video, audio, teks, dan presentasi *slideshow*. Penyimpanan terpusat ini dilakukan untuk memudahkan berbagai pemangku kepentingan untuk mengakses aset digital, serta memanipulasi, mendistribusikan, dan membagikannya. DAM juga melakukan pengawasan terhadap pembuatan dan penyimpanan yang aman dari cadangan file semua aset digital. Sistem DAM ini memainkan peran penting perihal kemampuan perusahaan dan konsumen untuk menyimpan, melindungi dan memanfaatkan aset digital mereka dengan tepat.

***Digital Banking* :**

Merupakan suatu layanan perbankan elektronik yang dibuat untuk bisa memaksimalkan pemanfaatan data nasabah dalam upaya melayani nasabah secara lebih mudah, cepat, dan sesuai dengan kebutuhan nasabah, dan juga bisa dilakukan secara sendiri oleh nasabah dengan tetap memperhatikan aspek keamanan. (Lihat POJK No. 12/POJK.03/2018 tentang

Penyelenggaraan Layanan Perbankan Digital Oleh Bank Umum)

Digital Commerce/Electronic Commerce/E-Commerce :

Merupakan proses penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik, seperti internet, televisi dan jaringan komputer lainnya. Perdagangan elektronik dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis. Perdagangan elektronik pertama kali diperkenalkan pada tahun 1994 pada saat pertama kali *banner elektronik* dipakai untuk tujuan promosi dan periklanan di suatu halaman web (*website*). Istilah perdagangan elektronik mengalami perubahan sejalan dengan berubahnya waktu dan zaman.

Digital Insurance Broker :

Merupakan perusahaan *startup* dalam bidang asuransi yang menggunakan mandat *broker* dan biasanya memperoleh keunggulan kompetitif dari tinjauan pasar yang komprehensif dan terkini. Berdasarkan *database* penawaran yang terus diperbarui dari pasar, mereka mengoperasikan solusi untuk mendukung agen di pusat panggilan atau pelanggan melalui *robo advisory*. Broker asuransi digital terutama menggunakan saluran digital seperti internet, media sosial dan perangkat seluler untuk interaksi pelanggan. Contoh *broker* asuransi online ialah *Getsafe, Clark* dan *Insurance brokers*.

Digital Management :

Merupakan proses bisnis yang menggunakan teknologi untuk menciptakan **value** baru dalam model bisnis, pengalaman pelanggan, dan dukungan kemampuan internal dalam mendukung proses intinya.

Digital Markets Act (DMA) :

Merupakan suatu proposal pengaturan yang dikeluarkan oleh Komisi Eropa, yang diterbitkan bersama dengan *Digital Services Act* (DSA) pada Desember 2020 untuk membatasi kekuatan pasar penyedia *platform* digital besar, karena mereka menentukan aturan *platform* (misalnya, akses *platform*, biaya pengguna, penggunaan data, tampilan hasil pencarian/pencocokkan), serta dianggap sebagai penjaga gerbang dengan kekuatan pasar yang cukup besar. Tujuan utama DMA ialah untuk memastikan keadilan dan keterbukaan, baik pada *platform* yang mendominasi pasar, maupun untuk melindungi peluang pasar dari penyedia layanan dan *platform* yang lebih kecil. Bagi sektor jasa keuangan, DMA hadir sebagai penjaga gerbang yang tidak boleh mendapat manfaat dari menganalisis data penggunaan di *platform* mereka dan menjualnya atau menggunakannya untuk menawarkan layanan keuangan sendiri.

Digital Master:

Merupakan sebuah istilah yang pertama kali diperkenalkan oleh MIT, yang mengacu pada perusahaan, terutama di sektor *startup* dan *fintech*, yang telah mencapai tingkat kematangan digital (tingkat digitalisasi) yang tinggi. Misalnya, organisasi

mungkin menampilkan model bisnis yang didasarkan pada kompetensi digital (seperti produk dan/atau layanan berbasis data), penggunaan luas teknologi digital dalam operasi mereka dan intensitas manajemen transformasi digital yang tinggi atau berkembang dengan baik.

Digital Native :

Mengacu pada kelompok populasi yang tumbuh dengan digitalisasi. Anggota kelompok ini dikaitkan dengan afinitas yang lebih besar dengan teknologi digital, seperti *smartphone* dan internet, serta keakraban dan pemahaman yang lebih kuat tentang teknologi secara umum. Pada saat yang sama, perkembangan seperti rentang perhatian yang lebih rendah, motivasi yang lebih rendah atau loyalitas yang rendah kepada otoritas tradisional (misalnya bank utama) dapat diamati, yang relevan untuk strategi dan model bisnis masa depan dalam industri keuangan.

Digital Payment/Electronic Payment (E-Payment) :

Merupakan suatu model pembayaran yang memudahkan dan menawarkan kenyamanan kepada penggunanya dalam melakukan transaksi pembayaran. Pengguna hanya perlu melakukan transaksi dengan memanfaatkan internet, yakni secara *online*. Pembayaran digital ini merupakan suatu keterwakilan dari seluruh pembayaran non-tunai, yang juga diartikan sebagai transaksi pembayaran elektronik antara pelaku bisnis pembeli dan penjual menggunakan akun tabungan melalui jaringan internet atau jaringan elektronik. Pembayaran digital digunakan saat ini untuk melakukan transaksi jarak jauh, seperti *online shopping* ataupun pembayaran di *merchant-merchant* tertentu, namun

menggunakan pembayaran elektronik dengan tidak menggunakan uang *cash*.

Digital Platform :

Merupakan sebuah tempat, wadah atau sarana yang memfasilitasi bertemunya para pihak untuk saling bertukar informasi, berdagang atau menawarkan jasa dan layanan. Kehadiran *platform* ini membuat seluruh rangkaian kegiatan bisa dilakukan dalam satu wadah atau tempat yang mempertemukan langsung pihak penjual dan pembeli, pemberi dan penerima informasi atau penyedia dan pemakai jasa layanan. *Digital platform* memiliki jenis yang berbeda-beda yang muncul mengikuti keragaman fungsi dan tujuan dibentuknya.

Digital Services Act :

Merupakan proposal legislatif oleh Komisi Eropa untuk tujuan modernisasi arahan *e-commerce* mengenai konten ilegal, iklan transparan dan disinformasi yang sedang menunggu persetujuan akhir oleh Dewan sebelum disahkan menjadi undang-undang.

Digital Signature :

Merupakan skema matematis yang digunakan untuk membuktikan keaslian pesan atau dokumen digital. Skema ini menjadi jaminan bahwa data dan informasi tersebut benar-benar berasal dari sumber yang benar. Tanda tangan digital terdiri dari deret *fungsi hash* yang dihasilkan dari proses

algoritma fungsi *hash* tertentu yang kemudian disandikan (dienkripsi) dengan algoritma kriptografi kunci asimetris. Untuk memverifikasinya, digunakan kunci publik dari algoritma tersebut. Tanda tangan digital merupakan salah satu dari banyak cara untuk menjaga keamanan data digital. Tanda tangan digital dibuat dengan cara membubuhkan *sign* berupa kode-kode yang diletakkan pada akhir dokumen. Kode-kode ini dihasilkan dari proses enkripsi pesan dengan algoritma kriptografi. Dengan keberadaan tanda tangan digital ini, seorang penerima pesan dapat diyakinkan bahwa dokumen yang diterimanya benar dan asli berasal dari pengirim pesan sebenarnya dan tidak ada modifikasi dalam dokumen tersebut oleh pihak yang tidak berwenang atau penyusup.

Digital Transformation :

Merupakan bagian dari proses teknologi yang lebih besar atau dikenal sebagai suatu perubahan yang berhubungan dengan penerapan teknologi digital dalam semua aspek kehidupan masyarakat. Transformasi digital ini merupakan tahap ketiga atau terakhir dalam alur teknologi digital, yang dimulai dari **kompetensi digital** dan **penggunaan digital**. Transformasi digital mencakup penggunaan dan kemampuan transformatif dalam hal menginformasikan kesadaran digital. Tahap transformasi merupakan tahap penggunaan proses digital yang memungkinkan inovasi dan kreativitas dalam suatu produk digital tertentu, dan bukan hanya meningkatkan saja, tetapi juga mendukung metode tradisional. Dalam arti sempit, transformasi digital dapat menghasilkan konsep *paperless* dan mempengaruhi efektivitas usaha perorangan, dan dapat berguna pada seluruh segmen masyarakat, seperti pemerintah, komunikasi massa, seni, obat-obatan dan ilmu pengetahuan.

Beberapa faktor yang mendorong terjadinya transformasi digital ialah akibat perubahan regulasi atau aturan, adanya perubahan pada lanskap persaingan, adanya pergeseran atau perubahan ke bentuk digital dari industri, adanya perubahan perilaku dan harapan konsumen, adanya pemahaman akan manfaat teknologi digital, dan kesiapan sumber daya.

Digital Twin :

Merupakan model virtual dari sebuah langkah kerja atau *service*, dimana kita dapat menganalisis atau memantau sistem tersebut agar dapat memperkirakan masalah yang akan timbul dengan lebih cepat. Tujuan dari hadirnya teknologi ini ialah untuk meningkatkan efisiensi kerja dan mengumpulkan data dari lapangan secara langsung guna melakukan sebuah perbaikan atau perubahan.

Digital Value Creation :

Menjelaskan tentang penciptaan nilai makro dan mikro-ekonomi melalui digitalisasi atau strategi transformasi digital, dimana bisnis mengurangi biaya dan meningkatkan pendapatan. Penciptaan nilai digital tidak hanya terjadi di industri atau area yang ada (misalnya, distribusi produk keuangan yang ada melalui saluran elektronik atau digitalisasi proses bisnis yang ada), tetapi juga melalui model dan proses bisnis baru.

Digithon :

Merupakan suatu lokakarya yang dibuat dengan format kolaboratif dan berulang, dimana karyawan perusahaan bekerja dengan *digital natives* dan perusahaan *startup* atau *fintech* untuk mengembangkan solusi inovatif. Mayoritas *digithon* berfokus pada pengembangan atau peningkatan produk dan layanan, serta pengembangan model bisnis digital.

Digitalization/Digitization :

Digitalisasi merupakan pengalihan atau konversi dokumen dan data *existing* (yang sudah ada) dari format analog ke bentuk digital. Digitalisasi memungkinkan data analog diubah menjadi kode biner tunggal. Contoh digitalisasi sendiri ialah ketika kita mencoba untuk memindai gambar di komputer menggunakan alat *scanner*. Sedangkan, digitalisasi merupakan proses alih bentuk ke format digital dari analog secara masif. Dengan kata lain, dilakukannya digitalisasi itu mencakup sekop atau sektor yang lebih luas dibandingkan dengan digitalisasi.

Direct Bank :

Atau Bank Tanpa Cabang merupakan bank tanpa jaringan cabang yang menawarkan layanannya dari jarak jauh melalui perbankan online dan perbankan telepon atau melalui jaringan agen perbankan independen dan juga dapat menyediakan akses melalui ATM, surat dan seluler.

Direct Market Access (DMA) :

Merupakan suatu broker, dimana para *trader* memungkinkan untuk mengakses ke beberapa likuidator (bank besar) sekaligus, yang bertujuan untuk mendapatkan tingkat spread dan eksekusi harga yang cepat dan terbaik.

Directed Acyclic Graph (DAG) :

Merupakan graph berarah yang tidak memiliki *cycle* atau *loop* di dalamnya. Komponen dari DAG ialah *root* dan *leaf*. *Root* merupakan simpul tanpa sisi masuk dan *leaf* merupakan simpul tanpa sisi keluar. DAG merupakan satu dari berbagai jenis *directed ledger teknologi* (DLT) yang mengandalkan algoritma konsensus. Teknologi ini menggunakan algoritma konsensus yang beroperasi sedemikian rupa, sehingga transaksi yang berlaku hanya memerlukan dukungan mayoritas dalam jaringan. Dalam DAG, setiap transaksi baru harus merujuk kepada transaksi sebelumnya agar dapat diterima ke jaringan. Apabila suatu transaksi direferensikan oleh transaksi lain, transaksi tersebut kemudian dapat dikonfirmasi. Salah satu aset kripto yang menggunakan teknologi DAG ialah IOTA.

Disaster Recovery-as-a-Service (DRaaS) :

DRaaS berbeda dengan *data center*. *Data center* merupakan pusat penyimpanan data, sedangkan DRaaS berperan sebagai pihak ketiga (*provider*) yang tidak hanya menggandakan data, tetapi juga perangkat IT, sistem, dan aplikasi sebagai sebuah cadangan untuk persiapan menghadapi bencana. DRaaS merupakan suatu model layanan *cloud computing* atau

komputasi awan yang memungkinkan Anda atau organisasi Anda untuk mencadangkan data ke *cloud* pihak ketiga dan menyediakan semua orkestrasi DR (*disaster recovery*) untuk memulihkan data jika terjadi bencana. Model *as-a-service* mengandung pengertian bahwa baik Anda maupun pengguna layanan DRaaS tidak perlu memiliki sumber daya atau mengelola semua pemulihan data jika terjadi bencana. DRaaS mewakili infrastruktur tangguh yang lengkap pada server virtual, termasuk fungsi komputasi, penyimpanan dan jaringan.

Disruptive innovation/Disruption :

Merupakan segala sesuatu atau berbagai hal yang mengacu pada teknologi dan mampu memberikan pengaruh yang sangat besar pada sektor industri maupun pasar. *Disruption* digambarkan segala suatu proses yang mana pada suatu produk atau jasa berawal dari suatu aplikasi sederhana yang mampu merambat ke pasar kecil, kemudian meningkat ke pasar besar, hingga akhirnya mampu menggeser pasar konvensional.

Distributed Artificial Intelligence (DAI) :

Hal ini mengacu pada perilaku dan koordinasi banyak peserta dalam suatu jaringan. DAI telah memasukkan sistem multi-agen (agen) untuk waktu yang lama dan baru-baru ini kombinasi metode AI dengan sistem *blockchain* atau DLT.

Distributed Computing :

Merupakan suatu skema yang dilakukan untuk menyatukan kemampuan dari sumber daya (sumber komputasi atau sumber informasi) yang terpisah secara fisik, ke dalam suatu sistem gabungan yang terkoordinasi dengan kapasitas yang jauh melebihi dari kapasitas individual komponen-komponennya. Tujuan lain yang juga ingin dicapai ialah terkait transparansi.

Distributed Denial of Service (DDoS) :

Merupakan serangan siber yang dilakukan dengan jalan mengirimkan *fake traffic* pada suatu server atau sistem secara terus-menerus, sehingga server tidak mampu mengatur semua *traffic* dan menyebabkan server atau sistem tersebut menjadi *down*. Tujuan dari serangan ini ialah untuk membuat *server* mengalami kendala atau gangguan, sehingga tidak bisa diakses oleh publik, bahkan dalam kejadian ini bisa sampai ada yang meminta imbalan, jika ingin supaya serangan tersebut dihentikan.

Distributed Ledger :

Merupakan bentuk penerapan *ledger* untuk penyimpanan data dan pendistribusiannya kepada semua pengguna. Dan untuk menyimpan serta mendistribusikan rantai struktur data (*blockchain*) diperlukan sebuah teknologi, yang disebut ***Distributed Ledger Technology (DLT)***.

Distributed Ledger Framework :

Menjelaskan bentuk spesifik dari arsitektur *database* DLT, yang terdiri dari beberapa komponen perangkat lunak terkoordinasi dan memfasilitasi penggunaan solusi dan aplikasi DLT berdasarkan DApps. Pada dasarnya, terdapat komponen *front-end* dan *back-end* yang didistribusikan pada *node* terdesentralisasi sebagai lawan dari arsitektur terpusat.

Distributed Ledger Technology (DLT) :

Merupakan kumpulan *database* yang secara konsensual dibagikan dan disinkronisasi melalui sekumpulan situs, institusi, atau daerah geografis tertentu, yang bisa diakses oleh sekumpulan orang. DLT selalu mengacu kepada infrastruktur dan juga protokol teknologi yang memungkinkan akses simultan, validasi, dan pembaruan perihal pencatatan dengan cara yang tidak berubah di seluruh jaringan yang tersebar di beberapa entitas atau lokasi tertentu. DLT lebih dikenal sebagai teknologi *blockchain*, yang diperkenalkan pertama kali oleh Bitcoin.

Divesting Stage :

Mengacu pada pembiayaan modal ventura (VC) tahap ketujuh dengan penjualan saham dan realisasi *capital gain*. Tahap sebelumnya adalah: **(1) seed financing**; **(2) startup financing**; **(3) first stage financing**; **(4) second stage financing**; **(5) third stage financing**; dan **(6) late stage financing**.

Dodd-Frank Act :

Merupakan regulasi keuangan di Amerika Serikat yang dipimpin oleh anggota Kongres Barney Frank dan Senator Chris Dodd, yang dibuat setelah krisis keuangan pada tahun 2008 dan mulai berlaku pada tahun 2010. Tujuannya ialah untuk meningkatkan stabilitas sistem keuangan dan untuk memperkuat hak-hak pelanggan. Kerangka peraturan yang komprehensif terdiri dari 16 bab dan telah meningkatkan persyaratan untuk pemberian pinjaman, serta opsi untuk model bisnis *fintech*.

Domain Name System (DNS) :

Merupakan sebuah sistem yang menghubungkan *Uniform Resource Locator (URL)* dengan *Internet Protocol Address (IP Address)*. Sejatinya, kita perlu mengetikkan sebuah website, yang berarti *user* perlu memiliki daftar lengkap *IP Address website* yang dikunjungi dan memasukkannya secara manual. DNS merupakan sebuah sistem yang meringkas proses ini, sehingga *user* hanya perlu mengingat nama domain dan memasukkannya dalam *address bar*, nanti DNS kemudian akan menerjemahkan domain tersebut ke dalam *IP Address* yang komputer pahami. Secara tidak langsung, DNS memiliki fungsi untuk: **(a)** meminta informasi *IP Address* sebuah *website* berdasarkan nama domain; **(b)** meminta informasi URL sebuah *website* berdasarkan *IP Address* yang dimasukkan; **(c)** Mencari server yang tepat untuk mengirimkan email.

Domain Specific Language (DSL) :

Merupakan bahasa pemrograman yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan spesifik. Domain dalam hal ini adalah bidang minat yang sempit dan dapat dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan *platform*, sistem perangkat lunak, industri, atau tantangan bisnis tertentu yang tidak dapat diatasi secara efektif dengan menggunakan bahasa arus utama. Atau sederhananya, DSL merupakan bahasa komputer yang dikhususkan untuk domain aplikasi tertentu yang berbeda dengan bahasa tujuan umum, yang berlaku luas di seluruh domain.

Dot-com Bubble :

Atau gelembung dot-com atau gelembung teknologi informasi merupakan gelembung spekulasi yang terjadi antara tahun 1998-2000 (yang berpuncak pada 10 Maret 2000 ketika NASDAQ mencapai 5132,52 poin) ketika bursa saham di negara-negara industri mengalami kenaikan nilai ekuitas secara tajam berkat pertumbuhan industri sektor internet dan bidang-bidang yang terkait. Periode ini ditandai dengan didirikannya (dan berakhir dengan kegagalan usaha) perusahaan-perusahaan baru di bidang situs-situs internet yang disebut perusahaan dot-com. Kombinasi dari meningkatnya harga saham secara cepat dan kepercayaan pasar bahwa perusahaan-perusahaan tersebut akan untung pada masa depan, spekulasi saham oleh individu, dan modal ventura yang dapat diperoleh secara mudah membuat investor melupakan indikator tradisional seperti Rasio P/E, dan lebih percaya terhadap kemajuan teknologi.

Double Opt-in :

Merupakan kegiatan yang dilakukan ketika pengguna perlu mengkonfirmasi untuk mendaftar sebuah email, yang berarti ketika pengguna berlangganan *newsletter* email di website, maka mereka akan dikirimkan email konfirmasi, dimana mereka harus mengklik tombol atau *link* yang menegaskan keinginan mereka untuk ditambahkan ke daftar *email*.

Double Spending :

Merupakan potensi mata uang digital untuk dibelanjakan dua kali. Masalah ini spesifik terkait dengan aset digital karena data terkait mata uang dapat dimodifikasi dengan mudah. Dimana, pencuri dan peretas dapat melakukan hal ini dengan mengirimkan beberapa *packet* transaksi ke dalam jaringan, tetapi kemudian membalikkan transaksi tersebut agar seolah-olah tidak pernah terjadi.

Drop :

Atau NFT *Drop* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan metode distribusi dari proyek NFT yang tersedia untuk dibeli oleh para investor. Istilah ini biasanya mengacu pada tanggal, waktu rilis, hingga harga *minting* suatu proyek NFT. Tidak seperti mekanisme penjualan token pada umumnya, dimana tujuannya ialah untuk mengumpulkan dana untuk proyek tersebut. *NFT drop* justru sering digunakan sebagai alat untuk memasukkan pengguna baru dan mendistribusikan nilai kepada pengguna yang sudah ada. Melalui skema ini, seorang investor bisa mendapatkan karya

seni atau item digital unik dengan harga yang jauh lebih murah. *NFT drop* bekerja menggunakan standar ERC721 pada *blockchain Ethereum* yang memungkinkan pengembang untuk membuat NFT yang dikenal sebagai token ERC.

E

E-Money Directive (EMD) :

Merupakan regulasi yang digunakan untuk mengatur uang elektronik, membuat Komisi Eropa mengadopsi arahan *e-money* kedua 2009/110/EC pada tahun 2009, yang dimasukkan ke dalam undang-undang pengawasan layanan pembayaran pada tahun 2011. Arahan tersebut mendefinisikan karakteristik transaksi *e-money* serta jenis lembaga *e-money*, yang harus memenuhi persyaratan modal yang lebih rendah dibandingkan dengan lisensi perbankan, dan dengan demikian harus memfasilitasi masuknya pasar untuk penyedia baru.

Early Stage Financing :

Merupakan pembiayaan pada tahap awal dan sekaligus merupakan tahapan yang paling sulit karena perusahaan yang dibiayai tersebut baru berdiri, sehingga memiliki risiko kegagalan (*failure risk*) usaha yang sangat tinggi. Dalam tahap ini juga, biasanya perusahaan modal ventura sangat berhati-hati dalam melakukan penilaian proposal yang diajukan oleh calon perusahaan pasangan usaha.

Edge Computing :

Atau komputasi tepi, merupakan paradigma komputasi terdistribusi yang membawa komputasi dan penyimpanan data lebih dekat ke lokasi yang dibutuhkan, untuk meningkatkan waktu respons dan menghemat *bandwidth*. Hal ini membuat kita tidak perlu mengandalkan *cloud* untuk melakukan semua

pekerjaan sekaligus, karena sumber data sudah berada lebih dekat dengan pusat data. Data yang dihasilkan oleh perangkat *internet of things* (IoT) akan diproses lebih dekat ke tepi jaringan. Proses analisis data pun akan berlangsung lebih cepat. Kehadiran *edge computing* dirancang untuk mempercepat dukungan terhadap aplikasi secara *real-time*, seperti pemrosesan video, kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*), robotik, dan sebagainya.

Electronic Banking Internet Communication Standard (EBICS) :

Merupakan sebuah protokol transmisi Jerman yang dikembangkan oleh Komite Industri Perbankan Jerman untuk mengirimkan informasi pembayaran antar-bank melalui internet. Protokol ini tumbuh dari protokol BCS-FTAM sebelumnya yang dikembangkan pada tahun 1995, dengan tujuan untuk dapat menggunakan koneksi internet dan TCP/IP. Ini diamanatkan untuk digunakan oleh bank-bank Jerman dan juga telah diadopsi oleh Prancis dan Swiss. EBICS digunakan di Area Pembayaran Euro Tunggal (*Single Euro Payments Area (SEPA)*) ; standar ini dapat digunakan sebagai saluran komunikasi yang aman untuk memulai Debit Langsung SEPA dan Transfer Kredit SEPA menggunakan internet. SEPA berkonsentrasi pada standarisasi protokol kliring di jaringan antar-bank. Pedoman SEPA-*Clearing* tidak menggantikan protokol transmisi kliring nasional. Secara teoritis, standar transmisi perbankan nasional dapat diperpanjang selama beberapa dekade.

Electronic Bill (e-Bill) :

Secara sederhana, merupakan faktur dalam format digital seperti PDF yang diterima penerima melalui *e-mail*. Bentuk faktur elektronik ini telah ditetapkan untuk banyak transaksi *e-commerce* dan sering menggantikan faktur fisik yang menyertai pengiriman barang. Namun, faktur elektronik hanyalah salah satu bagian dari keseluruhan proses pembayaran dan membutuhkan, sebagai tindakan balasan, instruksi untuk membayar faktur. Pelanggan swasta biasanya menggunakan portal perbankan *online* dan pelanggan korporat sistem aplikasi bisnis mereka melalui tautan EDI (*electronic data interchange*). Layanan *e-bill* juga hadir dalam konsep *electronic bill presentment dan payment* (EBPP).

Electronic Bill Presentment and Payment (EBPP) :

Merupakan salah satu sarana yang dikeluarkan oleh bank dalam penyajian data tagihan, serta pembayaran yang dilakukan secara *online* atas pemakaian kartu kredit yang dikeluarkan oleh pihak bank. Penerapan layanan EBPP dalam suatu lembaga perbankan tentunya memberikan kelebihan terhadap kedua belah pihak, baik pihak nasabah maupun pihak lembaga perbankan. EBPP memiliki kelebihan, yakni penghematan biaya cetak tagihan, serta penghematan biaya kirim tagihan kepada para nasabahnya, mengurangi frekuensi keterlambatan pembayaran dengan pemberitahuan tagihan yang tepat pada waktunya serta memberikan kemudahan kepada nasabahnya dalam pembayaran, meningkatkan kualitas, serta efisiensi layanan kepada nasabahnya.

Electronic Business (E-business) :

Merupakan sebuah kegiatan bisnis yang dilakukan secara otomatis dan semi-otomatis dengan menggunakan sistem informasi komputer. Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh Lou Gerstner, seorang CEO perusahaan IBM, yang sekarang merupakan bentuk kegiatan bisnis yang dilakukan dengan menggunakan teknologi internet. E-bisnis memungkinkan suatu perusahaan untuk berhubungan dengan sistem pemrosesan data internal dan eksternal mereka secara lebih efisien dan fleksibel yang juga banyak dipakai untuk berhubungan dengan *supplier* dan mitra bisnis perusahaan, serta memenuhi permintaan dan melayani kepuasan pelanggan secara lebih baik. Secara menyeluruh, e-bisnis berkaitan dengan proses bisnis, termasuk *value chain*: pembelian secara elektronik (*electronic purchasing*), manajemen rantai suplai (*supply chain management*), pemrosesan order elektronik, penanganan dan pelayanan kepada pelanggan, dan kerja sama dengan mitra bisnis. E-bisnis juga memberikan peluang untuk terjadinya pertukaran data antara satu perusahaan dengan perusahaan lain, baik melalui web, internet, intranet, extranet, atau kombinasi diantaranya.

Electronic Commerce (E-Commerce) :

Merupakan semua bentuk kegiatan perdagangan, dimana *platform* yang digunakan atau dilakukan melalui media elektronik. E-Commerce juga merupakan sebuah istilah yang ditujukan untuk proses penjualan dan pembelian barang secara elektronik oleh konsumen, yang merupakan transaksi *business-to-business* dengan perantara komputer, yakni

menggunakan jaringan komputer. E-commerce menawarkan banyak perubahan yang berkaitan dengan proses perdagangan. Jika proses jual-beli tradisional membutuhkan pertemuan tatap muka antara pembeli dan penjual, maka *e-commerce* tidak lagi membutuhkannya. Pembeli dapat berdagang di berbagai kota tanpa pertemuan dan berkomunikasi melalui internet. Beberapa jenis *e-commerce* ialah: ***business-to-business (B2B)***; ***business-to-consumer (B2C)***; **antar konsumen (C2C)**; ***consumer-to-business (C2B)***; ***business-to-government (B2A)***; dan ***consumer-to-government (C2A)***.

Electronic Data Interchange (EDI) :

Merupakan pertukaran elektronik informasi bisnis menggunakan format standar. Hal ini merupakan sebuah proses yang memungkinkan satu perusahaan untuk mengirim informasi ke perusahaan lain secara elektronik daripada dengan kertas. Badan usaha yang melakukan usaha secara elektronik disebut mitra dagang. Banyak dokumen bisnis yang dapat dipertukarkan dengan menggunakan EDI. Namun, dua yang paling umum ialah pesanan pembelian dan faktur. Minimal, EDI menggantikan persiapan dan penanganan surat yang terkait dengan komunikasi bisnis tradisional. Sehingga, dengan mengotomisasi transaksi berbasis kertas, organisasi dapat menghemat waktu dan menghilangkan kesalahan mahal yang disebabkan oleh pemrosesan secara manual.

Electronic Exchange :

Merupakan suatu ruang fisik dan/atau virtual, dimana pasokan memenuhi permintaan untuk kebaikan ekonomi tertentu, dan dimana alokasi dibuat menggunakan mekanisme koordinasi yang ditentukan (misalnya, harga dan kuantitas). Sementara, sistem pertukaran elektronik pada awalnya mendukung perdagangan fisik di bursa dengan layanan informasi dan penyelesaian, pertukaran elektronik sepenuhnya telah menggantikan perdagangan fisik dan paling banyak pertukaran di seluruh dunia. Sebagai pasar digital, mereka mengurangi biaya transaksi, tetapi seringkali hanya dapat diakses oleh *broker* terdaftar.

Electronic Health (e-Health):

Merupakan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk memproses berbagai jenis informasi kedokteran dalam melaksanakan pelayanan klinis (*diagnose* atau terapi), administrasi serta pendidikan. Dengan *e-health*, masyarakat dapat melakukan transaksi melalui koneksi data dan secara *realtime*. Mungkin tidak semua kegiatan dapat dilakukan secara sistem, namun banyak hal-hal yang mempermudah masyarakat, seperti: *booking* dokter secara *online* melalui *website*, forum *online* untuk bertanya seputar kesehatan dengan dokter, dan sebagainya.

Electronic Identity (eID) :

Atau *Digital Identity*, merupakan representasi dari sebuah entitas dalam bentuk lebih dari satu atribut yang membuat entitas tersebut dapat dibedakan dalam sebuah konteks.

Identitas Digital merupakan versi digital dari dokumen identitas fisik dan juga sebuah kualifikasi seseorang untuk mengakses layanan *online*. Tujuan utama dari identitas digital ialah menanamkan level keyakinan dan kepercayaan yang sama seperti pada transaksi atau interaksi fisik tatap muka. Identitas digital tervalidasi tidak dapat diterbitkan oleh sembarang lembaga, karena hanya lembaga yang tersertifikasi saja yang dapat mengeluarkan sertifikat digital seseorang.

Electronic Identity Verification (eIDV) :

Merupakan bagian dari verifikasi atau otentikasi (verifikasi identitas), serta bukti identitas (pemeriksaan identitas).

Electronic Market (e-Market) :

Merupakan *platform* elektronik (*platform* digital) dimana pelanggan dapat mencari dan membandingkan penawaran oleh beberapa penyedia (seringkali bersaing). Bergantung pada jumlah aktor atau pemeran di setiap sisi pasar, pasar satu sisi melibatkan skenario dimana hanya satu aktor yang ada di satu sisi, misalnya, ketika penjual bertindak sebagai *dealer* produk dari beberapa pemasok.

Electronic Payments (e-Payments) :

Atau Sistem Pembayaran Perdagangan Elektronik merupakan suatu wadah yang memfasilitasi penerimaan pembayaran elektronik untuk transaksi daring. *E-payments* juga dikenal sebagai sub-komponen dari pertukaran data elektronik, sistem pembayaran perdagangan elektronik menjadi semakin populer

karena meluasnya penggunaan belanja dan perbankan berbasis internet. Atau sederhananya, *e-payment* merupakan sistem pembayaran yang menggunakan fasilitas internet sebagai sarana perantara.

Electronic Value Creation :

Merupakan bagian dari penciptaan nilai makro dan mikroekonomi melalui digitalisasi atau strategi transformasi digital melalui pengurangan biaya di satu sisi dan/atau peningkatan pendapatan di sisi lain. Penciptaan nilai elektronik terjadi tidak hanya di industri atau area tradisional (misalnya, penjualan produk keuangan ada melalui saluran elektronik atau digitalisasi proses bisnis yang ada), tetapi juga melalui model dan proses bisnis baru (misalnya, layanan pintar).

Electronic Wallet (e-Wallet) :

Merupakan sebuah layanan yang bersifat elektronik dan berfungsi untuk menyimpan data serta instrumen dari pembayaran. Melalui kehadiran inovasi ini, pengguna dapat menyimpan uangnya untuk melakukan transaksi keuangan, baik *online* maupun *offline*. *E-wallet* berfungsi hampir sama dengan dompet saku. Dompet elektronik pertama kalinya diakui sebagai sebuah metode untuk menyimpan uang dalam bentuk elektronik, tetapi kemudian menjadi populer karena cocok untuk menyediakan cara yang nyaman bagi pengguna internet untuk menyimpan dan menggunakan informasi berbelanja secara *online*.

Elliptic Curve Digital Signage Algorithm (ECDSA) :

Merupakan salah satu algoritma yang diterapkan dalam pembuatan tanda tangan digital yang menggunakan analogi kurva elips. Tidak seperti logaritma diskrit biasa dan masalah faktorisasi integer, masalah logaritma diskrit kurva elips tidak mengenal algoritma perkalian sub-eksponensial. Karenanya, kekuatan per bit kunci algoritma yang menggunakan kurva elips lebih kuat secara substansial daripada algoritma biasa.

Embedded Finance (EFI) :

Merupakan suatu layanan keuangan yang menjembatani kebutuhan *customer* dalam suatu aplikasi yang bersifat *seamless*. Terdapat dua macam konsep *embedded finance*, yakni: *embedded finance indirect* dan *embedded finance direct*.

Europay, MasterCard, Visa (EMV) :

Merupakan standar untuk pembayaran lintas-operasi secara global yang aman. Elemen kunci dari EMV termasuk data digital yang dinamis dalam setiap transaksi. EMV merupakan standar global untuk transaksi kredit dan debit yang berbasis *chip*. Standar ini digunakan untuk membantu memaksimalkan keamanan dan interoperabilitas global, sehingga kartu dapat terus diterima di seluruh dunia.

Enabler :

Penerapan teknologi informasi dan digitalisasi telah diakui sebagai elemen struktural yang memungkinkan proses dan/atau model bisnis baru atau didesain ulang. Hal ini

memungkinkan penyedia layanan keuangan yang mapan atau baru untuk menutup apa yang disebut “kesenjangan digital”, misalnya untuk meningkatkan daya saing atau pengalaman pelanggan, melalui model dan proses bisnis digital yang inovatif.

Encryption :

Merupakan proses mengamankan suatu informasi dengan membuat informasi tersebut tidak dapat dibaca tanpa bantuan pengetahuan khusus. Hal ini digunakan untuk mengamankan komunikasi di berbagai negara, hanya organisasi-organisasi tertentu dan individu yang memiliki kepentingan yang sangat mendesak akan kerahasiaan yang menggunakan enkripsi.

Enterprise Architecture (EA) :

Merupakan praktik pendokumentasian elemen-elemen strategis bisnis, *business case*, model bisnis, serta teknologi, kebijakan dan infrastruktur yang membentuk perusahaan. Arsitektur perusahaan juga merujuk pada cara perusahaan diorganisasi, beroperasi dan merespon perubahan-perubahan dalam pasar. Terdapat banyak kerangka yang menggambarkan arsitektur perusahaan, yakni: **(a)** dokumentasi yang menggambarkan struktur dan perilaku perusahaan beserta sistem informasinya; **(b)** proses yang menggambarkan perusahaan dan sistem informasinya dan perubahan rencana yang memperbaiki integritas dan fleksibilitas perusahaan.

Enterprise Blockchain :

Didirikan pada tahun 2015, dan merupakan inisiatif ini bertujuan untuk lebih mengembangkan *blockchain Ethereum*. Ini termasuk standar yang meningkatkan interoperabilitas antara *blockchain* perusahaan yang berbeda melalui sertifikasi. Anggota EEA juga mencakup banyak perusahaan dari sektor keuangan, serta bisnis teknologi.

Enterprise Resource Planning (ERP) :

Merupakan sebuah sistem yang membantu untuk mengatur proses bisnis dalam satu kesatuan yang terintegrasi, seperti *marketing*, produksi, pembelian dan *accounting* dan menyimpan semua transaksi dalam suatu *database* yang digunakan perusahaan, serta menyediakan manajemen *reporting tools*. Sistem ini menggabungkan beberapa fungsi manajemen ke dalam sistem yang terintegrasi dan memfasilitasi semua arus informasi pada fungsi manajemen tersebut. Sistem ini juga dirancang untuk mengotomasikan proses-proses dasar pada seluruh organisasi melalui *database* terpusat dan menghilangkan kebutuhan sistem yang berbeda yang dikelola oleh berbagai unit kerja dalam suatu organisasi.

EOS Coin :

Merupakan salah satu proyek jaringan rantai (*blockchain*) yang telah memasuki pasaran mata uang kripto. Tujuannya untuk membentuk suatu jaringan yang bisa memproses hingga jutaan transaksi per detik. Terdapat dua ekosistem utama pada EOS, yaitu EOS.IO dan token EOS. EOS.IO mirip dengan sistem operasi komputer, bekerja mengontrol jaringan

blockchain EOS. EOS.IO menggunakan arsitektur *blockchain* yang memungkinkan penskalaan vertikal dan horizontal dari aplikasi terdesentralisasi. Sedangkan token EOS merupakan *cryptocurrency* untuk jaringan EOS.

ERC-20 :

Merupakan standar teknis untuk membuat dan menggunakan token pada *blockchain Ethereum* (ETH). ERC-20 menstandarisasi fungsionalitas, sehingga membuat semua token yang menggunakan kerangka ini dapat menggunakan semua layanan yang kompatibel dengan ERC-20 seperti Metamask.

Escrow :

Atau Eskro, merupakan suatu perjanjian legal dimana sebuah barang (umumnya berupa uang, namun bisa juga benda apapun lainnya) disimpan seorang pihak ketiga (yang dinamakan agen eskro) sementara menunggu isi kontrak dipenuhi. *Escrow* merupakan suatu dokumen yang sah (akta yang lainnya), uang, saham, atau properti lainnya yang dikirimkan oleh *grantor*, *promisor* atau *obligor* ke dalam tangan seorang pihak ketiga, untuk disimpan sampai pada suatu saat tertentu sampai terjadinya suatu kemungkinan atau suatu prestasi dari suatu kondisi (yang disepakati), dan selanjutnya akan diserahkan kepada *grantee*, *promise*, atau *oblige*.

Ethereum (ETH) :

Merupakan sebuah *platform* rantai blok dengan fungsi kontrak cerdas. *Ethereum* mempunyai fungsi seumpama *virtual machine* yang bisa menjalankan kontrak cerdas *peer-to-peer* dengan uang kripto Ether (ETH). *Ethereum* merupakan token aset kripto yang mirip dengan bitcoin karena dapat digunakan dalam transaksi *peer-to-peer*, atau dibeli dan dijual di bursa dengan nilai spekulatif. *Ethereum* merupakan *platform* perangkat lunak terdesentralisasi yang memungkinkan *smart contracts and distributed applications* (DApps) dibangun dan dijalankan tanpa waktu henti (*downtime*), penipuan, kontrol atau gangguan dari pihak ketiga.

Ethereum Classic (ETC) :

Merupakan koin pecahan dari *Ethereum*. Perpecahan ini terjadi disebabkan oleh pencurian uang yang dilakukan oleh seorang *hacker* dari dompet DAO. Kejadian ini membuat perpecahan dalam internal *Ethereum*, sehingga mereka akhirnya memutuskan untuk membuat *Hard Fork* (perubahan pada kode asli *blockchain*). ETC merupakan sebuah *blockchain platform* yang berbasis *open-source*, terdesentralisasi, yang menjalankan *smart contract*. ETC dibentuk pada tahun 2016 sebagai dampak dari peretasan jaringan.

Euro-on-ledger :

Atau dikenal sebagai *E-Euro*, inisiatif oleh ECB ini diumumkan pada Oktober 2020 untuk mewujudkan uang bank sentral digital (CBDC) dengan berdasarkan DLT. Proyek ini

bersifat strategis, karena keputusan untuk menerapkan versi grosir atau eceran secara langsung mempengaruhi mata uang fiat bank sentral yang ada.

European Banking Authority (EBA) :

Atau Otoritas Perbankan Eropa merupakan otoritas Uni Eropa yang mengembangkan peraturan umum, yang kemudian diterapkan oleh otoritas nasional, seperti BaFin di Jerman. Dalam bidang *fintech*, EBA telah mengembangkan *roadmap fintech* dan *action plan fintech* yang menjadi dasar untuk mengatur perkembangan, seperti *cryptocurrency*.

European Central Bank (ECB) :

Merupakan otoritas moneter untuk seluruh kawasan Euro, dan berkantor pusat di Frankfurt am Main, Jerman. ECB merupakan salah satu bank sentral paling berpengaruh di dunia, selain *Federal Reserve* (The Fed) di Amerika Serikat. ECB mengawasi lebih dari 120 bank sentral dan bank komersial di negara-negara anggota. Otoritas moneter ini bekerja dengan bank sentral di setiap negara Uni Eropa untuk merumuskan kebijakan moneter untuk menjaga stabilitas harga dan nilai tukar Euro. ECB dan bank sentral nasional kawasan euro membentuk *Eurosystem*, yang bertugas untuk menjaga stabilitas moneter dan bertanggung jawab terhadap beberapa aspek, seperti: **kebijakan moneter, operasi valuta asing, cadangan mata uang asing kawasan Euro, dan sistem pembayaran.**

European Committee for Banking Standards (ECBS) :

Merupakan suatu lembaga yang dibentuk pada bulan Desember 1992 oleh asosiasi perbankan Eropa terkemuka untuk meningkatkan infrastruktur perbankan teknis Eropa dengan mengembangkan standar tertentu. Pada tahun 2006, fungsinya diambil-alih oleh Dewan Pembayaran Eropa dan komite kemudian dibubarkan.

European Payment Initiative (EPI) :

Sebelumnya dikenal sebagai *Pan-European Payments System Initiative* (PEPSI) merupakan suatu inisiatif integrasi pembayaran yang didukung oleh Bank Sentral Eropa yang bertujuan untuk menciptakan sistem pembayaran pan-Eropa dan jaringan antar-bank untuk menyaingi Mastercard dan Visa, dan akhirnya menggantikan skema pembayaran nasional Eropa, seperti *Carte Bancaire* dari Prancis dan *Girocard* dari Jerman. Inisiasi ini didukung oleh Komisi Eropa, dan saat ini terdiri dari dua puluh bank besar Eropa (termasuk semua bank besar Prancis, *Deutsche Bank* dan *Commerzbank* di Jerman, *Santander Bank* di Spanyol dan *Intesa Sanpaolo* dan *UniCredit* di Italia).

Exchange-Traded fund (ETF) :

Atau Dana Pertukaran Dagang (DPD) merupakan reksadana yang diperdagangkan di bursa efek. ETF merupakan kontrak investasi kolektif yang unit penyertaannya dicatat dan diperdagangkan di bursa efek, seperti halnya saham. Secara garis besar, ETF dapat dibagi menjadi dua, yakni (a) ETF Terbuka, yang menginvestasikan dana kelolaannya dalam

portofolio efek yang terdapat pada indeks tertentu dengan proporsi yang sama. Sebagian besar jenis ETF yang diperdagangkan di pasar adalah ETF terbuka atau disebut juga ETF berbasis indeks; dan **b)** ETF Tertutup, yang tidak dikelola berdasarkan indeks, tetapi dana yang diperdagangkan di bursa efek yang berbentuk perusahaan investasi dan dikelola secara aktif oleh manajer investasi.

Exchange-Traded Product (ETP) :

Merupakan harga derivatif, dimana nilainya berasal dari instrumen investasi lain, seperti komoditas, mata uang, harga saham atau tingkat suku bunga. Umumnya produk ETP mengacu kepada saham, komoditas, indeks atau mereka dapat secara aktif mengelola dana.

Expansion Phase :

Merupakan suatu fase pengembangan perusahaan (*startup*), yang berkaitan dengan pembiayaan langkah ekspansi atau acara pembiayaan khusus, seperti pengambilalihan perusahaan lain atau menjembatani modal (*bridge finance*) atau *liquidity bottlenecks* di IPO.

Extract Transform Load (ETL) :

Merupakan proses integrasi data yang menggabungkan data dari berbagai sumber ke dalam satu penyimpanan yang konsisten dan dimuat ke dalam gudang data atau sistem lainnya. Singkatnya, sistem ETL merupakan dasar dari pengolahan data, khususnya *big data*. Melalui ETL, data akan

dikombinasikan dari berbagai sumber. Setelahnya, akan disimpan di tempat bernama *data warehouse*. Dalam proses ini, ada *tools* yang bisa digunakan, seperti *MarkLogic*, *Oracle*, *Amazon Redshift*, dan lain-lain.

F

Face-to-face (F2F) :

Merupakan suatu pertemuan yang berlangsung secara pribadi, yaitu para peserta berada dalam ruangan yang sama atau di tempat yang sama dan dekat.

Face Recognition :

Merupakan sebuah teknologi yang dapat mencocokkan wajah manusia dari citra digital atau cuplikan video melalui basis data wajah, biasanya dipakai untuk mengotentikasikan para pengguna melalui layanan verifikasi ID, bekerja dengan menitikkan dan mengukur fitur-fitur wajah dari gambar yang diberikan. Pengembangannya dimulai pada sistem serupa pada tahun 1960-an, bermula sebagai bentuk aplikasi komputer. Sejak pembuatannya, hingga sekarang, sistem pengenalan wajah tampak lebih banyak dipakai pada saat-saat ini pada telepon pintar dan bentuk teknologi lainnya, seperti robotik. *Face recognition* merupakan teknologi yang menggunakan kecerdasan buatan (AI) untuk mengenali wajah dalam *database*.

Fiat Money :

Merupakan mata uang dikeluarkan oleh pemerintah yang tidak didukung oleh komoditas fisik, seperti emas atau perak. Namun, tetap pemerintah yang menerbitkannya. Nilai uang fiat berasal dari hubungan antara penawaran dan permintaan dan stabilitas pemerintah yang menerbitkannya. Bukan nilai komoditas yang mendukungnya seperti komoditas uang. *Fiat*

money hanya memiliki nilai jika pemerintah mempertahankan nilai tersebut, atau jika dua pihak dalam suatu transaksi-transaksi nilai kesepakatan. Kata **fiat** berasal dari bahasa Latin dan *syringe* sebagai dekrit **itu akan atau biarkan saja**.

***Fiat Gateway* :**

Menunjukkan antarmuka dari *cryptocurrency* ke mata uang fiat yang menawarkan pertukaran kripto. Ini memungkinkan pengguna untuk membeli *cryptocurrency*, dengan mata uang fiat dan menukar *cryptocurrency* dengan mata uang fiat.

***Financial Inclusion* :**

Merupakan ketersediaan dan kesetaraan peluang untuk mengakses layanan keuangan. Hal ini mengacu pada proses dimana individu dan bisnis dapat mengakses produk dan layanan keuangan yang sesuai, terjangkau dan tepat waktu. Hal ini termasuk produk perbankan, pinjaman, ekuitas, dan asuransi.

***Financial Industry Business Ontology (FIBO)* :**

Merupakan standar data semantik untuk industri keuangan yang diterbitkan oleh *Object Management Group* (OMG) pada tahun 2014 untuk menciptakan terminologi yang seragam dengan definisi, konteks istilah, dan sinonim yang tepat. Menggunakan teknologi ontologis (RDF/OWL) dan bahasa pemodelan UML yang mapan, dasar untuk agregasi dan pemrosesan data dibuat yang terdiri dari terminologi

untuk perjanjian, produk dan layanan, organisasi serta tanggal dan waktu.

Financial Information eXchange (FIX) :

Merupakan protokol komunikasi elektronik netral vendor untuk pertukaran informasi transaksi sekuritas internasional secara *real-time*. Protokol ini digunakan oleh komunitas FIX yang mencakup hampir 300 perusahaan anggota termasuk semua bank investasi besar. FIX telah menjadi standar perpesanan *de-facto* untuk komunikasi pra-perdagangan, perdagangan, dan pasca-perdagangan, serta untuk pelaporan peraturan AS. Ini kompatibel dengan hampir semua teknologi jaringan yang umum digunakan.

Financial Instrument Global Identifier (FIGI) :

Sebelumnya dikenal dengan nama *Bloomberg Global Identifier* (BBGID) merupakan suatu pengidentifikasi instrumen keuangan standar terbuka dan unik yang dapat ditugaskan ke instrumen termasuk saham biasa, opsi, derivatif, *futures*, obligasi korporasi dan pemerintah, kota, mata uang, dan produk hipotek. Struktur FIGI didefinisikan dan dilindungi hak cipta oleh *Object Management Group. Bloomberg L. P.* merupakan otoritas pendaftaran dan penyedia bersertifikat standar. FIGI telah dibuat untuk lebih dari 300 juta sekuritas unik, mewakili sebagian besar kelas aset pasar keuangan. FIGI merupakan kode alfanumerik 12 karakter yang tidak berisi informasi yang mencirikan instrumen keuangan, tetapi berfungsi untuk mengidentifikasi global unik yang seragam.

Financial Intermediary :

Merupakan perusahaan atau lembaga keuangan yang bertindak sebagai perantara antara penyedia layanan dan konsumen, yakni institusi atau individu yang berada di antara dua pihak atau lebih dalam konteks keuangan. Secara teoritis, perantara keuangan melakukan penyaluran dana tabungan menjadi investasi. Perantara keuangan hadir untuk mendapatkan keuntungan dalam sistem keuangan dan kadang-kadang terdapat kebutuhan untuk mengatur kegiatan yang sama.

Financial Market Supervisory Authority (FINMA):

Atau Otoritas Pengawas Pasar Keuangan Swiss merupakan badan pengawas yang diberikan kekuasaan tertinggi di Negara Swiss terhadap bank, perusahaan asuransi, bursa saham, dealer sekuritas dan skema investasi kolektif. FINMA bertanggung jawab untuk memerangi pencucian uang, dan jika perlu melakukan restrukturisasi keuangan dan proses kebangkrutan. Selain itu, memiliki kekuasaan pengawasan sehubungan dengan pengungkapan partisipasi dan keluhan untuk keputusan Dewan Pengambilalihan di bidang tawaran pengambilalihan publik untuk perusahaan yang terdaftar.

Financial Services Provider (FSP) :

Merupakan suatu istilah yang digunakan untuk merujuk jasa yang disediakan oleh industri keuangan. Jasa keuangan juga digunakan untuk merujuk pada organisasi yang menangani pengelolaan dana. Bank, bank investasi, perusahaan asuransi, perusahaan kartu kredit, perusahaan pembiayaan konsumen

dan sekuritas merupakan contoh-contoh perusahaan dalam industri ini yang menyediakan berbagai jasa yang terkait dengan uang dan investasi. Penyedia jasa keuangan merupakan industri dengan pendapatan terbesar di dunia.

Financial Transaction Services (FinTS) :

Merupakan standar dalam bidang perbankan *online* yang telah digunakan oleh bank-bank Jerman untuk menstandarkan antarmuka komunikasi antara pelanggan dan lembaga kredit. Hal ini didorong oleh Komite Kredit Pusat di Jerman (*Zentraler Kreditausschuss*, yang sekarang menjadi *Die Deutsche Kreditwirtschaft*) dan dengan demikian didukung oleh tiga pilar perbankan di Jerman (bank tabungan bersama, seperti DZ Bank, bank sektor publik seperti bank tabungan, serta bank swasta seperti Deutsche Bank dan Commerzbank).

Financial Wellness :

Merupakan kemampuan untuk memiliki kehidupan finansial yang sehat yang diperlihatkan ketika kondisi seseorang sudah mampu membayarkan semua hutang tanpa takut mengganggu arus keuangan serta mempunyai cukup dana darurat dan pensiun.

Financing Round :

Merupakan pertemuan atau diskusi dari perusahaan startup atau *fintech* dengan investor yang berbeda secara berturut-turut. Tujuannya ialah untuk menyelesaikan pembiayaan

ekuitas dengan memberikan saham kepada investor, sehingga memungkinkan pertumbuhan perusahaan lebih lanjut.

Financial Technology/Fintech :

Singkatnya merupakan penggabungan antara teknologi dan sistem keuangan. Melalui fintek, terjadi pengurangan jenis transaksi yang langsung mempertemukan pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi. Teknologi finansial merupakan salah satu teknologi yang hadir sebagai produk dari revolusi industri 4.0 yang kemudian menjadi sangat populer di kalangan media atau pihak yang aktif dalam bidang teknologi. Asal mula frasa teknologi finansial pertama kali digunakan oleh Citicorp pada tahun 1933 yang bernama resmi *Financial Service Technology Consortium*. Selain itu, istilah teknologi finansial juga muncul pada tahun 1972 yang digagas oleh *Manufacturers Hanover Trust*. Fintek kemudian telah digunakan untuk mengotomatiskan investasi, asuransi, perdagangan, layanan perbankan dan manajemen risiko. Layanan ini memungkinkan berasal dari berbagai macam penyedia layanan independen termasuk setidaknya satu bank yang memiliki lisensi atau penyedia asuransi. Interkoneksi ini dimungkinkan melalui antarmuka pemrograman aplikasi dan bank terbuka dan didukung oleh sebuah regulasi.

Fintech Incubator :

Merupakan suatu wadah atau inkubator yang mempercepat proses pertumbuhan dan kesuksesan perusahaan *fintech* dengan jalan menyediakan sumber daya dan layanan secara gratis atau dengan biaya rendah. Layanan pendukung yang

khas merupakan penyediaan ruang fisik dan layanan bersama, serta jaringan modal, pembinaan, dan hubungan.

First Stage Financing :

Mengacu pada pembiayaan modal ventura tahap ketiga hingga keempat. Tahap pertama terdiri dari dimulainya produksi, peluncuran pasar, pengembangan dan perluasan personil, peningkatan penjualan, dan adaptasi serta pengembangan lebih lanjut dari berbagai layanan, serta memperkuat hubungan bisnis. Risiko bagi investor mungkin dinilai lebih baik dari fase ini dan seterusnya, karena pengalaman pasar awal tersedia dan respons pasar dan dengan demikian potensi pengembalian mungkin lebih baik diperkirakan. Pentingnya modal luar bagi perusahaan juga meningkat pada fase ini (*leverage effect*).

Flow of Fees :

Sama halnya dengan kliring dan aliran transaksi, hubungan lain dalam pembayaran elektronik berlaku untuk penyelesaian biaya individu antara pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi ini. Untuk biaya dan kartu kredit, *flow of fees* mirip dengan kartu debit tetapi mengabaikan alokasi biaya internal dari pihak-pihak yang terlibat. Sehingga, aliran biaya untuk pembayaran elektronik dibagi menjadi tiga kategori: (1) pemrosesan pembayaran kartu (MSC) *point of sale* (POS) nasional; (2) pembayaran kartu di ATM; dan (3) biaya kliring dan penyelesaian (CSM, *interchange fee*).

Foreign Exchange (Forex) :

Merupakan sebuah transaksi pertukaran mata uang asing. Istilah ini lebih dikenal dengan sebutan valuta asing atau valas dalam bahasa Indonesia. Adapun terjadinya pertukaran mata uang asing ini tidak lain adanya kebutuhan atas mata uang asing tersebut, seperti perjalanan ke luar negeri, berbelanja barang dari luar negeri, dan sebagainya. Di samping untuk tujuan *non-profit*, beberapa orang melakukan perdagangan *forex* dengan tujuan untuk memperoleh laba. Pihak tersebut akan membeli sejumlah nominal mata uang tertentu untuk mendapat selisih keuntungan. Pelaku *trading forex* semacam ini tentu telah berpengalaman dan selalu memperhatikan berbagai macam faktor yang mempengaruhi naik dan turunnya mata uang dunia.

Forging :

Merupakan sebuah proses menghasilkan blok dalam sistem *blockchain*, dengan mengikuti mekanisme konsensus *proof-of-stake*. Proses penempatan mengalokasikan biaya transaksi dari transaksi terakhir yang diselesaikan kepada orang yang dialokasikan untuk membuat blok terakhir menggunakan prinsip *proof-of-stake*.

Fork :

Merupakan sebuah istilah dalam dunia *blockchain*, dimana pengguna program (*miner* atau *full nodes*) dapat memilih ingin menjalankan pencabangan program baru atau yang lama. Terdapat dua tipe fork, yakni *hard fork* dan *soft fork*. *Hard fork* merupakan perubahan *software* yang tidak

kompatibel dengan versi lama. Hal ini biasanya terjadi jika terdapat perubahan yang berlawanan dengan protokol lama. *Soft fork* merupakan perubahan perangkat lunak yang masih kompatibel dengan versi lama dan masih dapat berkomunikasi dengan versi lama. Perubahan ini tidak berlawanan dengan protokol lama, sehingga dapat berjalan secara paralel.

Framework :

Atau Kerangka Kerja, merupakan sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan suatu website. *Framework* ini diciptakan untuk membantu *web developer* dalam menulis baris kode. *Framework* memiliki fungsi utama untuk memudahkan *web developer* dalam membuat sebuah *website*. Selain itu, *framework* juga memiliki fungsi lain, yakni: membuat kode program menjadi lebih terstruktur; meningkatkan keamanan; mempercepat pembuatan website; pemeliharaan dan perawatan website lebih mudah. Beberapa jenis *framework* ialah: ***framework CSS; framework JavaScript; framework PHP.***

Front-end :

Merupakan salah satu bagian dari website yang menampilkan tampilan pada para pengguna. Bagian ini dibuat dengan menggunakan *HyperText Markup Language* (HTTP); *Cascading Style Sheets* (CSS), dan juga JavaScript. *Front-end* merupakan suatu hal yang tidak dibuat dengan merancang desain dari suatu situs ataupun aplikasi dari nol. Tugas *front-end* ialah memindahkan desain yang dibuat oleh *UI designer* dalam bentuk yang lebih interaktif dan membuat desain tersebut menjadi lebih hidup.

Full Node :

Merupakan *node* yang menyimpan seluruh transaksi dalam *blockchain*. *Full nodes* menyimpan seluruh data yang terkini dari *Blockchain Bitcoin* dari pertama kali *Bitcoin* dibentuk. Sebuah *full node* dapat secara independen memverifikasi segala transaksi tanpa bergantung dengan *node* atau sumber informasi yang lain.

Fundraising :

Atau penggalangan dana atau teyan, merupakan proses pengumpulan kontribusi sukarela dalam bentuk uang atau sumber daya lain dengan meminta sumbangan dari individu, perusahaan, yayasan, atau lembaga pemerintah. Tujuan penggalangan dana bermacam-macam, antara lain untuk memperoleh dana operasi organisasi nirlaba, untuk membiayai kampanye politik, dan bahkan untuk memodali suatu perusahaan. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui suatu acara penggalangan dana, seperti makan malam formal, atau melalui berbagai kegiatan lain, seperti penerbitan buku dan kampanye daring.

G

GAF A :

Merupakan singkatan dari **empat besar** ekonomi digital raksasa, perusahaan terbesar dan paling dominan dalam industri teknologi informasi Amerika Serikat, yaitu Google, Amazon, Facebook dan Apple. Keempatnya sekarang juga menyediakan layanan keuangan, seperti Google Pay, Amazon Pay, Facebook Pay (Dien), dan Apple Pay dan menghubungkan layanan pembayaran mereka dengan layanan lain, terutama di sektor e-commerce. Istilah GAF A hanya terbatas pada perusahaan besar di wilayah Amerika Serikat semata.

***Gamification* :**

Merupakan penggunaan dari teknik desain permainan, permainan berpikir dan permainan mekanik untuk meningkatkan non-game konteks. Biasanya, gamifikasi berlaku untuk *non-game* aplikasi dan proses, untuk mendorong orang untuk mengadopsi mereka, atau untuk mempengaruhi bagaimana mereka digunakan. Gamifikasi bekerja dengan membuat teknologi yang lebih menarik, dengan jalan mendorong pengguna untuk terlibat dalam perilaku yang diinginkan, dengan menunjukkan jalan untuk penguasaan dan otonomi, dengan membantu untuk memecahkan masalah dan tidak menjadi gangguan, dan dengan mengambil keuntungan dari kecenderungan psikologis manusia untuk terlibat dalam game.

Gatekeeper :

Merupakan istilah yang digunakan dalam undang-undang pasar digital (DMA) Komisi Eropa untuk *platform digital* yang mendominasi dengan layanan mereka, seperti mesin pencari, sistem operasi, media sosial/perpesanan, perantara) di setidaknya tiga negara Uni Eropa melalui sejumlah besar pengguna. DMA mengukur perusahaan-perusahaan ini dengan pendapatan tahunan di wilayah UE setidaknya 6,5 miliar euro dalam 3 tahun terakhir atau kapitalisasi pasar setidaknya 65 miliar euro dalam setahun terakhir.

General Data Protection Regulation (GDPR) :

Atau Peraturan Perlindungan Data Umum merupakan peraturan mengenai *data privacy* yang diterapkan bagi seluruh perusahaan di dunia yang menyimpan, mengolah atau memproses personal data penduduk Uni Eropa. GDPR disepakati oleh Parlemen Eropa dan Dewan mulai berlaku pada 25 Mei 2018. GDPR sebagai hukum utama yang mengatur bagaimana perusahaan melindungi data pribadi warga Uni Eropa. Seluruh perusahaan yang menyimpan data warga Uni Eropa wajib tunduk pada regulasi tersebut. Selain itu, GDPR juga wajib ditaati bagi perusahaan di luar Eropa yang ingin memanfaatkan data warga Uni Eropa, misalnya untuk kepentingan penyebaran iklan.

Genesis Block :

Merupakan blok pertama yang ditambang di dalam sebuah jaringan *blockchain*. Beberapa blok yang berisikan transaksi dan aktivitas yang telah terkonfirmasi saling terhubung di

dalam sebuah *blockchain*. Blok dari sebuah aset kripto memiliki data referensi dari blok sebelumnya, dan data serta legitimasi yang dimilikinya, diproses dari data blok sebelumnya tersebut. *Genesis block* mengacu pada blok paling awal (Blok 0 atau Blok 1) dari sebuah *blockchain*, yang terhubung dengan blok-blok setelahnya.

Geo-IP:

Metode ini dipakai untuk menentukan lokasi geografis komputer dengan jalan mengidentifikasi alamat IP komputer tersebut. Namun, metode ini dianggap kurang akurat daripada metode geolokasi lainnya. Penggunaan Geo-IP dikenal untuk menyesuaikan konten dengan lokasi tertentu, untuk menargetkan iklan, atau untuk memberlakukan pembatasan akses berbasis lokal. Selain koordinat GPS, Geo-IP juga merupakan salah satu elemen untuk *location-based services* (LBS).

***Gesture Control* :**

Merupakan suatu fitur yang bekerja dengan cara menggerakkan atau mengubah menu melalui kontrol gerakan.

***Global Gateway* :**

Merupakan interkoneksi global dari jaringan yang berbeda untuk memungkinkan komunikasi peserta dari satu jaringan dengan peserta jaringan lain. Gerbang ini juga dipakai sebagai layanan verifikasi identitas elektronik (eID) *online* untuk pasar internasional guna mendukung perusahaan dalam

mematuhi peraturan anti pencucian uang dan informasi pelanggan.

Goal-Based Investment :

Merupakan sebuah konsep investasi yang menggunakan algoritma untuk menentukan instrumen investasi yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu dalam periode tertentu. Faktor-faktor yang relevan adalah preferensi modal dan risiko awal pelanggan, kemungkinan berupa setoran dan penarikan, dan kerangka waktu yang diinginkan.

Gossip :

Merupakan suatu algoritma yang mengatur proses pertukaran data antar dua buah node yang terhubung. Untuk mengimplementasikan algoritma ini, terdapat dua hal penting, yakni *active thread* dan *passive thread*. *Active thread* diawali ketika proses menghubungi *node* tetangga untuk diajak bertukar data dijalankan, sedangkan *passive thread* akan menunggu sampai ada ajakan dari tetangga. Awal mulanya, algoritma ini merupakan salah satu metode komunikasi kuno yang penting pada jaringan yang besar, dan telah dipelajari berbagai macam istilah lain, seperti *rumor spreading*, *information*, *dissemination*, dan *broadcasting*.

Govcoin :

Merupakan koin digital yang dikeluarkan oleh pemerintah terkait mata uang mapan seperti Euro atau Yuan Tiongkok. Istilah *govcoin* bukanlah label mata uang tertentu, melainkan

istilah kolektif untuk konsep berbagai mata uang digital nasional dan regional. Dalam beberapa hal dan aspek, *Govcoin* mirip dengan *cryptocurrency* terdesentralisasi yang populer, seperti Bitcoin atau Ethereum. Namun, tidak seperti *cryptocurrency* berbasis desentralisasi, *Govcoin* terpusat dan diatur oleh negara. Selain itu, *Govcoin* tidak bergejolak seperti kebanyakan *cryptocurrency* dan karenanya menimbulkan sedikit risiko. Salah satu alasan pemerintah dan bank sentral telah menciptakan mata uang digital mereka sendiri adalah karena banyak yang tertantang oleh penurunan uang yang cepat dan meningkatnya adopsi mata uang kripto terdesentralisasi.

H

Hackathon/Hackfest/Codefest :

Merupakan sebuah acara kolaborasi pengembangan proyek perangkat lunak. *Hackathon* merupakan gabungan dari dua kata dalam bahasa Inggris, yakni *hack* dan *marathon*. Sederhananya, *hackathon* merupakan kegiatan kompetisi pemrograman yang berlangsung selama beberapa jam hingga beberapa hari, yang biasanya berlangsung di akhir pekan. Umumnya, kegiatan ini diminati oleh para *programmer*. Namun, tidak jarang juga ditemukan *graphic designer*, *project manager*, *business analyst*, dan masih banyak peran yang berkaitan dengan teknologi yang terlibat.

Halving :

Merupakan pengurangan hadiah yang diperoleh dari penambang (*miner*), yang berhasil menambahkan blok baru ke *blockchain*, menjadi setengahnya. *Halving* pada dasarnya bertujuan untuk menjaga kelangkaan aset kripto seperti *bitcoin*. Melalui *halving*, jumlah *bitcoin* baru yang masuk ke dalam sirkulasi menjadi tetap terbatas, sehingga nilainya akan terus naik. *Halving* dilakukan setiap 210.000 blok yang ditambang atau kira-kira sama dengan setiap 4 tahun sekali.

Hard Fork :

Merupakan suatu keadaan dimana satuan kripto terbagi menjadi dua, yakni dari satuan *cryptocurrency* atau kripto tersebut diubah sehingga menghasilkan kode lama dan kode baru yang mana kedua kode ini tidak kompatibel satu sama

lain. Contoh kripto yang sudah melakukan *hard fork* ialah Ethereum, dimana dari *hard fork* ini dihasilkan Ethereum dan Ethereum Classic.

Hash :

Merupakan suatu kode dari hasil enkripsi yang umumnya terdiri dari huruf maupun angka yang acak. Fungsi *hash* banyak sekali digunakan untuk mempercepat pencarian dalam tabel data atau perbandingan data seperti di dalam basis data, mencari duplikasi atau kesamaan (rekaman) di sebuah arsip komputer yang besar, menemukan goresan-goresan yang sama di sebuah DNA. Fungsi *hash* haruslah stabil (*referential transparent*). Beberapa fungsi *hash* dapat memetakan dua atau lebih kunci ke nilai *hash* yang sama.

Hash Tree/Merkle Tree :

Dalam kriptografi dan ilmu komputer, merupakan pohon dimana setiap **daun (node)** diberi label dengan *hash* kriptografi dari blok data, dan setiap node yang bukan daun (disebut cabang, nodel dalam, atau inode) diberi label dengan *hash* kriptografi dari label *node* anaknya. Pohon *hash* memungkinkan verifikasi yang efisien dan aman dan konten struktur data besar. Pohon *hash* merupakan generalisasi dari daftar *hash* dan rantai *hash*.

Hash Value :

Merupakan suatu nilai yang dihasilkan oleh suatu algoritma/perhitungan matematis atas suatu teks, suatu file

atau bahkan suatu *hard-drive/CD/Flashdisk* atau media penyimpanan lainnya. *Hash value* disebut juga sebagai *checksum*. *Has Value* berfungsi untuk *security*, kecepatan atau kepraktisan dan verifikasi password.

Hashed Timelock Contract (HTLC) :

Merupakan jenis kontrak pintar yang digunakan dalam aplikasi *blockchain* untuk menghilangkan risiko rekanan dengan memungkinkan implementasi transaksi terikat waktu. Atau sederhananya, penerima transaksi harus mengakui pembayaran dengan menghasilkan bukti kriptografi dalam jangka waktu tertentu, karena jika tidak, maka transaksi tersebut tidak akan terjadi.

***Hashgraph* :**

Merupakan teknologi buku besar terdistribusi yang telah digambarkan sebagai alternatif untuk *blockchain*. Teknologi *hashgraph* saat ini dipatenkan, dan satu-satunya buku besar resmi adalah *Hedera Hashraph*. *Cryptocurrency* asli dari sistem Hederal Hashgraph ialah HBAR. Tidak seperti *blockchain*, *hashgraph* tidak menggabungkan data ke dalam blok atau menggunakan penambang untuk memvalidasi transaksi. Sebaliknya, *hashgraph* menggunakan protokol ***gossip about gossip*** atau gosip tentang gosip, dimana *node* individu di jaringan bergosip tentang transaksi untuk membuat grafik asiklik terarah yang mengurutkan waktu transaksi. **Hedera Hashgraph** merupakan jaringan terdistribusi terdesentralisasi (*decentralized distributed network*) yang secara struktural memiliki diferensiasi dari

blockchain Bitcoin dan Ethereum, tetapi melakukan fungsi yang setara.

Hashrate :

Merupakan unit pengukur daya komputasi dalam menambang mata uang kripto (*mining*). Penambang *bitcoin* membutuhkan resolusi persoalan komputasi sebelum menuju pada tahapan perolehan mata uang kripto. Semua transaksi yang telah dilakukan akan disimpan dalam sebuah tempat yang dapat diakses oleh publik.

Headend :

Menunjukkan *gateway* terpusat dalam transaksi pembayaran elektronik yang mengidentifikasi berbagai proses di sepanjang rantai nilai dalam transaksi pembayaran, khususnya untuk pembayaran kartu. Sistem ini terletak, baik di sisi *issuer*, maupun di sisi *acquirer/merchant*.

Healthtech :

Merupakan domain multi-disiplin yang melibatkan banyak tim penting, termasuk para dokter, peneliti maupun ilmuwan berbagai keahlian bidang kesehatan, teknik, ilmu sosial dan manajemen data. Teknologi kesehatan ini hadir dengan tujuan untuk memberikan kemudahan, serta meningkatkan efisiensi dalam mendapatkan pelayanan kesehatan. *Health tech* melibatkan teknologi komunikasi dan informasi untuk membantu mengatasi masalah kesehatan pasien maupun memberikan tips seputar kesehatan kepada penggunanya.

Hedge Trade :

Merupakan strategi yang digunakan oleh para investor atau *trader* untuk menghilangkan atau mengurangi risiko kerugian.

High Frequency Trading :

Dengan digitalisasi proses pada pertukaran elektronik, perdagangan frekuensi tinggi terjadi ketika sistem mengeksekusi volume perdagangan tinggi secara otomatis dengan periode penahanan pendek (perdagangan algoritmik). Algoritma mengeksekusi pesanan sebagian dalam kisaran mikrodetik dan dengan demikian dapat mencapai keuntungan arbitrase karena jumlah tinggi yang terlibat.

Hold on for Dear Life (HODL) :

Sejak memasuki era *Bitcoin*, HOLD telah menjadi *backronym* untuk *Hold On for Dear Life* artinya kurang lebih berpegang pada hidup yang terhormat. Dan kata HOLD adalah asli istilah untuk Bitcoin, bukan serapan dari *forex* atau semacamnya. Kata HODL pertama kali dipopulerkan oleh seorang *user* bernama **GameKyuubi** yang diunggah tidak lama setelah apa yang saat ini dikenal sebagai kejatuhan harga Bitcoin legendaris pada Desember 2013.

Holochain :

Merupakan kerangka kerja untuk aplikasi terdistribusi atau DApps yang merupakan kumpulan aplikasi yang berjalan secara lokal di perangkat pribadi (bukan di *cloud*). *Holochain* memiliki pendekatan agen sentris. Hal inilah yang

membuatnya berbeda dari *blockchain* pada umumnya yang menggunakan data sentris.

Home Banking Computer Interface (HBCI) :

Merupakan perjanjian antarmuka *home banking* yang telah ada sejak pertengahan tahun 1990-an sebagai hasil dari inisiatif standarisasi di seluruh industri di Jerman.

Host Card Emulation (HCE):

Merupakan arsitektur perangkat lunak yang menyediakan representasi virtual yang tepat dari berbagai kartu identitas elektronik hanya dengan menggunakan perangkat lunak.

Hot Storage :

Merupakan media penyimpanan *Bitcoin* di komputer yang terkoneksi dengan internet. Pada dasarnya, dalam *Bitcoin* dibedakan atas dua hal, apakah media penyimpanan ini dilakukan secara *online (hot storage)*, ataukah secara *offline (cold storage)*.

Howey Test :

Merupakan suatu bentuk pemeriksaan yang digunakan untuk menentukan apakah token yang digunakan merupakan token *utility* atau token keamanan. Tes ini berasal dari pemeriksaan oleh Mahkamah Agung Amerika Serikat pada tahun 1946 ketika perlu untuk memutuskan dalam gugatan apakah suatu transaksi merupakan kontrak investasi atau bukan. Jika itu merupakan sebuah investasi di perusahaan dengan prospek

menghasilkan keuntungan, maka tes Howey positif dan token diklasifikasikan sebagai token keamanan.

Huobi Token (HT) :

Merupakan token asli dari pertukaran *cryptocurrency* Huobi Global. Ini merupakan aset digital terdesentralisasi berdasarkan *blockchain* Ethereum dan sesuai dengan ERC-20. Nilai HT sebagian bergantung pada reputasi pertukaran *crypto* Huobi, namun tidak menutup kemungkinan jika faktor lain juga berdampak. HT merupakan proyek yang relatif muda dan pertama kali diluncurkan pada Januari 2018, panas setelah rilis token asli pada pertukaran *crypto* saingan Binance. Memiliki token sendiri memungkinkan Huobi membangun strategi pemasaran yang fleksibel untuk menarik pengguna baru dan mengembangkan *platformnya* lebih jauh.

Hyperledger :

Merupakan implementasi kerangka kerja *blockchain* yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi atau solusi dengan arsitektur modular yang merupakan sebuah proyek dari *blockchain open source* dan *related tools*. Dimulai pada Desember 2015 oleh Linux Foundation, dan didukung oleh industri besar, seperti IBM, Intel dan SAP Ariba, untuk mendukung pengembangan kolaboratif dari buku besar yang didistribusikan berbasis *blockchain*.

Hyper Scaling:

Merupakan istilah untuk penyedia layanan komputasi awan yang mampu mewujudkan skala ekonomi yang tinggi dan dengan demikian biaya keuntungan karena ukurannya. Contohnya, ialah **Amazon** (*Amazon Web Services*), **Google** (*Cloud Platform*), **Microsoft** (*Azure*), serta **IBM** (*SoftLayer*), **Oracle** (*Cloud*) dan *Salesforce*. Dibandingkan dengan perusahaan di industri lain, penyedia jasa keuangan (bank besar maupun perusahaan *startup* dari sektor *fintech*) cenderung lebih sering menggunakan *hyper scaling*.

I

Identity Management (IdM) :

Merupakan *tools* atau alat untuk mengelola identitas atau akun-akun yang mengontrol akses ke aplikasi sumber daya perusahaan yang tujuannya ialah untuk meningkatkan keamanan dan produktivitas karyawan secara keseluruhan, serta biaya yang lebih rendah pada pengelolaan identitas pengguna dan kredensialnya.

Identity Verification :

Merupakan suatu tahapan yang dilakukan yang telah disesuaikan dengan prosedur otentikasi dimana pengguna memberikan kredensialnya, yang kemudian diperiksa oleh penyedia (KYC). Tahapan ini merupakan sebuah syarat untuk otorisasi atau melegitimasikan penawaran layanan dari penyedia layanan keuangan.

Immediate Payment Service (IMPS):

Merupakan sebuah istilah untuk jaringan pembayaran elektronik di India yang mendukung pemrosesan pembayaran secara *real-time*.

InCar :

Merupakan sebuah istilah yang mengacu pada aplikasi, dimana kendaraan merupakan saluran utama distribusi dan komunikasi. Penumpang dapat menggunakan layanan

elektronik (keuangan) dalam mobil melalui perangkat yang sesuai (misalnya, layar, AR, perangkat yang dapat dikenakan).

Incremental :

Merupakan sebuah metode atau model pengembangan sistem pada *software development* berdasarkan *requirement software* yang dipecah menjadi beberapa fungsi atau bagian, sehingga model pengembangannya secara bertahap. Dengan menggunakan model ini, maka dapat membantu kita untuk mengurangi biaya sebelum mencapai level dari *initial productivity* dan mengakselerasi proses dari pembuatan suatu fungsi sistem. *Incremental* model menggambarkan suatu proses dimana mengutamakan perhatian pada *system requirement* dan mengimplementasikannya dalam *team development*.

Incubator :

Istilah ini berasal dari bidang medis, dimana inkubator berfungsi untuk membesarkan makhluk prematur, misalnya dalam pengembangbiakan anak ayam, untuk memastikan lingkungan yang optimal untuk pemeliharaan atau pengembangan pada tahap awal kehidupan. Dalam dunia *startup*, ini mengacu pada keadaan dimana perusahaan dapat berkembang di bawah kondisi terbaik dalam lingkungan pasar yang tidak kompetitif. Inkubator seringkali merupakan institusi, badan atau investor swasta yang menemani dan mendukung perusahaan *startup* dalam perjalanan menuju kemandirian dengan berbagai cara, misalnya dengan modal ventura (VC) atau pengetahuan.

Incumbent :

Merupakan istilah untuk perusahaan yang didirikan dalam suatu industri dan mendapat tantangan dari pemain baru (*startup*) dalam perjalanan disrupsi teknologi, seperti transformasi digital. Petahana di sektor keuangan biasanya merupakan bank yang ditantang oleh perusahaan *fintech* atau perusahaan asuransi yang ditantang oleh perusahaan asuransi. Jika petahana tidak berhasil menguasai perubahan, mereka mungkin akan mengalami jebakan Kodak.

Initial Coin Offering (ICO) :

Merupakan sebuah sarana atau wadah dalam mengumpulkan dana melalui penawaran suatu jenis koin baru atau layanan *cryptocurrency* baru. Koin yang dimaksudkan ini adalah mata uang *cryptocurrency*. Kemudian, investor yang merasa tertarik akan memberikan sejumlah penawaran, baik itu dengan mata uang *crypto* lain, misal *bitcoin*, atau dengan uang real. Kemudian, pihak investor akan menerima token *cryptocurrency* baru khusus untuk ICO. Token ini berisi jumlah koin yang diperoleh.

Initial Exchange Offering :

Merupakan strategi penggalangan dana dalam proyek kripto yang dilakukan oleh pihak ketiga, yakni *exchange*. Pada ICO, *developer* memiliki peranan yang cukup penting untuk memastikan bahwa *smart contract* sebuah proyek benar dan berjalan sesuai rencana. Sementara dalam IEO, *exchange* memegang kendali atas semua itu. IEO bertindak sebagai media penjualan token kripto, dan mengelola tempat

pertukaran aset kripto baru sebagai pengganti aset kripto yang sudah diterima seperti Bitcoin atau Ethereum. Strategi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan dana dan mempromosikan perusahaan *startup* baru yang menjanjikan. IEO mencantumkan token kripto baru atas nama penerbit token di *platform exchange* mereka, dan mengundang investor untuk mencari sumber pendanaan massal dengan membeli token.

Initial Public Offering (IPO):

Merupakan penjualan saham pertama dari suatu perusahaan kepada investor dan masyarakat umum (individu). Penawaran saham perdana biasanya dikelola oleh bank yang membantu investasi. Fungsinya untuk mencatat saham di bursa efek. Perusahaan yang sudah menawarkan saham perdananya, status perusahaannya berubah, dari perusahaan swasta menjadi perusahaan milik publik. IPO berfungsi untuk meningkatkan modal ekuitas baru bagi perusahaan, memonetisasi investasi pemegang saham swasta, seperti pendiri perusahaan atau investor ekuitas swasta, dan untuk meningkatkan modal di masa depan. Detail terkait penawaran investasi kepada publik disusun dalam suatu dokumen yang disebut dengan prospektus. Beberapa perusahaan melakukan penawaran saham perdana dengan bantuan perusahaan perbankan investasi yang bertindak sebagai penjamin emisi.

Insourcing :

Merupakan kondisi dimana perusahaan memutuskan untuk membuat sendiri sistem yang diinginkan, sehingga keamanan dari sistem tersebut dapat terjaga dengan maksimal.

Insurance IT :

Merupakan disiplin ilmu terapan yang dapat dianggap sebagai disiplin sistem informasi bisnis dan berkaitan dengan penerapan teknologi untuk pemrosesan otomatis data perusahaan asuransi, serta untuk mendukung proses bisnis asuransi.

Insurtech :

Merupakan singkatan dari *insurance technology* yang merupakan kolaborasi antara asuransi dengan teknologi canggih dan didukung oleh komponen-komponen finansial dari *fintech* Indonesia. Salah satu bukti nyata ialah dengan adanya *e-commerce* yang memperjualbelikan asuransi. Jual beli melalui *e-commerce* memang menjadi metode pilihan masyarakat *urban*.

Integrator :

Merupakan model bisnis perantara (*intermediasi*) dengan sistem *bundling* layanan, dimana menggabungkan layanan dari penyedia yang berbeda. Berbeda dengan model agreggator, fokusnya kurang pada intermediasi, melainkan pada menghubungkan layanan di sepanjang rantai nilai (tampilan penyedia) atau proses pemecahan masalah

(tampilan pelanggan). Kontribusi nilai penting integrator dapat dilihat dalam koordinasi layanan untuk membentuk layanan yang komprehensif bagi pelanggan (*customer experience*).

Intelligent Virtual Assistant (IVA) :

Merupakan program berbasis *cloud* yang memerlukan perangkat dan/atau aplikasi jaringan untuk dijalankan. Beberapa contoh aplikasi tersebut ialah Siri di perangkat Apple, Cortana di perangkat Microsoft, dan Google Assistant di perangkat Android. Teknologi yang mendukung asisten virtual membutuhkan banyak data, yang menyediakan platform kecerdasan buatan (AI) termasuk pembelajaran mesin. Asisten virtual biasanya merupakan program berbasis *cloud* yang memerlukan perangkat dan/atau aplikasi jaringan untuk dijalankan.

Interchain :

Mengacu pada transaksi dalam DLT atau sistem *blockchain* yang terjadi antara *cryptocurrency* yang berbeda. Berbeda dengan perdagangan koin melalui *platform* perdagangan (pertukaran kripto), transaksi antar-rantai terjadi secara langsung atau antara masing-masing *cryptocurrency*. Istilah serupa yang ditujukan untuk interoperabilitas kerangka kerja DLT yang berbeda ialah interoperabilitas lintas rantai, lintas buku besar (CLI) dan multi-rantai.

Interchange Fee (IF) :

Merupakan biaya yang dibayar oleh bank *merchant* (*acquirer*) untuk bank pemegang kartu (*issuer*) atau nilai dan manfaat

yang diterima *merchant* ketika mereka menerima pembayaran elektronik. Hal ini memungkinkan bank-bank yang mengeluarkan pembayaran elektronik untuk memberikan nilai yang sangat besar untuk *merchant*, pemerintah dan konsumen.

Intermediation :

Merupakan penghubung, sehingga intermediasi merupakan segala hal yang mencakup perantara dalam bidang keuangan yang memberikan pelayanan dan jasa. Intermediasi keuangan merupakan proses pembelian surplus dana dari unit ekonomi, yaitu sektor usaha, lembaga pemerintah, dan individu (rumah tangga) untuk tujuan penyediaan dana bagi unit ekonomi surplus ke unit ekonomi defisit. Fungsi intermediasi keuangan muncul sebagai akibat dari mahalanya biaya *monitoring*, biaya likuiditas dan biaya harga karena adanya informasi *asymetric* antara pemilik dana dengan perusahaan pengguna dana, sehingga dibutuhkan pihak perantara (*intermediary*) yang mampu mengakomodir kebutuhan kedua belah pihak.

International Bank Account Number (IBAN) :

Atau Nomor Rekening Bank Internasional, merupakan sebuah sistem standar penomoran rekening bank. Sistem ini awalnya hanya digunakan oleh bank-bank di Eropa untuk menyederhanakan transaksi yang berkaitan dengan rekening perbankan antar-negara. Namun, lama kelamaan sistem ini diakui dan diadaptasi oleh dunia perbankan internasional. Sistem ini kemudian diadopsi oleh Komite Eropa untuk Standar Perbankan. Kemudian, secara resmi, IBAN masuk dalam turunan ISO 13616 (SWIFT) sejak tahun 1997 sehingga

untuk saat ini IBAN lebih dikenal sebagai kode SWIFT (*Society for Worldwide Interbank Financial Telecommunication*).

International Organization for Standardization (ISO) :

Merupakan badan penetap standar internasional yang terdiri dari wakil-wakil dari badan standarisasi nasional setiap negara. Merupakan lembaga yang didirikan pada 23 Februari 1947 yang akan menetapkan standar-standar industrial dan komersial dunia. ISO merupakan lembaga nirlaba internasional, yang pada awalnya dibentuk untuk membuat dan memperkenalkan standarisasi internasional untuk apa saja, seperti standar jenis film fotografi, ukuran kartu telepon, kartu ATM Bank, ukuran dan ketebalan kertas dan lainnya.

International Payment Instruction (IPI) :

Standar ini oleh ECBS menentukan instruksi pembayaran internasional. Dokumen yang disebut EBS206 berisikan BIC dan IBAN. Dengan diperkenalkannya pembayaran SEPA, IPI menjadi kurang penting di kawasan Euro dan hanya sesekali digunakan di luar area ini (misalnya dalam transaksi pembayaran dengan Swiss).

International Securities Identification Number (ISIN) :

Merupakan suatu standar yang valid secara internasional untuk denominasi sekuritas semantik, yang berasal dari perusahaan Amerika Serikat, *ISIN Network* dan telah tersedia sejak 1990 sebagai norma ISO 6166. ISIN terdiri 12 digit

dengan dua huruf pertama yang menentukan negara penerbit menurut ISO 3166-1 alpha-2. ISIN digunakan oleh berbagai sistem kliring nasional dan internasional dan kemudian akan menggantikan sistem identifikasi nasional seperti WKN di masa depan.

International Token Identification Number (ITIN):

Merupakan pengidentifikasi teknis berupa alfa-numerik 9 digital untuk token berbasis DLT yang dapat dipertukarkan. Berkat *Uniform Token Locator* (UTL) yang menjadi dasar, maka ITIN menyajikan identifikasi token yang unik dan tangguh.

Internet of Things (IoT) :

Merupakan sebuah konsep yang bertujuan untuk memperluas manfaat dari konektivitas internet yang tersambung secara terus-menerus. Adapun kemampuan seperti berbagi data, *remote control*, dan sebagainya, termasuk juga pada benda di dunia nyata. Pada dasarnya, IoT mengacu pada benda yang dapat diidentifikasi secara unik sebagai representasi virtual dalam struktur berbasis internet. Istilah IoT awalnya disarankan oleh Kevin Ashton pada tahun 1999 dan mulai terkenal melalui Auto-ID Center di MIT. IoT dijalankan dengan memanfaatkan sebuah argumentasi pemrograman yang dimana-mana tiap-tiap perintah argumennya itu menghasilkan sebuah interaksi antara sesama mesin yang terhubung secara otomatis tanpa campur tangan manusia dan dalam jarak berapa pun.

Internet of Things Iota (IOTA) :

Merupakan buku besar yang didistribusikan untuk IoT yang tidak menggunakan *blockchain* konvensional, menggunakan protokol bukti kuantum yang dikenal sebagai *Tangle – a Directed Acyclic Graph* (DAG). IOTA's Tangle tidak memiliki batasan pasti tentang berapa banyak transaksi yang dapat dikonfirmasi per detik dalam jaringan. IOTA didirikan pada tahun 2015 oleh David Sonstebø, Sergey Ivanchev, Dominik Schiener, dan Dr. Serguei Popov.

Interoperability :

Atau Interoperabilitas, merupakan keadaan dimana suatu aplikasi bisa berinteraksi dengan aplikasi lainnya melalui suatu protokol yang disetujui bersama lewat bermacam-macam jalur komunikasi, biasanya melalui jaringan TCP/IP dan protokol HTTP dengan memanfaatkan file XML. Interoperabilitas merupakan kemampuan berbagai ragam sistem untuk bekerja sama dan kemampuan sebuah sistem untuk bekerja atau digunakan oleh sistem lain. Interoperabilitas merupakan sebuah kooperasi atau kerjasama antar objek yang berbeda untuk memungkinkan terjadinya pertukaran data atau informasi di antara mereka. Model interoperabilitas dapat dalam bentuk model yang kaku atau gratis.

Intrachain :

Menjelaskan tentang interoperabilitas koin dari *cryptocurrency* atau kerangka kerja *blockchain*.

Investtech :

Merupakan kombinasi atau gabungan dari **investasi** dan **teknologi** yang mengacu pada model bisnis yang menawarkan layanan investasi digital dan sering menerapkan AI untuk menentukan strategi dan tindakan yang tepat untuk investasi keuangan.

ISO 20022 :

Merupakan standar internasional yang memungkinkan pertukaran data bisnis elektronik, terutama oleh industri jasa keuangan. cara standar untuk berkomunikasi ini memungkinkan bisnis untuk menangkap, mengelola, memproses, dan mengambil dokumen elektronik dalam format umum. ISO 20022 juga memungkinkan organisasi untuk bertukar informasi bisnis secara elektronik dengan mitra global dalam lingkungan diatur. Standar ISO 20022 untuk komunikasi bisnis mencakup data yang dapat dipertukarkan antar negara. Ketika bank ingin berkomunikasi dengan bank tertentu di luar negeri, mereka harus menggunakan standar ISO 20022 agar informasi mereka dapat dipahami sepenuhnya oleh lembaga keuangan negara lain.

ISO/TC 307 :

Merupakan komite teknis ISO untuk pengembangan standar DLT. Selain terminologi dan arsitektur, bidang pekerjaan meliputi interoperabilitas, keamanan, kontrak pintar, tata kelola, dan kasus penggunaan. Dokumen pertama dirilis pada tahun 2020.

Issuer :

Dalam sektor pembayaran, terdapat dua interpretasi untuk emiten/*issuer*. **(1)** Dalam arti yang lebih sempit, ini adalah lembaga keuangan yang menyediakan pemegang kartu dengan instrumen pembayaran dan mempertahankan hubungan hukum kontraktual dengan mereka. Penerbit menggunakan lisensi penerbit dari sistem pembayaran masing-masing, yang menghasilkan akses ke jaringan pembayaran dan penerimaan. Selain itu, penerbit bertanggung jawab atas pemasaran dan penjualan kartu pembayaran, serta penerimaan dan pemrosesan transaksi kartu di ATM; **(2)** Dalam arti yang lebih luas, *issuer* menunjukkan organisasi (perusahaan, otoritas atau perusahaan investasi) yang menerbitkan sekuritas (misalnya, saham, obligasi, *cryptocurrency*) atau instrumen pembayaran (misalnya, kartu debit, kredit atau prabayar) kepada pelanggan dan tunduk pada pengawasan. Perusahaan *fintech*, seperti Revolut bekerja sama dengan emiten, seperti American Express, Discover atau bank (misalnya, Wells Fargo, *Deutsche Bank* UBS).

Issuer Identification Number (IIN) :

Merupakan nomor identifikasi untuk mendukung *interchange* antar lembaga sebagai identifikasi secara khusus bagi lembaga penerbit kartu, khususnya untuk keperluan transaksi data elektronik.

Iterative :

Merupakan sifat tertentu dari algoritma atau program komputer, dimana suatu urutan atau lebih dari langkah algoritmik dilakukan di *loop program*. Hal ini dibedakan dari teknik berulang yang disebut rekursi.

J

JavaScript Object Notation (JSON) :

Merupakan suatu format ringkas pertukaran data komputer. Formatnya berbasis teks dan terbaca-manusia serta digunakan untuk merepresentasikan struktur data sederhana dan larik asosiatif (disebut objek). Format JSON sering digunakan untuk mentransmisikan data terstruktur melalui suatu koneksi jaringan pada suatu proses yang disebut serialisasi. Aplikasi utamanya ialah pada pemrograman aplikasi web AJAX dengan berperan sebagai alternatif terhadap penggunaan tradisional format XML.

K

Kanban :

Berarti sinyal yang merupakan sebuah konsep yang berhubungan dengan *Lean Manufacturing* dan *Just In Time* (JIT). Pencetus konsep ini ialah Taiichi Ohno. Dia mengatakan bahwa kanban merupakan salah satu cara untuk mencatat JIT. Kanban bukanlah sistem pengontrol persediaan, namun lebih kepada sebuah sistem pengaturan yang membantu menentukan apa, kapan, dan berapa banyak sebuah produk harus dibuat.

Key Information Documents (KID) :

Merupakan sebuah ikhtisar terstruktur dari informasi produk dan/atau layanan dana investasi. Lembar informasi ini menjelaskan sifat instrumen keuangan, cara kerjanya dan risiko terkait, prospek laba, dan biaya.

Key Performance Indicator (KPI) :

Atau Indikator Kinerja, merupakan metrik finansial maupun non-finansial yang digunakan untuk membantu suatu organisasi menentukan dan mengukur kemajuan terhadap sasaran organisasi. KPI digunakan untuk menilai keadaan terkini suatu bisnis dan menentukan suatu tindakan terhadap keadaan tersebut. KPI sering digunakan untuk menilai aktivitas-aktivitas yang sulit diukur seperti keuntungan pengembangan kepemimpinan, perjanjian, layanan, dan kepuasan. KPI umumnya dikaitkan dengan strategi organisasi

yang contohnya diterapkan oleh teknik-teknik seperti kartu skor berimbang (BSC, *balanced scorecard*).

Know Your Customer (KYC) :

Merupakan suatu kebijakan atau prinsip yang diterapkan oleh instansi jasa keuangan atau bank untuk mengetahui identitas dan mengawasi aktivitas transaksi nasabah mereka. KYC mengambil peran penting dalam pendaftaran nasabah sebuah bank guna memastikan bahwa informasi yang ada di rekening mereka adalah benar dan asli. Seluruh proses pendaftaran nasabah di bank menggunakan teknologi keuangan KYC. Oleh karena itu, fungsi diterapkannya KYC ialah sebagai salah satu langkah dalam menghindari adanya korupsi, pencucian uang, dan aksi kejahatan lainnya serta menjaga keamanan rekening nasabah.

Knowledge-Based Authentication (KBA) :

Merupakan sebuah prosedur autentikasi yang mengidentifikasi pengguna akhir melalui pertanyaan keamanan yang telah ditentukan sebelumnya untuk mendapatkan otorisasi untuk menggunakan layanan digital.

L

Late Stage Financing:

Mengacu pada pembiayaan modal ventura tahap keenam dan mencakup pembiayaan akuisisi, pengaturan suksesi, konsolidasi atau restrukturisasi, pembelian, perputaran, serta pembiayaan jembatan.

Lean Startup :

Merupakan sebuah metodologi yang ada untuk mengembangkan bisnis dan produk yang bertujuan untuk mempersingkat siklus pengembangan produk dan dengan cepat menemukan apakah model bisnis yang diusulkan layak; ini dicapai dengan mengadopsi kombinasi eksperimen berbasis hipotesis bisnis, rilis produk berulang, dan pembelajaran yang divalidasi. Inti dari metodologi ini ialah asumsi bahwa ketika perusahaan *startup* menginvestasikan waktu mereka untuk secara berulang membangun produk atau layanan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan awal, perusahaan dapat mengurangi risiko pasar dan menghindari kebutuhan pendanaan proyek awal dan produk mahal dalam jumlah besar.

Ledger;

Atau Buku Besar, merupakan kumpulan perkiraan-perkiraan yang digunakan oleh perusahaan untuk mencatat transaksi-transaksinya. Buku besar terdiri dari perkiraan-perkiraan yang sesuai dengan banyaknya perkiraan yang timbul berdasarkan transaksi yang dilakukan oleh perusahaan. Contoh buku besar

yang dibuat untuk menyusun Laporan Neraca ialah: **Buku Besar Kas; Buku Besar Bank; Buku Besar Persediaan; Buku Besar Piutang Usaha; Buku Besar Piutang Pemegang Saham; Buku Besar Aktiva; Buku Besar Hutang Bank; Buku Besar Pajak; Buku Besar Hutang Lain-Lain; Buku Besar Modal; Buku Besar Laba Ditahan.** Contoh buku besar yang dibuat untuk menyusun Laporan Laba Rugi: **Buku Besar Penjualan; Buku Besar Pembelian; Buku Besar Biaya Gaji; Buku Besar Biaya Telepon dan Listrik; Buku Besar Biaya Alat Tulis Kantor; Buku Besar Biaya Perjalanan Dinas; Buku Besar Biaya Promosi; Buku Besar Biaya Lain-Lain.**

Legacy System :

Merupakan metode sistem komputasi lawas atau yang sudah tua dalam teknologi sistem komputer atau program aplikasi dari yang berkaitan dengan sistem komputer tua yang sudah tertinggal zaman. Namun saat ini, sistem *legacy* masih digunakan untuk menjalankan program atau sistem operasi lawas. Sebagai siswa warisan, maka berarti membuka jalan bagi standar yang akan mengikutinya. Hal ini juga dapat menunjukkan bahwa sistem sudah usang atau perlu diganti.

Lending Club :

Merupakan perusahaan yang memberikan fasilitas pinjaman antar-orang tanpa melalui bank, dimana perusahaan ini pernah mendapatkan suntikan dana dari Google sebesar 1,5 triliun rupiah dan beberapa venture capital lainnya. Mereka yang bergabung dalam klub ini dapat memilih untuk menjadi

investor atau peminjam. Investor membuka *account* dan menanamkan uang. Uang yang ditanamkan oleh investor dapat dipinjam oleh peminjam dengan membayarkan bunga. *Lending Club* dapat memberikan rata-rata bunga yang lebih rendah kepada peminjam. Selain itu, *lending club* juga dapat menjembatani proses pinjaman tidak formal yang sering terjadi antar-rekan bisnis, sehingga elemen akuntabilitas yang tidak terlalu formal dapat terjadi.

***Lending Pool* :**

Merupakan sebuah bidang keuangan terdesentralisasi (DeFi), kumpulan pinjaman memungkinkan pinjaman dan pinjaman terdesentralisasi di antara individu (P2P). Layanan *crowdfunding* ini didasarkan pada *cryptocurrency*, seperti *Maker*, *Compound*, atau *Aave* dan bertujuan untuk secara otomatis memberikan pinjaman berbasis agunan secara *real-time*. Agunan tipikal adalah aset digital, yang memicu kontrak pintar untuk memberikan pinjaman dan untuk membayar bunga atas pinjaman ini (kumpulan likuiditas).

***Lightning Network (LN)* :**

Merupakan lapisan yang dibangun pada jaringan Bitcoin yang dapat memudahkan transaksi yang dilakukan di luar *blockchain*, yang biasanya disebut sebagai transaksi *off-chain*. LN seringkali dianggap sebagai *game changer* dalam perkembangan teknologi aset kripto. Hal ini disebabkan karena jaringan tersebut dirancang untuk mempercepat durasi proses transaksi dan mengurangi biaya yang dikenakan dari

blockchain Bitcoin. LN bekerja terpisah dari *blockchain Bitcoin*, namun bekerja secara beriringan. Teknologi ini membutuhkan node dan juga *softwaranya* sendiri untuk dapat bekerja pada *blockchain*.

Liquidity :

Merupakan kemampuan suatu perusahaan untuk memenuhi seluruh kewajiban-kewajibannya, yang harus segera dilunasi dalam waktu yang singkat. Untuk dapat memenuhi seluruh kewajiban-kewajiban jangka pendek tersebut, perusahaan harus mempunyai alat-alat pembayarannya, yaitu yang berupa harta lancar (*current assets*). Dalam hal ini, jumlah harta lancar harus lebih besar dari jumlah seluruh kewajiban yang harus dipenuhi oleh perusahaan dalam jangka waktu yang singkat.

Liquidity Pool :

Merupakan suatu sistem yang memungkinkan pengguna untuk memperdagangkan aset digital mereka di bursa terdesentralisasi dalam ekosistem keuangan terdesentralisasi tanpa harus bergantung pada *traditional market maker* atau pasar keuangan terpusat. *Liquidity pool* merupakan sebuah inovasi hebat dari ekosistem DeFi yang berperan penting dalam aktivitas pengoperasian *automated market maker/AMM*, pertanian hasil (*yield farming*), aset sintetis (*synthetic assets*), protokol pinjaman (*lending protocol*), dan sebagainya. Pada dasarnya, *liquidity pool* merupakan sebuah fitur mendasar dari DEX seperti halnya pada *Uniswap*. Aset yang disimpan dalam *liquidity pool* akan dikunci oleh *smart*

contract dan ditambahkan ke *pool* oleh penyedia likuiditas (*liquidity provider*).

Litecoin :

Merupakan salah satu *cryptocurrency* yang tercipta setelah Bitcoin muncul. *Litecoin* merupakan modifikasi dari kode Bitcoin yang sudah ada lebih dulu. Mata uang kripto ini diciptakan oleh Charlie Lee, seorang lulusan MIT tahun 2011.

Loan-to-Value (LTV) :

Merupakan istilah keuangan yang digunakan untuk mengukur jumlah hutang yang digunakan untuk membeli rumah dan membandingkan jumlah tersebut dengan nilai rumah yang dibeli. Bank akan menghitung LTV dan menganalisis properti yang menjadi agunan saat seseorang mengajukan KPR. Nantinya, LTV berhubungan dengan rasio pinjaman yang diterima nasabah, dan mempengaruhi uang muka yang harus dibayar.

Location-Based Service (LBS) :

Merupakan layanan berbasis lokasi yang sering digunakan untuk menemukan lokasi perangkat yang digunakan oleh pengguna (*user*). Layanan ini menggunakan teknologi *global positioning system* (GPS) dan *cell-based location* dari Google. Selain itu, LBS tersebut terdiri dari beberapa komponen di antara *mobile devices*, *communication network*, *position component*, dan *service and content provider*.

M

Machine-to-machine (M2M):

Merupakan sebuah istilah yang mengacu pada perangkat keras (*device/hardware*) yang dapat terhubung dan berkomunikasi satu sama lain tanpa bantuan manusia. Dalam hal ini, masing-masing perangkat dapat bertukar informasi atau melakukan suatu pekerjaan lewat hubungan sinyal nirkabel. Penggunaan teknologi M2M dalam kehidupan sehari-hari, misalnya *sms banking*, mesin pendingin yang bisa menceritakan kondisinya sendiri, atau AC rumah yang dapat menyala otomatis jika ada mobil masuk.

Machine-to-machine Payment (M2M Payment) :

Menjelaskan sebuah komunikasi antara dua mesin (M2M), dimana transaksi pembayaran antara dua perangkat elektronik terjadi tanpa interaksi manusia (misalnya, entri PIN). Sekarang banyak digunakan untuk pembayaran kartu nirsentuh di titik penjualan menggunakan teknologi NFX (misalnya, kartu kredit, *smartphone*).

Machine Learning (ML) :

Merupakan mesin yang dikembangkan untuk bisa belajar dengan sendirinya tanpa arahan dari penggunanya. Pembelajaran mesin dikembangkan berdasarkan disiplin ilmu lainnya, seperti statistika, matematika dan *data mining*, sehingga mesin dapat belajar dengan menganalisa data tanpa perlu diprogram ulang atau diperintah. Dalam hal ini, ML memiliki kemampuan untuk memperoleh data yang ada

dengan perintah ia sendiri. ML juga dapat mempelajari data yang ada dan data yang ia peroleh, sehingga bisa melakukan tugas tertentu.

Magic :

(*with a little magic*) menggambarkan pengayaan suatu kegiatan atau produk dengan proposisi nilai yang membedakan. Hal ini seringkali merupakan hasil dari proses pengembangan (kreatif) yang mengarah pada inovasi produk, proses atau model bisnis (inovasi) dan merupakan cara umum untuk menciptakan model bisnis *fintech*.

Maker :

Merupakan istilah dalam dunia *bitcoin*, yakni sebagai orang yang menjual atau membeli *bitcoin* dengan harga sendiri. Artinya, mereka yang membuat harga jual atau harga beli tersebut, dan nantinya metode yang digunakan dalam transaksinya adalah metode limit.

Mainchain :

Dalam struktur data *blockchain*, merupakan urutan blok terpanjang yang dapat ditelusuri kembali ke blok genesis. Urutan tambahan yang dihasilkan dari rantai utama adalah *sidechains*. Pasangan konseptual *main/master-chain* dan *sidechains* terkadang digunakan secara identik dengan rantai induk/turunan.

Marketplace Lending :

Mengacu pada penyaluran kredit melalui sebuah platform elektronik (*digital marketplace*) yang sering menemuk model *peer-to-peer* (bisnis P2P, *crowdlending* juga bisa terjadi) dan meramalkan pinjaman tanpa perantara yang ada (intermediasi). Karena orang-perseorangan dan badan hukum dapat bertindak sebagai pemberi pinjaman, risiko gagal bayar ditanggung langsung oleh penyedia modal dan bukan oleh badan hukum seperti bank.

Markets in Financial Instruments Directive (MiFID) :

Merupakan suatu arahan yang dirilis oleh *European Union* tentang harmonisasi pasar keuangan, yang berasal dari tahun 2007 dan sekarang dalam versi keduanya – MiFID 2 yang berlaku sejak tahun 2008. Regulasi ini bertujuan untuk meningkatkan perlindungan investor dan transparansi keuangan pasar. Ini termasuk kewajiban untuk menyatakan rekomendasi investasi dan untuk mengungkapkan komisi, untuk memastikan eksekusi terbaik oleh penyedia layanan keuangan dan untuk mendokumentasikan transaksi di bursa keuangan (pertukaran elektronik).

Mass Customization (MC) :

Merupakan pendekatan yang bersifat fleksibel untuk menyesuaikan berbagai layanan dengan kebutuhan pelanggan, yang bertujuan untuk menggabungkan tingkat personalisasi yang tinggi dengan tingkat efisiensi yang tinggi. MC memungkinkan pelanggan untuk mengkonfigurasi barang dan jasa secara individual, seperti pakaian, kendaraan, perjalanan atau layanan keuangan. Dasar untuk ini ialah

standardisasi komponen atau model layanan atau sistem (misalnya, varian peralatan dalam kendaraan) di sepanjang model solusi umum (misalnya, kendaraan terdiri dari komponen tertentu), yang mencakup ruang solusi dengan konfigurasi yang mungkin.

Master Node :

Merupakan *full-node* yang memberi insentif kepada operator *node* untuk melakukan fungsi konsensus inti dalam menjalankan *blockchain*. Secara sederhana, *masternode* merupakan serangkaian server yang mendukung jaringan *blockchain* yang terdesentralisasi. *Masternode* yang terlibat dalam jaringan akan menerima sejumlah token sebagai hadiah atas kontribusi mereka. Sebagian besar, *masternode* bekerja dengan menggunakan mekanisme konsensus yang dikenal sebagai atau *Hybrid Proof-of-Stake + Proof-of-Work*. Singkatnya, cara kerja *masternode* yakni dengan memproses transaksi secara instan dan memperkenalkan blok baru dalam jaringan.

Media Break :

Menjelaskan perlunya memasukkan kembali data antara media yang berbeda, yang mungkin bersifat fisik (misalnya, kertas, DVD, stik USB) atau virtual (misalnya, sistem aplikasi). *Break* ini terjadi ketika data harus ditransfer dari satu media ke media lainnya. Dalam kasus fisik, ini terjadi ketika data ditransfer atau formulir kertas atau antara kertas dan sistem aplikasi.

Memory Pool (mempool) :

Merupakan ruang tunggu virtual yang menjadi tempat mengumpulkan transaksi valid yang tertunda hingga *miners* menyelesaikan proses untuk ditambahkan ke blok berikutnya.

Merchant Service Charge (MSC) :

Merupakan biaya layanan yang dibebankan oleh *acquirer* kepada *merchant*, untuk misalnya, transaksi kartu kredit yang dapat dimasukkan *merchant* dalam harga jual. Seringkali, biaya dihitung sebagai persentase dari nilai transaksi ditambah biaya tetap transaksi (misalnya, untuk otorisasi). MSC mencerminkan biaya pemrosesan transaksi *acquirer* dan bersama dengan *interchange fee* (IF), memberikan total biaya transaksi kartu yang dibebankan kepada pelanggan.

Message Authentication Code (MAC) :

Dalam ilmu kriptografi, terkadang dikenal juga sebagai *tag*, merupakan informasi singkat yang digunakan untuk mengotentikasikan pesan – dengan kata lain, guna menginformasi bahwa pesan tersebut berasal dari pengirim yang dinyatakan (keasliannya) dan belum diubah. Nilai sebuah MAC melindungi integritas data sebuah pesan dan juga keasliannya, dengan memungkinkan penerima pesan (yang juga memiliki kunci rahasia) untuk mendeteksi perubahan apapun pada konten pesan.

Message Queuing Telemetry Transport (MQTT) :

Merupakan protokol yang berjalan di atas stack TCP/IP dan dirancang khusus untuk *machine-to-machine* yang tidak memiliki alamat khusus, yakni halnya sebuah arduino, raspi atau perangkat lain yang tidak memiliki alamat khusus. Sistem kerja MQTT menerapkan fungsi *publish* dan *subscribe* data. Dan pada penerapannya, perangkat akan terhubung pada sebuah *broker* dan mempunyai suatu topik tertentu.

Messaging Commerce :

Merupakan kemungkinan pelanggan untuk melakukan interaksi dengan perusahaan dalam aplikasi pemesanan atau obrolan (seperti *Facebook Messenger*, *WeChat*). Dukungan pelanggan disediakan, misalnya, melalui obrolan suara atau teks di beranda menggunakan *chatbot*.

Metaverse :

Merupakan bagian dari internet dan realitas virtual bersama yang dibuat semirip mungkin dengan dunia nyata dalam dunia internet tahap kedua. *Metaverse* dalam arti yang lebih luas mungkin tidak hanya merujuk pada lingkungan virtual yang dioperasikan oleh perusahaan media sosial, tetapi seluruh unsur dan spektrum realitas berimbu.

Micro finance / Micro financing :

Merupakan kegiatan pemberian modal yang ditujukan bagi usaha kecil tanpa dibebankan agunan. Lembaga khusus ini kemudian lebih dikenal sebagai Lembaga Keuangan Mikro (LKM) melalui beberapa dukungan, seperti penyelenggaraan

peminjaman dana, pengelolaan simpanan, serta konsultasi terkait pengembangan usaha.

Micropayment:

Merupakan transaksi *e-commerce* yang melibatkan sejumlah kecil nominal uang untuk ditukar dengan produk atau jasa yang tersedia secara *online*, seperti unduhan aplikasi, layanan, atau konten berbasis web. *Micropayment* terkadang diartikan sebagai pembayaran untuk produk atau jasa yang nilainya kurang lebih Rp10.000 hingga Rp50.000. Jenis sistem yang khusus ini diperlukan untuk pembayaran semacam itu, yang terlalu kecil untuk dapat diproses melalui kartu kredit.

Microservices :

Atau Arsitektur Layanan Mikro, merupakan metode khusus untuk mengembangkan sistem perangkat lunak yang berfokus pada pembuatan modul fungsi tunggal. Umumnya, mempunyai antarmuka dan operasi yang terdefinisi dengan baik. Umumnya, layanan ini memiliki beberapa tumpukan teknologi (*technology stack*) di dalamnya, seperti model *database* dan manajemen data.

Middle-Office :

Merupakan satuan kerja dalam lingkungan *Treasury Department* yang melakukan fungsi manajemen risiko (*risk management*) secara khusus bagi keperluan *Treasury Department*. *Middle-Office* merupakan dapur dari *Treasury*

Department yang menerima dan mengolah serta menganalisis data untuk mengidentifikasi, menghitung, memonitor dan mengendalikan risiko yang berkaitan dengan transaksi yang dilakukan oleh *Treasury Department*. *Middle-office* bekerja secara independen dan memasok laporan untuk keperluan ALCo (*Asset Liabilities Committee*) dan Direksi Bank. *Middle-office* pada dasarnya melakukan **fungsi kaji ulang risiko** (*risk review function*) pada kegiatan *treasury* sehari-hari.

Middleware :

Atau Peranti Tengah, merupakan perangkat lunak komputer yang menyediakan layanan bagi aplikasi perangkat lunak yang tersedia di luar sistem operasi. Peranti tengah dapat digambarkan sebagai **lem perangkat lunak**. *Middleware* memudahkan pengembang perangkat lunak untuk melakukan komunikasi *input* dan *output*, sehingga mereka bisa fokus pada tujuan spesifik dari pengembangan aplikasi mereka.

Miner :

Merupakan salah satu cara agar bisa mendapatkan *bitcoin*.

Minimum Viable Product (MVP) :

Merupakan sebuah istilah untuk standar minimum dari kelayakan produk atau inovasi. Dengan kata lain, MVP merupakan sebuah produk yang hanya memiliki fitur-fitur penting utama yang memenuhi kebutuhan dasar dari target pasar yang dituju namun tetap memiliki nilai guna yang tinggi.

Mining :

Merupakan metode untuk mendapatkan *Bitcoin* dengan menambang. *Mining* merupakan metode yang sesungguhnya untuk mencari dan mengumpulkan mata uang digital, dengan memecahkan masalah matematika kompleks.

Mining Pool :

Dalam konteks penambangan *cryptocurrency*, merupakan sekelompok gabungan *miners* atau penambang mata uang kripto yang menggabungkan sumber daya komputasi bersama melalui jaringan. Secara individual, para *miner* yang ada di *mining pool* menyumbangkan kekuatan dalam proses mereka ke arah upaya menemukan blok baru. Ketika berada pada *mining pool*, peluang dalam memecahkan blok akan menjadi lebih besar dan kesempatan memenangkan *reward* juga jadi lebih besar, tetapi *rewards* itu akan dibagi antara semua anggota kelompok.

Mixed Reality :

Merupakan kombinasi antara *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR) yang memungkinkan pengguna untuk melihat objek nyata dan virtual dalam tampilan (misalnya, tampilan *head-up*). Konsep ini berasal dari bidang permainan komputer dan telah dikembangkan dalam penggunaan industri jasa.

Mixing Service :

Mengacu pada penyedia layanan yang menukar koin *cryptocurrency* (khususnya Bitcoin) dan dengan demikian mengubah alokasi koin dan mencegah keterlacakan. Di satu sisi ini meningkatkan privasi, sementara itu dapat berkontribusi pada pencucian uang di sisi lain.

Mobile Banking :

Merupakan jenis layanan yang diberikan oleh perbankan kepada nasabahnya untuk melakukan berbagai transaksi perbankan melalui berbagai fitur dan menu yang terdapat pada aplikasi perbankan yang dapat diunduh dan diinstal melalui ponsel cerdas. Transaksi melalui *mobile banking* bergantung pada fitur aplikasinya yang disediakan dan biasanya termasuk memperoleh informasi saldo rekening dan daftar transaksi terbaru.

Mobile Brokerage :

Perdagangan sekuritas melalui perangkat seluler memungkinkan investor untuk mengakses *platform* perdagangan dan secara aktif mengelola portofolio melalui aplikasi atau situs web seluler. Selain bank tradisional, perusahaan *fintech*, seperti *Acorns*, *Robinhood* atau *Stash* menawarkan solusi broker seluler.

Mobile Claims Processing :

Menjelaskan solusi di sektor asuransi yang mendukung nasabah dalam pemrosesan klaim melalui perangkat *mobile*.

Fungsinya meliputi pencatatan, dokumentasi dan perhitungan klaim, sehingga memungkinkan pemrosesan klaim yang lebih efisien. Di masa depan, klaim dapat dilaporkan tidak hanya melalui *smartphone* atau tablet, tetapi juga secara langsung melakukan objek pintar.

Mobile Payment :

Merupakan suatu alat pembayaran non-tunai dengan menggunakan perangkat ponsel pintar yang menggunakan berbagai media teknologi, seperti QR Code, NFC, kode OTP, dan lain-lain. Dalam melakukan pembayaran secara digital dengan menggunakan ponsel pintar, maka setiap penggunaannya harus mempunyai uang digital atau *e-wallet* terlebih dahulu.

Mobile Wallet :

Merupakan suatu wadah untuk memungkinkan para pengguna untuk melakukan transaksi jual-beli elektronik secara mudah, cepat dan aman. Dompot elektronik berfungsi hampir sama dengan dompet saku. Dompot elektronik pertama kalinya diakui sebagai sebuah metode untuk menyimpan uang dalam bentuk elektronik. Dalam Peraturan Bank Indonesia, Dompot Elektronik merupakan layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran.

Mobility Services :

Meskipun layanan mobilitas telah didirikan dengan transportasi umum, serta perusahaan transportasi swasta (misalnya, kereta api, maskapai penerbangan), untuk waktu yang lama, digitalisasi telah memunculkan layanan mobilitas digital yang menampilkan personalisasi yang lebih kuat dan didasarkan pada prinsip-prinsip ekonomi berbagi. Contohnya, adalah layanan *ride hailing*, seperti *Uber* dan *Lyft*, layanan berbagi mobil, seperti *Teilauto*, layanan *e-scooter*, seperti *Bird*, *Lime*, *Tier* atau *Voi*, dan layanan *carpooling*, seperti *BlablaCar*. Aspek kunci dari layanan ini adalah integrasi beberapa layanan digital (layanan pintar), termasuk fungsi navigasi dan pembayaran.

Mock-Up :

Merupakan model prototipe awal, belum tentu fungsional dari suatu produk atau layanan. Bagi perusahaan *startup*, *mock-up* penting karena mereka mengkonkretkan gagasan solusi masa depan bagi calon pelanggan dan investor. Oleh karena itu, *mock-up* dapat ditemukan sebagai komponen dari banyak metode inovasi, misalnya, pemikiran desain.

Mondex :

Merupakan sistem kas elektronik kartu pintar, yang diimplementasikan sebagai kartu nilai tersimpan yang dimiliki oleh Mastercard. *Mondex* digagas oleh Tim Jones dan Graham Higgins dari National Westminster Bank di Inggris.

Monero :

Merupakan mata uang kripto yang terdesentralisasi. Monero menggunakan beberapa teknik untuk mengaburkan transaksi, yaitu buku besar yang terdistribusi secara publik, dan teknologi peningkatan privasi. Dengan ini, dicapai anonimitas dan kesepadanan. Protokol yang digunakan bersumber terbuka dan dibuat berdasarkan *CryptoNote*, sebuah konsep yang dijelaskan pada kertas putih yang dipublikasikan pada 2013 oleh Nicolas van Saberhagen. Monero memiliki komunitas pengembang ketiga terbesar di antara semua mata uang kripto, setelah Bitcoin dan Ethereum.

Moneta :

Merupakan *platform* digital yang menghubungkan orang-orang tanpa rekening bank ke ekonomi global dan menyediakan akses ke berbagai layanan keuangan.

Mortgage Financing :

Merupakan instrumen utang yang dilakukan dengan memberikan hak tanggungan properti dari peminjam ke pemberi pinjaman sebagai jaminan atas kewajiban pembayaran utang.

Multi-bank :

Merupakan suatu istilah, dimana pelanggan/*customer* memiliki beberapa rekening bank alih-alih satu rekening dengan sistem aplikasi bank utama yang bertujuan untuk

mencapai pandangan dan fungsionalitas konsolidasi secara keseluruhan.

Multi-chain :

Merupakan *platform bridging* untuk mata uang kripto dan NFT di berbagai *blockchain*. *Multichain*, awalnya disebut Anyswap, yang memungkinkan pengguna untuk melakukan *bridging* dengan token yang dipatok atau *pool* likuiditas.

Multi-channel:

Merupakan model bisnis, dimana penjual atau perusahaan menggunakan lebih dari satu saluran untuk melakukan aktivitas bisnis mereka, seperti pemasaran produk dengan menggunakan berbagai macam saluran, seperti *e-mail*, *telephone*, *billboard*, katalog, *website*, dan lain sebagainya.

Multi-dealer Platform (MDP) :

Dengan transisi dari perdagangan lantai fisik ke perdagangan elektronik virtual di pasar OTC pada awal 1990-an, perantara muncul untuk memungkinkan klien mereka untuk berdagang di berbagai bank dan *platform* (misalnya, ATP, pertukaran elektronik, MTF). Penyedia yang cukup dominan ialah *Refinitiv*, *Bloomberg*, *State Street*, *CME* atau *Deutsche Bank*.

Multi-home :

Menunjukkan situasi di pasar atau industri dimana pelanggan dan/atau pemasok dapat memilih di antara beberapa

penawaran tanpa monopoli hadir. Dalam sektor keuangan, istilah ini biasanya digunakan untuk menunjukkan pilihan antara berbagai macam bentuk pembayaran.

Multi-sided Platform (MSP) :

Merupakan bentuk pasar elektronik yang mengasumsikan bahwa lebih dari satu pemain hadir di kedua sisi pasar. Sementara *platform* satu sisi didasarkan pada prinsip *supermarket* dan mencakup produk dari pemasok yang berbeda, *platform* multi-sisi bertindak sebagai *broker* dan membuat *platform* mereka tersedia dengan fungsi yang sesuai (misalnya, katalog produk/layanan, keranjang belanja/*contract functions*, fungsi penagihan/pembayaran).

***Multi-signature* :**

Merupakan dompet *cryptocurrency* yang membutuhkan dua atau lebih kunci pribadi untuk menandatangani dan mengirim transaksi. Jenis tanda tangan digital ini memungkinkan dua atau lebih pengguna untuk menandatangani dokumen sebagai sebuah grup.

***Multi-version Concurrency Control (MVCC)* :**

Merupakan metode untuk mengontrol konsistensi data yang diakses oleh beberapa pengguna secara bersamaan. Prosedur teknologi basis data ini dirancang untuk menjalankan akses bersamaan ke satu atau lebih *database* (terdistribusi) seefisien mungkin tanpa memblokir sistem atau membahayakan konsistensi *database*.

Multilateral Interchange Fee (MIF):

Selain BIF, yang dibebankan antara penerbit dan *acquirer* untuk pembayaran kartu, MIF pun mewakili biaya pertukaran (IF) yang dapat dibebankan oleh perusahaan kartu kredit, seperti Visa dan MasterCard sebagai margin pada transaksi kartu antara penerbit dan *acquirer*.

Multilateral Trading Facility (MTF) :

Merupakan *platform* pasar (kebanyakan elektronik) yang memungkinkan sekuritas diperdagangkan sebagai alternatif dari pertukaran keuangan yang ada (pertukaran elektronik), seperti Aquis, Bats Chi-X, Cboe, Tradegate, dan Turquoise.

Mutual Distributed Ledger (MDL) :

Merupakan istilah yang digunakan secara sinonim dengan teknologi buku besar terdistribusi (DLT) yang menekankan validasi transaksi bersama, tetapi belum banyak digunakan sejauh ini.

N

National Electronic Funds Transfer (NEFT) :

Merupakan sistem yang dikembangkan di India untuk memproses pembayaran sebagai lembaga kliring otomatis.

National Security Identifying Number (NSIN) :

Menunjukkan standar identifikasi khusus negara untuk mengkarakterisasi sekuritas. NSIN terdiri dari 9 digit alfanumerik dan termasuk standar nasional seperti *Committee on Uniform Security Identification Procedures (CUSIP)* di Amerika Serikat, *Stock Exchange Daily Official List (SEDOL)* di Inggris, *Wertpapierkennnummer (WKN)* di Jerman dan nomor keamanan *Valorenummer* di Swiss.

Natural Language Processing (NLP) :

Merupakan bagian dari kecerdasan buatan yang berhubungan dengan interaksi antara komputer dan manusia menggunakan bahasa alami. NLP sering digunakan di beberapa aplikasi berikut: **aplikasi terjemahan bahasa; aplikasi pengolahan kata; aplikasi chatbot ataupun Interactive Voice Response (IVR); dan aplikasi personal assistant.**

Near Field Communication (NFC) :

Atau Komunikasi Medan Dekat, merupakan bentuk komunikasi nirkabel jarak pendek dimana antena yang digunakan lebih pendek daripada gelombang sinyal operator (yang mencegah interferensi gelombang dari antena yang

sama). Pada jarak dekat, antena dapat menghasilkan medan elektrik atau medan magnetik, tetapi tidak medan elektromagnetik. Komunikasi NFC merupakan medan elektrik yang termodulasi, atau medan magnetik termodulasi, tetapi tidak berasal dari gelombang elektromagnetik radio.

Nem :

Merupakan mata uang kripto dan *platform* kripto yang diluncurkan pada bulan Maret 2015 di Malaysia. Mata uang ini awalnya dimaksudkan bahwa koin ini akan menjadi *fork* (cabang) dari *cryptocurrency* lainnya. NEM merupakan singkatan dari *New Economy Movement* (Gerakan Ekonomi Baru). NEM merupakan proyek dengan beberapa tujuan yang lumayan besar.

Neo :

Merupakan platform teknologi *blockchain* yang dapat diakses oleh publik untuk membuat token digital atau aset kripto berbasis *smart contract* dan pengembangan aplikasi terdesentralisasi atau *decentralized application* (DApp). Dalam dunia kripto, NEO sering disebut-sebut sebagai Ethereum China, karena NEO berpotensi besar untuk menjadi seperti Ethereum, kripto terpopuler kedua setelah Bitcoin.

Neobank :

Merupakan jenis dari digital bank yang kelak akan mendisrupsi industri perbankan dan dunia *fintech*. *Neobank* merupakan salah satu inovasi yang dihadirkan dalam industri

perbankan. *Neobank* tidak sama dengan *digital bank* yang sudah ada, karena di dalamnya yang menawarkan kemudahan dan cara kerja yang praktis. *Neobank* merupakan salah satu inovasi dalam bentuk teknologi keuangan yang menawarkan kemudahan layanan perbankan digital tanpa ada kantor cabang. *Neobank* tidak mempunyai bentuk fisik sebagaimana layanan bank pada umumnya, hadir sepenuhnya secara *online*.

Neo Insurance :

Menunjukkan bisnis *fintech* di industri asuransi dan mirip dengan konsep *neo bank* di sektor perbankan. Karena tingkat digitalisasi mereka yang tinggi, mereka juga disebut sebagai perusahaan asuransi digital murni (*pure digital insurers – PDI*).

Net Present Value (NPV) :

Merupakan selisih antara pengeluaran dan pemasukan yang telah didiskon dengan menggunakan *social oportunity cost of capital* sebagai diskon faktor, atau dengan kata lain merupakan arus kas yang diperkirakan pada masa yang akan datang yang didiskonkan pada saat ini. Untuk memperoleh NPV, maka diperlukan data tentang perkiraan biaya investasi, biaya operasi, dan pemeliharaan serta perkiraan manfaat atau *benefit* dari proyek yang direncanakan.

Network Effect :

Merupakan fenomena ketika suatu produk atau layanan menjadi lebih berharga ketika lebih banyak orang menggunakannya. Karena lebih berharga, itu menyebabkan jumlah pengguna terus bertambah. Dalam hal ini, nilai produk atau layanan tergantung pada berapa banyak orang yang menggunakannya. Efek jaringan merupakan umum untuk layanan digital saat ini. Secara sederhana, efek jaringan merupakan fenomena dimana peningkatan jumlah orang atau peserta meningkatkan nilai baik atau layanan. Efek jaringan dapat menyebabkan pengalaman yang lebih baik karena lebih banyak orang berpartisipasi, tetapi juga dapat mendorong peserta baru saat mereka melihat untuk mendapatkan keuntungan dari jaringan.

Network Service Provider (NSP) :

Merupakan penyedia layanan yang mencakup perusahaan telekomunikasi, *data carriers*, ISP, *wireless-communication service provider* dan *operator cable* yang menawarkan sambungan berkecepatan tinggi.

No-Code :

Merupakan jenis pengembangan aplikasi yang memungkinkan *non-programmer* dan *programmer* untuk membuat aplikasi menggunakan antarmuka pengguna grafis, tanpa perlu menulis kode. Gerakan revolusi *no-code* ini berawal dari keyakinan bahwa teknologi harus dapat diakses oleh semua orang, dan memudahkan kehidupan manusia. Siapapun dapat membuat aplikasi dan menggunakan

teknologi. *Platform no-code* sebenarnya merupakan abstraksi yang berjalan di atas kode.

Node :

Merupakan bagian penting dari jaringan *blockchain*, buku besar digital yang mencatat informasi transaksi aset *crypto*. *Node* memastikan *bitcoin* dapat beroperasi sebagai sistem ekonomi terdistribusi *peer-to-peer* dan menjadikan *blockchain* jaringan yang terpercaya, dapat dimonitor siapapun, tanpa satu pihak yang memiliki kontrol penuh. *Node* merupakan komputer yang terhubung ke jaringan *blockchain* dan berkomunikasi dengan komputer lain untuk memastikan keamanan dan integritas jaringan. *Bitcoin nodes* sendiri terdiri atas beberapa macam dengan fungsi yang berbeda-beda, antara lain sebagai tempat menyimpan *database blockchain*, menjaga konsensus antar sesama, dan memvalidasi, serta menjaga jaringan *peer-to-peer*.

Non-Bank :

Dengan transformasi digital industri keuangan, banyak pemain dari luar industri perbankan telah mulai menawarkan layanan keuangan. Aktivitas ini mengikuti strategi perusahaan otomotif yang telah mendirikan unit layanan keuangan mereka sendiri sejak beberapa dekade untuk memberikan pinjaman mobil kepada pelanggan dan untuk meningkatkan pengalaman (misalnya, dengan menawarkan suku bunga yang kompetitif dan dengan tidak harus melibatkan pemain lain, misalnya bank).

Nonce :

Merupakan sebuah singkatan untuk “*number only used once*”, yang artinya nomor yang hanya digunakan sekali. Dalam konteks *cryptocurrency*, nonce merupakan sebuah nomor yang ditambahkan ke *blok hash* atau dienkripsi di *blockchain*. *Nonce* merupakan nomor yang ditambahkan ke *blok hash* atau dienkripsi, dimana nomor ini akan dipecahkan oleh para *miner* *blockchain*. Ketika para *miner* berhasil memecahkan kode blok, mereka akan diberikan *cryptocurrency* tertentu sebagai imbalannya.

Now Generation :

Mengacu pada populasi yang lahir antara tahun 1985 dan 2000. Generasi ini merupakan preferensi untuk mengonsumsi pengalaman daripada barang-barang material dan untuk berbagi kesan ini dengan teman-teman di jejaring sosial. Manfaat individu dihasilkan dari persetujuan komunitas atau pengalaman yang terkait dengan publikasi. Selain itu, asumsinya ialah bahwa anggota generasi ini lebih memilih hadiah langsung daripada yang tertunda.

O

Objectives and Key Results (OKR) :

Merupakan konsep kerangka kerja yang bertujuan untuk mengartikan dan melacak tujuan yang diinginkan beserta capaiannya. OKR terdiri atas **objektif** (tujuan yang terdefinisi dengan jelas) dan 3-5 **key results** (tindakan spesifik untuk melacak capaian dari tujuan yang diharapkan). Konsep ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana cara mencapai objektif yang ditentukan melalui tindakan konkret, spesifik, dan dapat diukur. **Key result** dapat diukur dengan menggunakan skala persentase 0-100% atau satuan numerik lainnya (misalnya nilai rupiah, buah, dll). **Objektif** juga harus didukung oleh inisiatif, yakni rencana dan tindakan yang dilakukan supaya objektif dan **key result** dapat tercapai.

Off-/on-chain :

On-chain merupakan transaksi *cryptocurrency* yang tercatat langsung di jaringan *blockchain*. Hanya ketika *blockchain* telah ditambahkan dengan blok berisikan transaksi baru yang dapat dilihat oleh publik, transaksi *on-chain* dianggap asli. *On-chain* memberikan keamanan dan transparansi, karena tidak dapat diubah setelah divalidasi dan masuk ke jaringan. Namun, transaksi *on-chain* memiliki beberapa kelemahan, seperti biaya yang lebih tinggi dan waktu pemrosesan yang lebih lambat. Metode verifikasi *blockchain* mempengaruhi kecepatan transaksi *on-chain*. Sedangkan, transaksi *off-chain* merupakan transaksi yang terjadi di luar jaringan *blockchain* dan dapat memiliki biaya lebih rendah, penyelesaian lebih

cepat, dan menawarkan anonimitas yang lebih terjaga daripada transaksi *on-chain*.

Off-us transaction :

Merupakan penggunaan kartu debit pada mesin bank lain.

Offline Wallet :

Dompot merupakan komponen penting dalam bidang *cryptocurrency* dan hadir dalam berbagai bentuk. Dompot *offline*, juga dikenal sebagai penyimpanan dingin, digunakan untuk menyimpan koin atau token digital, serta pemrosesan transaksi.

OKB :

Merupakan *cryptocurrency* dari pertukaran kripto OKEx berdasarkan token ERC-20, yang diperdagangkan di banyak bursa *crypto* dan memiliki gateway fiat ke berbagai mata uang fiat.

Omnichannel :

Merupakan pendekatan penjualan multi saluran yang berfokus pada memberikan pengalaman terbaik bagi pelanggan ketika melakukan belanja, baik secara *online* maupun perangkat seluler, laptop, maupun toko fisik. Pendekatan ini berfokus pada keseluruhan pengalaman pelanggan, bukan pengalaman individu pada saluran yang berbeda.

On-Premise :

Menjelaskan model penggunaan dan lisensi untuk sistem aplikasi yang dioperasikan perusahaan di lingkungan perangkat keras/server mereka sendiri. Ini merupakan mitra untuk komputasi awan dan penyedia layanan aplikasi (*application service provisioning/ASP*), dimana pengoperasian sumber daya perangkat lunak dan keras dialihdayakan ke penyedia pihak ketiga (TPP). Penyedia layanan, khususnya, sering mengandalkan operasi di tempat karena risiko (kontrol, keamanan, kerahasiaan) yang terkait dengan *outsourcing* saat memproses data pribadi dan keuangan.

On-Us Transaction :

Merupakan transaksi kartu debit pada mesin (ATM dan EDC) milik bank yang sama.

Onboarding :

Merupakan suatu proses yang memungkinkan seorang karyawan menyesuaikan diri dengan peran barunya di perusahaan dengan cepat dan berjalan lancar. Istilah ini merupakan proses dimana karyawan mempelajari sikap, pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang dibutuhkan agar mereka dapat secara efektif berperan dalam organisasi. Yang tidak kalah penting, pada kesempatan inilah karyawan diberikan pengertian dan pengarahan terhadap *job-description*nya.

Once-Only Principle :

Menjelaskan penggunaan kembali data dalam administrasi publik. Tujuan dari prinsip ini ialah untuk memungkinkan warga negara dan perusahaan untuk lebih mudah menangani data pribadi yang mereka berikan kepada otoritas publik dengan menggunakan kembali data yang ada. Bergantung pada negara-negara anggota Uni Eropa, prinsip ini dirancang secara berbeda dan dapat terdiri dari penyimpanan data terpusat di otoritas publik atau penyimpanan terdesentralisasi di tempat pengguna.

One-Click Checkout :

Pembelian instan atau pembelian sekali klik yang mengacu pada proses pembelian yang disederhanakan di *e-commerce* berdasarkan catatan data yang ada. Hal ini memungkinkan proses dari pemilihan barang hingga konfirmasi pembayaran disetujui oleh pelanggan hanya dengan satu konfirmasi. Alih-alih memasukkan data penagihan, pengiriman, dan pembayaran secara manual untuk menyelesaikan transaksi, pengguna dapat merilis transaksi dengan satu klik, dan, misalnya, menggunakan alamat dan nomor kartu kredit yang telah ditentukan sebelumnya untuk membeli satu atau beberapa item.

One-Time Password :

Merupakan metode yang digunakan dalam memproses autentikasi yang menyediakan kata sandi satu kali dinamis yang dihasilkan oleh generator kode yang tidak dapat digunakan untuk masuk kedua.

Online Banking :

Merupakan sebuah inovasi, dimana bersama dengan bentuk lain seperti *mobile banking*, merupakan bagian dari *digital banking* dan saluran interaksi dalam konsep menyeluruh, seperti manajemen *multi-channel* atau *omni-channel*. Ini mengacu pada layanan perbankan yang digunakan pelanggan melalui internet.

Online Credit Application :

Merupakan sebuah dokumen atau formulir web yang diisi oleh pelanggan (orang atau perusahaan) untuk mengajukan kredit di lembaga kredit, yang mana lembaga tersebut memproses (baik secara digital maupun pemindaian OCR (*optical character recognition*)) untuk melakukan pemeriksaan kredit. Untuk hal ini, digunakan algoritma yang menilai data historis, demografis, dan geografis pelanggan. Tujuannya ialah untuk memberikan kredit secara *real-time*, dimana penggunaan prosedur video ID untuk autentikasi harus menghindari media istirahat.

Online Transaction Processing (OLTP) :

Merupakan sistem yang mengelola transaksi secara langsung yang terhubung dalam jaringan melalui komputer. Seperti pada mesin yang digunakan dalam *supermarket* yang dapat dijumpi pada kasir untuk proses transaksi dan *input* data melalui komputer. OLTP merupakan sebuah sistem komputerisasi yang dapat melakukan pencatatan pada setiap transaksi sehari-hari secara *online*. OLTP dapat membantu

mengambil keputusan dan mendapatkan informasi secara akurat.

Open API :

Merupakan sebuah program aplikasi yang memberikan kesempatan kepada IT perusahaan *e-commerce* atau *fintech* untuk mengaplikasikan integrasi *system-to-system* atau program yang memungkinkan suatu aplikasi untuk berbicara dengan aplikasi lainnya. *Open API (Application Programming Interface)* merupakan sekumpulan perintah, protokol, dan fungsi yang bisa digunakan oleh *developer* atau *programmer* untuk membantu bagaimana proses komponen *software* harus berinteraksi ke *databasenya*.

Open Banking :

Merupakan sistem yang menyediakan pengguna dengan jaringan data lembaga keuangan melalui penggunaan antarmuka pemrograman aplikasi atau *Application Programming Interface (API)*. Dengan hal ini, maka akan memudahkan nasabah untuk terhubung langsung dengan bank untuk proses transaksi, baik finansial maupun non-finansial. Melalui layanan ini, kebutuhan di era digital yang serba cepat, dimana bank harus mampu untuk menyediakan layanan berbasis teknologi digital telah terpenuhi.

Open Data :

Merupakan suatu konsep tentang data yang tersedia secara bebas untuk diakses dan dimanfaatkan oleh masyarakat. Konsep ini serupa dengan konsep-konsep terbuka lainnya, seperti sumber terbuka, pemerintahan terbuka dan universitas

terbuka. Data terbuka dalam kaitannya dengan pemerintahan ialah salah satu upaya untuk mendukung transparansi dan akuntabilitas, serta mendorong partisipasi masyarakat. Istilah ini baru populer belakangan, seiring dengan berkembangnya internet dan *world wide web* (www), serta pencetusan gerakan data terbuka oleh pemerintah Amerika Serikat.

Open Innovation :

Merupakan sebuah istilah yang adalah sebuah proses dimana orang mencari dan mengkomersialkan ide-ide inovatif yang berasal dari luar organisasi. Tujuan dari inovasi terbuka ini ialah untuk menciptakan kolaborasi yang erat dalam penelitian dan pengembangan, desain dan pengembangan produk baru dan pengenalan pasar dengan pihak-pihak yang akan berbagi kepentingan bisnis perusahaan dalam kolaborasi tersebut. Pendekatan ini menggabungkan praktik inovasi yang mengandalkan pengetahuan dari pihak eksternal perusahaan untuk lebih mempromosikan upaya inovasi secara internal.

Open Insurance :

Merupakan bentuk adaptasi dari konsep *open banking* yang diterapkan di industri asuransi.

Open Source :

Merupakan jenis perangkat lunak yang kode sumbernya terbuka untuk dipelajari, diubah, ditingkatkan dan disebarluaskan. Karena sifatnya ini, umumnya pengembangannya dilakukan oleh satu paguyuban terbuka

yang bertujuan untuk mengembangkan perangkat lunak yang bersangkutan. Anggota-anggota paguyuban itu seringkali sukarela tetapi bisa juga pegawai suatu perusahaan yang dibayar untuk membantu pengembangan perangkat lunak itu. Produk perangkat lunak yang dihasilkan ini biasanya bersifat bebas dengan tetap menganut kaidah dan etika tertentu.

Operating System (OS) :

Merupakan perangkat lunak sistem yang mengatur sumber daya dari perangkat keras dan perangkat lunak, serta sebagai daemon untuk program komputer. Tanpa sistem operasi, pengguna tidak dapat menjalankan program aplikasi pada komputer mereka, kecuali program *booting*. Sistem operasi mempunyai penjadwalan yang sistematis mencakup perhitungan penggunaan memori, pemrosesan data, penyimpanan data, dan sumber daya lainnya.

Opt-in :

Merupakan usaha yang dilakukan untuk menambah daftar kontak calon pelanggan melalui registrasi *email*.

Opt-out :

Merupakan usaha yang dilakukan untuk berhenti berlangganan surel atau *e-mail*.

Oracle Blockchain :

Merupakan sebuah layanan dari Oracle yang menyediakan kontrak pintar (*smart contract*) dengan informasi dari dunia luar. Layanan ini mampu menanyakan, melakukan verifikasi, dan melakukan autentikasi sumber data eksternal (umumnya melalui API terpercaya), serta menyampaikan informasi tersebut. *Oracle* merupakan sebuah protokol atau layanan untuk mentransfer informasi yang terverifikasi dan terpercaya ke dalam *blockchain*, sehingga dapat digunakan dalam aplikasi. *Oracle* menjembatani kesenjangan antara dunia luar dan *blockchain* yang menampung *decentralized applications* (DApps). Layanan ini bertujuan untuk mengatasi batasan serius dari aplikasi berbasis *blockchain*.

Orderbook :

Mengacu pada daftar elektronik pesanan beli dan jual untuk instrumen sekuritas atau keuangan tertentu yang diatur oleh tingkat harga. *Order book* mencantumkan jumlah saham yang ditawarkan pada setiap titik harga, atau kedalaman pasar. Ini juga mengidentifikasi pelaku pasar di balik pesanan beli dan jual, meskipun beberapa memilih untuk tetap anonim. Melalui daftar ini, maka dapat membantu pedagang dan juga meningkatkan transparansi pasar karena mereka memberikan informasi perdagangan yang berharga.

Orphan block :

Merupakan blok yang valid tapi terpisah dari rantai utamanya. Hal tersebut dapat terjadi secara alami ketika dua penambang menghasilkan blok baru hampir secara bersamaan.

Outsourcing :

Atau Alih Daya, merupakan pemindahan pekerjaan dari satu perusahaan ke perusahaan lain. Hal ini biasanya dilakukan untuk memperkecil biaya produksi atau untuk memusatkan perhatian kepada hal utama dari perusahaan tersebut.

Over-the-counter (OTC) :

Atau Transaksi Luar Biasa, merupakan proses sekuritas (dalam hal ini surat utang) diperdagangkan melalui jaringan *broker-dealer* yang berbeda dengan pertukaran terpusat. Beberapa hal yang dapat melibatkan perdagangan OTC ialah: **instrumen utang; ekuitas; dan derivatif**. OTC sendiri biasa dikenal dengan perdagangan surat-surat berharga, serta saham melalui komputerisasi antar-dealer. Semua jenis dagangan yang diperjual-belikan tanpa perantara dan tidak dicatitkan di bursa, serta difasilitasi oleh *dealer* yang memang sudah khusus berkecimpung di pasar OTC.

Overlay :

Dalam bidang *cryptocurrency*, istilah ini terutama telah digunakan untuk peningkatan sistem Bitcoin untuk meningkatkan privasi dan anonimitas. *Overlay* melayani tujuan serupa, seperti *cryptocurrency* alternatif, seperti *Darkcoin* atau *Zerocash*. Di antara contohnya adalah Pinocchio Coin berdasarkan Zerocoin atau Coinshuffle.

P

Parachain :

Merupakan *blockchain* kustomisasi yang bersifat sederhana. *Blockchain* yang dikustomisasi ini sebelumnya digunakan untuk meneruskan kekuatan komputasional *chain* untuk memvalidasi urutan dan jumlah transaksi.

Paxos Standard (PAX) :

Merupakan mata uang fiat yang dapat dijamin (*collateralizable fiat*) berdasarkan teknologi *blockchain* Ethereum. Mata uang ini dipatok dengan nilai dolar AS (USD), oleh karenanya dikenal sebagai dolar digital atau *stablecoin*. PAX telah disetujui oleh *New York State Department of Financial Services* (NYDFS), yang adalah departemen khusus di New York yang mengurus layanan keuangan di negara bagian tersebut. PAX tidak mengenakan biaya tambahan untuk penerbitan dan penukaran mata uang.

Pay-as-You-Drive (PAYD) :

Merupakan istilah dalam industri otomotif dan asuransi, yang mengikuti prinsip *pay-as-you-use* (PAYU). Model ini, premi dihitung sesuai dengan penggunaan aktual, misalnya, jumlah kilometer yang digerakkan dibandingkan dengan premi yang telah disepakati sebelumnya (misalnya tarif tetap). Pemrosesan PAYD memerlukan data pergerakan atau penggunaan (misalnya, gaya mengemudi pelanggan, lokasi geografis) dan dengan demikian koneksi dengan sistem tambahan (misalnya, di dalam kendaraan).

Pay-as-You-Use (PAYU) :

Atau disebut juga *pay-as-you-go*, mengacu pada sistem sewa, dimana pengguna hanya membayar untuk periode dimana mereka menggunakan item tertentu. Model berbasis penggunaan seperti itu ditemukan, misalnya, dalam komputasi awan yang menyediakan pelanggan dengan sumber daya komputasi atau sistem aplikasi sesuai permintaan. Salah satu keuntungan dari PAYU ialah bahwa biaya tetap menjadi variabel dan pelanggan memberikan kontribusi untuk penggunaan sumber daya berkelanjutan dengan hanya menggunakan layanan, yang sebenarnya mereka butuhkan (ekonomi berbagi).

Payment Card Industry (PCI) :

Mengacu pada sektor penyedia layanan pembayaran di industri kartu pembayaran. Para pemain ini termasuk penyedia kartu pembayaran klasik, misalnya kartu debit, kartu kredit, pelanggan dan prabayar, tetapi juga penyedia dompet elektronik.

Payment Card Industry – Data Security Standard (PCI-DSS) :

Merupakan standar keamanan informasi untuk organisasi yang menangani kartu kredit bermerek dari skema kartu utama. Standar ini diamanatkan oleh merek kartu, tetapi dikelola oleh Dewan Standar Keamanan Industri Kartu Pembayaran. Standar ini dibuat untuk meningkatkan kontrol seputar data pemegang kartu untuk mengurangi penipuan kartu kredit.

Payment Initiation Message (PAIN):

Dalam konteks ISO 20022, PAIN terdiri dari serangkaian pesan untuk inisiasi pembayaran (misalnya, transfer kredit, debit langsung) dan berbagai bentuk otorisasi pembayaran. Mereka memungkinkan pemrosesan pesan pembayaran yang mulus (yakni tanpa jeda media) dan mewakili prasyarat penting untuk pemrosesan waktu nyata.

Payment Initiation Service (PIS) :

Merupakan layanan yang ditentukan dalam peraturan PSD2 yang mengakses akun pembayaran untuk memulai transfer atas nama pengguna dan persetujuan, serta autentikasi pengguna. PIS menawarkan alternatif pembayaran *online* dengan kartu kredit (pembayaran elektronik).

Payment Initiation Service Provider (PISP):

Merupakan penyedia pihak ketiga yang menawarkan layanan keuangan mengikuti undang-undang PSD2 Eropa.

Payment Service :

Merupakan sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Sistem pembayaran merupakan sistem yang berkaitan dengan pemindahan sejumlah nilai uang dari satu pihak ke pihak lain. Media yang digunakan untuk pemindahan nilai uang tersebut sangat beragam, mulai dari penggunaan alat pembayaran yang

sederhana sampai pada penggunaan sistem yang kompleks dan melibatkan berbagai lembaga berikut aturan mainnya.

Payment Service Provider (PSP) :

Penyedia layanan ini membantu pedagang *e-commerce* dalam menerima pembayaran dengan memberi mereka bundel metode pembayaran elektronik (misalnya, transfer kredit, kartu debit, debit langsung) dari penyedia yang berbeda. PSP secara teratur terhubung ke beberapa bank yang mengakuisisi (*acquirer*), serta jaringan pembayaran dan kartu, misalnya, melalui API, untuk memproses berbagai layanan pembayaran.

Payment Services Directive 2 (PSD2) :

Merupakan arahan atau kebijakan layanan pembayaran kedua dari Uni Eropa dengan jalan memperbarui dan meningkatkan aturan Uni Eropa yang diberlakukan oleh PSD dari awal tahun 2007. PSD2 diberlakukan pada 12 Januari 2016 dari negara-negara anggota Uni Eropa diberi waktu hingga 13 Januari 2018 untuk mengubahnya menjadi hukum nasional.

Payment Services Supervision Act (ZAG) :

Untuk menstandarkan layanan pembayaran di Pasar Tunggal Eropa, undang-undang pengawasan layanan pembayaran pertama diberlakukan di Jerman pada tahun 2009 berdasarkan arahan Uni Eropa 2007 tentang layanan pembayaran di pasar tunggal itu diperbarui pada tahun 2018 berdasarkan arahan layanan pembayaran kedua (PSD2) dan mendefinisikan siapa yang dianggap sebagai penyedia layanan pembayaran (PSP)

dan tugas apa yang termasuk dalam layanan pembayaran. Ini juga menyiratkan bahwa bank perlu membuat data akun tersedia untuk pesaing mereka, yang memungkinkan pendekatan multi-bank dan model bisnis terkait, seperti PFM.

Payment System :

Merupakan sebuah sistem yang digunakan dalam proses pembayaran.

Payment Token :

Sebuah istilah yang sering digunakan secara sinonim dengan *cryptocurrency* untuk menunjukkan token, yang terutama berfungsi sebagai alat pembayaran dalam transaksi ekonomi. Yang paling terkenal adalah *Bitcoin* dan *Ether*.

Paytech :

Sebagai bagian atau sub-kategori dari *fintech*, *paytech* terdiri atas perusahaan dan solusi dalam bidang transaksi pembayaran. Hal ini mencakup berbagai macam atau bentuk pembayaran elektronik dan pembayaran seluler. Sektor *paytech* telah melihat pertumbuhan yang signifikan dalam solusi dan penyedia baru, terutama karena arahan dan regulasi, serta kebijakan dari PSD2 memungkinkan non-bank untuk bertindak sebagai penyedia layanan.

Peer-to-Peer (P2P) :

Atau Rekan-ke-rekan, merupakan suatu jaringan komputer yang mana setiap komputer akan saling terkoneksi dengan jaringan tersebut, baik komputer server maupun komputer klien. Setiap komputer akan mempunyai kedudukan yang sama, dan juga bentuk tanpa kehadiran kontrol pusat dari suatu server yang sudah terdedikasi khusus. Pertukaran data yang terjadi antar-komputer juga bisa dilakukan secara langsung karena tidak ada pengendalian atau pembagian hak akses. Dalam hal keamanan, setiap pengguna komputer mempunyai tanggung jawab penuh atas setiap komponen komputernya sendiri. Rekan membuat sebagian dari sumber daya mereka, seperti kekuatan pemrosesan, penyimpanan cakram, atau lebar pita jaringan, langsung tersedia untuk peserta jaringan lain, tanpa perlu koordinasi pusat oleh peladen atau host yang stabil.

Peer-to-Peer Insurance :

Merupakan suatu bentuk penawaran asuransi yang mengikuti logika P2P didasarkan pada sekelompok individu yang saling mendukung jika terjadi klaim (misalnya, pembagian kelebihannya di antara mereka sendiri). Jika tidak ada kerusakan yang terjadi, maka para peserta akan menerima penggantian sebagian dari biaya asuransi mereka. Contohnya ialah *Friendsurance*.

Peer-to-Peer Lending:

Merupakan penyelenggaraan layanan jasa keuangan untuk mempertemukan Pemberi Pinjaman dengan Penerima

Pinjaman dalam rangka melakukan perjanjian pinjam-meminjam melalui sistem elektronik dengan menggunakan jaringan internet. Layanan P2P merupakan penyelenggara badan hukum Indonesia yang menyediakan, mengelola, dan mengoperasikan Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi. Penerima Pinjaman yang dikenal dengan istilah *borrower* merupakan orang dan/atau badan hukum yang mempunyai utang karena perjanjian layanan pinjam meminjam uang berbasis teknologi informasi. Pemberi pinjaman (investor) merupakan orang, badan hukum, dan/atau badan usaha yang mempunyai piutang karena perjanjian layanan pinjam meminjam uang berbasis teknologi informasi. Di Indonesia, peraturan lebih lanjut mengenai P2P diatur dalam Peraturan OJK (POJK).

Peer-to-Peer Payments :

Mengacu pada pembayaran antara dua pelaku pasar yang sama atau setara tanpa perantara (intermediasi). Dalam melakukan transaksi pembayaran, pembayaran P2P seringkali terdiri atas pembayaran mikro (yaitu nilai pembayaran yang dilakukan di bawah 5 Euro) di antara rekan-rekan melalui sistem elektronik (misalnya, dari satu dompet langsung ke dompet lain). Namun, tidak semua skema pembayaran P2P didistribusikan sepenuhnya karena mungkin melibatkan non-bank, seperti PayPal atau bisnis teknologi besar (misalnya, Apple Pay, Google Pay).

Permanode :

Merupakan sebuah node dalam sistem buku besar terdistribusi (DLT) Iota yang terus-menerus menyimpan seluruh himpunan data dan mengurangi node lain di jaringan untuk menyimpan salinan *database* lengkap. Tujuannya ialah untuk membatasi ukuran himpunan data terdistribusi (buku besar) *node* lain dan untuk memastikan bahwa data tersedia dalam jangka panjang.

Permissioned Blockchain :

Bertentangan dengan sistem *blockchain* publik, hanya peserta yang berwenang yang dapat mengakses *blockchain* yang diizinkan. Hal ini membatasi kemungkinan kelompok peserta dan dengan demikian memungkinkan tingkat kerahasiaan yang lebih tinggi untuk melakukan transaksi.

Personal Assistant :

Merupakan kombinasi konsep asisten atau penasihat (virtual) dan personalisasi mengarah ke asisten pribadi yang menawarkan layanan komprehensif, seperti kantor keluarga di bank swasta, untuk klien kaya (biasanya) mereka (*wealthtech*). Portofolio layanan asisten pribadi di sektor keuangan sangat luas dan mencakup layanan terkait perbankan (misalnya manajemen aset) serta banyak layanan tambahan (misalnya, nasihat hukum, perencanaan perjalanan, pengaturan suksesi/warisan). Digitalisasi tidak hanya memberikan dukungan elektronik untuk kegiatan ini, tetapi konsep asisten pribadi juga telah menemukan jalannya ke dalam dukungan komprehensif dari pengguna sistem aplikasi dan layanan elektronik. Asisten pribadi populer menyediakan

antarmuka suara ke banyak layanan dan ditawarkan oleh sebagian besar perusahaan teknologi besar, misalnya *Alexa* (Amazon), *Google Assistant* (Google), *Cortana* (Microsoft) atau *Siri* (Apple).

Personal Finance Management (PFM) :

Merupakan sistem aplikasi yang berfokus pada manajemen urusan keuangan yang individual dan komprehensif untuk individu, serta perusahaan kecil dan menengah (UKM). Mereka mendukung pengguna dalam hal perencanaan keuangan, manajemen dan proses transaksi dan memberikan tampilan agregat (agregasi data) data keuangan dengan berintegrasi dengan sistem dari beberapa vendor. Dalam beberapa kasus, solusi menawarkan integrasi *multi-bank*, seperti yang diaktifkan oleh API, seperti untuk akun berdasarkan peraturan PSD2.

Personal Information Management System (PIMS) :

Merupakan layanan digital berbasis *cloud* (*cloud computing*) ini mengumpulkan profil dan data peringkat dari berbagai layanan dan *platform* digital. Melalui PIMS, seperti Deemly atau Traity, pengguna dapat secara terpusat mengelola peringkat dan data otentikasi mereka untuk banyak sistem (manajemen identitas) dan mendukung pengguna dalam mengelola data identifikasi di banyak penyedia layanan.

Personalization :

Merupakan adaptasi sumber daya (misalnya, produk layanan, situs web) dengan kebutuhan pengguna adalah tujuan yang sering diupayakan dengan digitalisasi dan juga layanan *fintech*. Personalisasi mengikuti pendekatan berbasis data dan menyesuaikan sumber daya berdasarkan data yang tersedia untuk umum (misalnya, lokasi, cuaca, sistem operasi) serta data yang disediakan oleh pengguna (keikutsertaan) dan data yang dikumpulkan oleh penyedia sendiri (misalnya, perilaku klik, kunjungan halaman, suka). Meskipun ada interpretasi yang berbeda dari istilah tersebut, personalisasi sering dianggap identik dengan individualisasi.

Pervasive Computing :

Merupakan suatu lingkungan dimana sejumlah teknologi (terutama teknologi komputer) digunakan dan menyatu di dalam objek dan aktivitas manusia sehari-hari, sehingga kehadirannya tidak dirasakan sebagai sesuatu yang khusus. *Pervasive computing* bukanlah sebuah teknologi, melainkan didukung oleh sejumlah teknologi yang setiap saat bisa berubah.

PIN on Glass :

Merupakan sebuah prosedur untuk memasukkan nomor identifikasi pribadi (PIN) selama autentikasi, yang tidak terpengaruh pada *keyboard*, tetapi pada layar sentuh. Perbedaan penting mengacu pada apakah perangkat tersebut merupakan perangkat terminal bersertifikat atau perangkat konsumen. Dalam kasus terakhir, PIN dimasukkan pada

perangkat terminal biasa (misalnya, *smartphone*) yang ditingkatkan dengan perangkat tambahan (misalnya, pembaca kartu, *chip* keamanan).

Pivot :

Merupakan perubahan strategi yang dilakukan ketika perusahaan kurang berkembang dan dikhawatirkan tidak bisa bertahan dalam waktu lama. Sehingga pivot bertujuan agar usaha tersebut dapat kembali meraih keuntungan. Saat melakukan pivot, umumnya seorang pengusaha akan seolah-olah memulai usahanya dari awal, karena terdapat cukup banyak hal yang diubah. Perubahan ini tentunya dilakukan dengan memperhatikan perubahan industri, persaingan pasar, preferensi konsumen dan sebagainya.

Platform :

Atau Serambi, merupakan kombinasi antara sebuah arsitektur perangkat keras dengan sebuah kerangka kerja perangkat lunak (termasuk kerangka kerja aplikasi). Kombinasi tersebut memungkinkan sebuah perangkat lunak, khusus perangkat lunak aplikasi, dapat berjalan. *Platform* yang umum sudah menyertakan arsitektur, sistem operasi, bahasa pemrograman dan antarmuka yang terkait (pustaka sistem *runtime* atau antarmuka pengguna grafis) untuk komputer.

Point of Contact (POC) :

Atau Titik Kontak/Titik Kontak Tunggal adalah seseorang atau departemen yang berfungsi sebagai koordinator atau titik

fokus informasi mengenai suatu kegiatan atau program. POC digunakan dalam banyak hal dimana informasi sensitif terhadap waktu dan akurasi adalah penting. Misalnya, mereka digunakan dalam *database* WHOIS.

Point of Interaction (PoI) :

Mengacu pada tempat di mana pertukaran pesan antara individu dan/atau mesin terjadi. Dalam sistem pembayaran non-tunai, PoI menunjukkan lokasi di mana interaksi terjadi dan mungkin lebih spesifik daripada titik penjualan.

Point of Purchase (PoP) :

Merupakan istilah untuk *display* atau tampilan yang dipajang untuk menarik perhatian konsumen agar mencari tahu lebih lanjut tentang sebuah merek atau produk. Tampilan PoP ini ditujukan sebagai alat yang menunjukkan proses transaksi antara konsumen dan pebisnis. Atau dapat dikatakan bahwa PoP merupakan elemen promosi, seperti pajangan, poster, petunjuk/tanda, dan berbagai materi promosi lainnya dalam toko yang dirancang untuk mempengaruhi pilihan pelanggan pada momen pembelian.

Point of Sales (PoS) :

Merupakan tempat pembayaran para pelanggan dalam membeli sebuah produk, biasanya PoS berbentuk mesin, *tablet*, *smartphone*, mesin EDC atau perangkat lainnya yang digunakan untuk transaksi di sebuah *outlet* atau toko. Awalnya, PoS hanya berfungsi untuk membantu dan

memudahkan para pemilik bisnis dalam menjalankan proses transaksi. PoS dapat menghitung secara cepat, menyimpan uang, dan juga mencetak *invoice* atau struk bagi para pelanggan.

Point of Sales Selection (PoSS) :

Menunjukkan pemilihan metode pembayaran (misalnya, pembayaran elektronik) untuk pelanggan di *point of sale*. Terlepas dari persyaratan peraturan, pelanggan di titik penjualan harus dapat memilih metode pembayaran pilihan mereka, ketika membayar dengan kartu pembayaran dan tidak hanya disajikan dengan pengaturan yang disediakan oleh pedagang.

Polkadot (DOT) :

Merupakan jaringan *blockchain* yang dibuat untuk menghubungkan sekumpulan *blockchain* lainnya dalam satu ekosistem terpadu. Polkadot didesain sebagai sebuah jaringan terdesentralisasi *multi-chain* dimana sebuah jaringan kecil di dalamnya dapat berinteraksi secara bebas.

Portfolio Optimization :

Merupakan strategi dalam bidang *fintech* yang bertujuan untuk mencapai komposisi portofolio aset yang optimal (misalnya, mengenai risiko dan pengembalian) melalui penggunaan metode semi atau sepenuhnya otomatis. Titik awal atau target bukanlah keberadaan portofolio yang optimal,

melainkan niat untuk memenuhi kebutuhan pelanggan yang sebelumnya tidak ada.

Practical Byzantine Fault Tolerance (PBFT) :

Merupakan sebuah mekanisme konsensus dalam sistem *blockchain*, yang dinamai berdasarkan masalah perjanjian Bizantium. Dalam analogi, dimana tidak terdapat saling percaya, maka simpul-simpul jaringan komunikasi berpotensi untuk tidak mempercayai atasan mereka dan bernegosiasi di antara mereka sendiri sebelum menerima keputusan.

Prediction Market :

Memperdagangkan probabilitas atau kemungkinan peristiwa di masa depan. Peristiwa ini berkisar dari pemilihan umum, perubahan cuaca dan fluktuasi harga hingga terjadinya bencana alam atau penjualan atau pembelian perusahaan. Nilai taruhan mencerminkan probabilitas peristiwa di masa depan terjadi.

Primary Account Number (PAN)/Payment Card Number :

Mengacu pada jumlah kartu hadiah, kartu keanggotaan, atau kartu pembayaran. Mereka biasanya terdiri dari 10-19 digit dan berisi nomor pengenalan penerbit (IIN) sebagai elemen kunci, yang merupakan angka enam atau delapan digit yang digunakan untuk mengidentifikasi pemegang kartu. Selain itu, PAN juga dapat mencakup hingga dua belas digit identifikasi individu lebih lanjut dan digital cek.

Privacy Coin :

Merupakan koin kripto yang menyembunyikan identitas pengguna. Mereka dapat diperdagangkan secara identik dengan *cryptocurrency* lain dan disimpan dalam dompet.

Private Blockchain :

Merupakan tipe *blockchain* yang cocok bagi perusahaan yang ingin berkolaborasi dengan berbagi data, tetapi tidak ingin data sensitif mereka terlihat seperti pada *publik blockchain*. *Blockchain* jenis ini bersifat lebih terpusat dibandingkan dengan *public blockchain*.

Private Lending :

Mirip dengan *P2P lending* dan *crowdlending*, pinjaman swasta merupakan pinjaman dari sekelompok investor non-institusional atau dari investor non-institusional tunggal. Bagi investor, ia menawarkan kemungkinan untuk mencapai pengembalian yang lebih tinggi daripada dengan investasi lainnya.

Private Key :

Merupakan kode yang dipasangkan dengan *public key* untuk mengaktifkan algoritma untuk enkripsi dan dekripsi teks. Kunci ini dibuat sebagai bagian dari grafik aset digital *public key* dalam enkripsi asimetris dan digunakan untuk mendekripsi dan mengubah pesan menjadi format yang dapat dibaca.

Process Automation :

Merupakan tujuan utama dari upaya digitalisasi dalam lingkungan bisnis. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi proses (dalam hal waktu dan biaya), kualitas proses (dalam hal tingkat kesalahan dan pengalaman pelanggan), pemanfaatan sumber daya (dalam hal tenaga kerja dan teknologi) dan kepatuhan karena formalisasi proses kerja yang diperlukan. Otomatisasi proses dapat terjadi di semua bidang penyedia layanan keuangan, serta dalam otomatisasi penuh dan parsial.

Process Mining :

Merupakan sebuah proses yang mengaplikasikan *data science* untuk mengetahui, memvalidasi, dan meningkatkan sebuah *workflow*. Dengan menggunakan *data mining* dan *process analytics*, sebuah perusahaan bisa mendapatkan (*mining*) *log data* dari sistem informasi, seperti *CRM tools* untuk memahami: performa dari setiap proses bisnisnya; mengetahui apakah terdapat *bottleneck* atau proses yang tidak berjalan efektif dalam keseluruhan proses bisnisnya; dan mengetahui hal-hal apa saja yang bisa ditingkatkan dalam proses secara keseluruhan. Melalui *log data* tersebut, *process mining* membuat sebuah *process model*. Dari sini, proses *end-to-end* akan diteliti dan detailnya akan dibuat *outlinenya*.

Processor :

Atau Prosesor, merupakan komponen utama atau otak dari sebuah laptop/komputer. Prosesor terletak tepat di tengah *motherboard*. Prosesor memiliki fungsi yang penting bagi

seluruh operasi perangkat komputer karena semua perintah dimulai dari *processor*. Maka dari itu, memilih proses terbaik untuk mendukung pekerjaan menggunakan komputer atau laptop yang sangat penting bagi pengguna.

Proof-of-Activity (PoA) :

Merupakan satu dari sekian banyak algoritma konsensus dalam sistem *blockchain*. Sistem ini dirancang untuk memastikan bahwa seluruh transaksi yang tercatat dalam sistem *blockchain* ialah asli. PoA merupakan kombinasi dari dua sistem algoritma *blockchain* lainnya, yakni *Proof-of-Work* dan *Proof-of-Stake*. Dalam sistem PoA, proses penambahan aset kripto pada awalnya akan bekerja pada sistem *Proof-of-Work*. Namun, jika sebuah blok baru sukses ditambang, maka sistem *blockchain* tersebut akan berganti ke sistem yang menyerupai *Proof-of-Stake*. Salah satu aset kripto yang menggunakan sistem algoritma *blockchain* ini adalah Decred.

Proof-of-Authority (PoA) :

Merupakan sebuah algoritma konsensus berbasis reputasi yang dapat menyajikan solusi praktis dan efisien dalam jaringan *blockchain*. Istilah ini pertama kali diusulkan pada tahun 2017 oleh salah satu pendiri Ethereum, Gavin Wood. Algoritma konsensus ini memanfaatkan nilai identitas, yang berarti bahwa validator blok tidak mempertaruhkan koin, melainkan reputasi mereka sendiri. Sehingga, *blockchain* PoA diamankan oleh node validasi yang dipilih secara sewenang-wenang sebagai entitas yang dapat dipercaya.

Proof-of-Burn (PoB) :

Merupakan sebuah mekanisme konsensus *blockchain* dengan konsumsi energi lebih rendah jika dibandingkan dengan mekanisme konsensus *Proof-of-Work (PoW)*. Sesuai dengan nama algoritma konsensus ini, *platform* terdesentralisasi yang menggunakan metode PoB memastikan penambang mencapai konsensus dengan *burning* koin. *Burning* merupakan proses menghilangkan kripto secara permanen dari peredaran.

Proof-of-Capacity (PoC) :

Merupakan salah satu istilah yang kerap digunakan dalam investasi aset kripto. Istilah ini memiliki arti bahwa seluruh algoritma sistem pertambangan aset kripto harus mencapai kata sepakat sebelum memvalidasi transaksi yang akan dimasukkan ke dalam sistem *blockchain*. PoC merupakan salah satu mekanisme konsensus algoritma dalam *blockchain* bersama dengan kekuatan komputasional peralatan piranti keras dan lunak (PoW) dan wewenang seseorang untuk menambang aset kripto sesuai dengan jumlah aset kripto yang mereka genggam (*proof-of-stake*).

Proof-of-Concept (PoC) :

Merupakan sebuah istilah yang notabeneanya merupakan sesuatu yang lebih formal dari *free trial*, dimana calon pengguna juga diperbolehkan mencoba menggunakan produk tertentu selama periode waktu yang telah disepakati. Namun, PoC melibatkan implementasi yang lebih tertarget dan terawasi. Tujuan PoC ialah untuk memberikan pemahaman

tingkat tinggi kepada calon pengguna tentang bagaimana sebuah produk bisa digunakan untuk keperluan tertentu.

Proof-of-Elapsed Time (PoET) :

Merupakan sebuah algoritma mekanisme konsensus jaringan *blockchain* yang mencegah pemanfaatan sumber daya yang tinggi dan konsumsi energi yang tinggi, serta menjaga proses lebih efisien dengan mengikuti sistem lotre yang adil. Dengan menjalankan kode yang sesuai dalam lingkungan yang aman, algoritma PoET juga meningkatkan transparansi dengan memastikan hasil lotre dapat diverifikasi oleh peserta eksternal.

Proof-of-Importance (PoI) :

Merupakan mekanisme konsensus dalam jaringan *blockchain* berdasarkan aktivitas *node* dalam jaringan *blockchain*. Frekuensi transaksi dan volume transaksi berfungsi sebagai dasar untuk mengukur aktivitas. Meskipun PoI menghindari kerugian dari mekanisme PoW dan secara khusus memberi penghargaan kepada pengguna aktif, prosedurnya hanya terbatas pada beberapa *cryptocurrency* (misalnya, Nem).

Proof-of-Object (PoO) :

Merupakan mekanisme konsensus yang mirip dengan prosedur *proof-of-stake*, tetapi menekankan hak milik aset fisik sebagai taruhan potensial.

Proof-of-Reserve (PoR) :

Merupakan sebuah bukti bahwa suatu perusahaan telah memiliki cadangan dana. Bukti cadangan dana ini perlu dimiliki oleh para penyedia jasa *exchanger* Bitcoin. Tentu saja, karena bursa kripto tersebut bertindak seperti layaknya sebuah bank, yang memegang dan menyimpan saldo *Bitcoin* pada pelanggan. PoR memiliki tujuan untuk bisa memastikan liabilitas sebuah perusahaan tidak melebihi nilai aset.

Proof-of-Stake (PoS) :

Merupakan sebuah konsep dalam investasi aset kripto yang menyatakan bahwa seseorang dapat menambang atau memvalidasi transaksi aset kripto sesuai dengan jumlah koin yang ia pegang. Artinya, semakin banyak *Bitcoin* atau *Altcoin* yang dimiliki penambang, maka mereka memiliki daya tawar yang tinggi dalam menambang aset kripto. PoS merupakan alternatif dari sistem *proof-of-work* yakni sistem dalam investasi aset kripto, dimana seluruh algoritma di sistem *blockchain* harus mencapai kata sepakat sebelum mengkonfirmasi transaksi aset kripto yang akan dicatat dalam *blockchain*.

Proof-of-Work (PoW) :

Merupakan sebuah protokol yang bertujuan untuk mencegah dari serangan siber, misalnya serangan berbentuk DDoS (*Distributed Denial-of-Service*) yang ingin menguras tenaga sumber daya sistem dengan cara mengirim permintaan-permintaan fiktif. Konsep ini sudah lama berkembang sebelum bitcoin itu lahir. Algoritma ini membutuhkan bantuan

kinerja komputasi untuk memecahkan kode-kode agar dapat menambang sebuah *block* yang didistribusikan melalui sebuah *ledger* atau buku besar, yakni *blockchain*. Algoritma ini diperkenalkan pertama kali pada tahun 1993 oleh Moni Naor dan Cynthia Dwork.

Proptech :

Merupakan singkatan dari *property* dan *technology*, merupakan teknologi yang dikembangkan untuk industri properti dengan menggunakan teknologi informasi. Hal ini bertujuan untuk membantu pemilik, pengelola, atau tuan tanah untuk mengelola mereka dengan lebih baik. Sederhananya, tujuan dari *proptech* ialah untuk membuat segala sesuatu yang berkaitan dengan membeli atau menyewa properti menjadi lebih mudah dan efisien. *Proptech* sendiri memiliki dua segmen utama, yakni *residential proptech* dan *commercial proptech*.

Protocol :

Merupakan aturan atau standar yang mengatur atau mengizinkan terjadinya hubungan, komunikasi, dan perpindahan data antara dua atau lebih titik komputer. Protokol biasanya bertugas untuk: **melakukan deteksi adanya koneksi fisik atau ada tidaknya komputer/mesin lainnya; melakukan metode *handshaking*; negosiasi berbagai macam karakteristik hubungan; mengawali dan mengakhiri suatu pesan** dan beberapa tugas lainnya yang berkaitan dengan jaringan. Protocol berfungsi untuk menghubungkan pengirim dan penerima dalam

berkomunikasi dan bertukar informasi supaya dapat berjalan dengan akurat dan lancar.

Pseudonymization :

Merupakan anonimisasi sementara yang bertujuan untuk membuat keterkaitan antara data dan orang tertentu menjadi tidak mungkin, pseudonomisasi menggunakan algoritma untuk memodifikasi data dalam arti GDPR. Ini berbeda dengan anonimisasi karena referensi antara data dan orang tertentu dimungkinkan dengan menggunakan data tambahan atau dengan menerapkan algoritma.

Public Blockchain :

Merupakan *blockchain* yang mengizinkan siapa saja untuk dapat berpartisipasi langsung, baik sebagai pengguna, *miner*, *developer* atau anggota komunitas. Semua jenis dan bentuk transaksi yang terjadi di *public blockchain* sepenuhnya bersifat transparan, artinya siapa saja dapat melihat langsung detail transaksi.

Public Key :

Atau kriptografi asimetris, merupakan sistem kriptografi yang menggunakan sepasang kunci, yakni (1) kunci publik yang bisa disebar dan (2) kunci pribadi yang hanya diketahui oleh pemilik. Pembuatan kunci tersebut bergantung pada algoritma kriptografi yang menggunakan sifat matematis untuk menghasilkan fungsi satu arah. Keamanannya secara efektif hanya berasal dari kunci pribadi yang disimpan dengan

baik; kunci publik dapat disebarakan tanpa mengurangi keamanannya.

Pure Digital Insurer (PDI) :

Merupakan sebuah model bisnis dalam industri asuransi yang menunjukkan strategi digital saja dan identik dengan *neo-insurers*. Mirip dengan *neo-bank*, PWI menawarkan produk dan layanan digital mereka (seringkali dalam jangkauan terbatas) melalui saluran elektronik tanpa mengoperasikan kehadiran fisik, contohnya ialah *Friday*, *Getsafe* atau *Lemonade*.

Q

Quantum Computing (QC) :

Merupakan perhitungan yang berfokus pada pengembangan teknologi, berdasarkan teori kuantum. Dalam konteks ini, komputer biasanya hanya menuliskan kode informasi dalam *bits* dengan jalan mengambil nilai 1 atau 0 atau dalam kata lain bersifat biner. Intinya, dengan *quantum computing*, yang tadinya hanya antara 1 atau 0 saja (biner), sekarang bisa menjadi lebih dari satu keadaan, seperti contohnya 1 dan 0 secara bersamaan. Sehingga, komputer *quantum* pada dasarnya dapat memproses permintaan apa pun itu dengan lebih cepat dan efektif jika dibandingkan dengan komputer pada umumnya.

Quick Response (QR) Code :

Merupakan bentuk evolusi kode batang dari satu dimensi menjadi dua dimensi. Penggunaan kode QR sudah sangat lazim di Jepang, karena kemampuannya menyimpan data yang lebih besar daripada kode batang, sehingga mampu mengodekan informasi dalam bahasa Jepang, sebab dapat menampung huruf kanji. QR Code merupakan suatu jenis kode matrik atau kode batang dua dimensi yang dikembangkan oleh *Denso Wave*, sebuah divisi *Denso Corporation* yang merupakan sebuah perusahaan Jepang dan dipublikasikan pada tahun 1994 dengan fungsionalitas utama yaitu dapat dengan mudah dibaca oleh pemindai QR merupakan singkatan dari *quick response* atau respon cepat, yang sesuai dengan tujuannya, yakni untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respons yang sangat cepat pula.

R

R3 :

Merupakan konsorsium perusahaan dengan sekitar 300 anggota untuk mengembangkan solusi *blockchain* perusahaan berdasarkan Corda. Kasus penggunaan potensial dibahas untuk berbagai industri (misalnya, perbankan, asuransi, perawatan, kesehatan, pembiayaan, perdagangan) serta untuk aset digital. Di sektor keuangan, solusi tersebut meliputi, misalnya, pinjaman, *crowdlending*, solusi *regtech* seperti pelaporan atau CBDC.

Radio Frequency Identification (RFID) :

Merupakan sebuah metode identifikasi dengan menggunakan saran yang disebut label RFID atau transponder untuk menyimpan dan mengambil data jarak jauh. Label atau kartu RFID merupakan sebuah benda yang dipasang atau dimasukkan dalam sebuah produk, hewan atau bahkan manusia dengan tujuan untuk identifikasi menggunakan gelombang radio. Label RFID berisi informasi yang disimpan secara elektronik dan dapat dibaca hingga beberapa meter jauhnya.

Real-Time Credit Transfer Payments (RTP) :

Merupakan pembayaran *real-time* yang dapat dikreditkan ke akun penerima pembayaran dalam beberapa detik (<10 detik) (penyelesaian). Hal ini memungkinkan penerima pembayaran untuk segera dan tidak dapat ditarik kembali membuang

jumlah uang yang diterima di semua titik penjualan atau terminal ATM.

Real-Time Gross Settlement System (RTGS) :

Merupakan tipe pembayaran untuk mengirimkan uang dalam jumlah besar, yang biasanya menjadi opsi bagi nasabah yang akan melakukan transaksi pembayaran dengan nominal lebih dari 100 juta rupiah. Fungsi RTGS ialah untuk mentransfer uang ke rekening tujuan secara real-time. Tetapi, hal itu bukan berarti uang yang dikirim akan diterima di menit dan detik yang tepat. Sebab, proses pembayaran ini juga membutuhkan waktu tertentu. Umumnya, lamanya proses pengiriman dengan tipe RTGS ialah 4 jam atau mungkin bisa lebih cepat.

Real-Time Processing :

Atau Komputasi Waktu Nyata merupakan kondisi pengoperasian dari suatu sistem perangkat keras dan perangkat lunak yang dibatasi oleh rentang waktu dan memiliki tenggat waktu (*deadline*) yang jelas, relatif terhadap waktu suatu peristiwa atau operasi terjadi. Sebuah sistem non-waktu nyata sebagai lawannya tidak memiliki tenggat waktu. Contoh dari sebuah sistem waktu nyata adalah sistem pengendali pesawat terbang.

Reference Model :

Merupakan sebuah model yang mewakili aspek realitas tertentu sesuai dengan karakteristik tertentu dan berlaku untuk kelas aplikasi di seluruh organisasi individu. Sebagai model

referensi, model bank menunjukkan semua area, proses dan tugas bank universitas maupun swasta, serta membentuk titik awal untuk menganalisis model bisnis, dukungan elektronik dan desain proses bisnis dan varian proses, serta penilaian perangkat lunak standar, misalnya, sistem inti perbankan.

Regtech :

Merupakan sebuah istilah yang mengacu pada teknologi dalam bidang regulasi. Penggunaan teknologi, seperti *big data*, teknologi *blockchain*, atau kecerdasan buatan (AI) dimaksudkan untuk mendukung penyedia layanan keuangan dalam kepatuhan terhadap peraturan (misalnya, GDPR, MiFID, PSD2), di dalamnya termasuk solusi untuk *b-next*, DHC Vision dan *Targens*.

Regulatory Sandbox :

Merupakan sistem mekanisme pengujian yang dilakukan oleh suatu lembaga tertentu dengan kewenangan tertentu, untuk melakukan penilaian terhadap keandalan proses dan model bisnis, instrumen keuangan, serta tata kelola penyelenggaraan.

Relay Chain :

Merupakan sebuah struktur data yang digunakan dalam *cryptocurrency* Polkadot, yang *mainchain*-nya bertindak sebagai *relay* antara beberapa struktur data lainnya (*parachain*) dan dengan demikian memberikan kontribusi kepada interoperabilitas *blockchain* kerangka kerja DLT.

Remot Procedure Call (RPC) :

Merupakan sebuah protokol yang menyediakan sebuah sistem atau struktur mekanisme komunikasi antar proses yang mengizinkan suatu program untuk berjalan pada suatu komputer tanpa terasa adanya eksekusi kode pada sistem yang jauh (*remote system*). Protokol ini juga mendukung adanya prosedur *callback* dan *select sub-routine* dari sisi server. Klien dan server klien merupakan komputer atau proses yang mengakses suatu servis atau layanan atau *resources* dari proses atau komputer pada suatu jaringan. *Server* merupakan komputer yang menyediakan servis atau layanan dan *resources*, dan yang mengimplementasikan servis jaringan.

Representational State Transfer (REST) :

Merupakan suatu gaya atau cara arsitektur perangkat lunak untuk pendistribusian sistem hypermedia, seperti WWW. REST secara spesifik merujuk pada suatu koleksi prinsip-prinsip arsitektur jaringan yang menggariskan pendefinisian dan pengalamanan sumber daya. Istilah ini sering digunakan dengan longgar untuk mendeskripsikan semua antarmuka sederhana yang menyampaikan data dalam domain spesifik melalui HTTP tanpa tambahan lapisan pesan seperti SOAP (*Simple Object Access Protocol*) atau pelacakan sesi menggunakan *cookie* HTTP.

Research Online, Purchase Offline (RoPo) :

Merupakan sebuah strategi yang biasa dilakukan oleh para konsumen, dimana mereka akan mencari referensi secara *online* terlebih dahulu, sebelum membeli di toko *offline*.

Retained Organization (RO) :

Merupakan unit organisasi yang tersisa dengan perusahaan yang memiliki kegiatan outsourcing ke penyedia pihak ketiga. RO mewakili unit organisasi yang berinteraksi, yang memiliki pengetahuan yang cukup untuk menegosiasikan persetujuan tingkat layanan dengan penyedia layanan, untuk menengahi antara pengguna layanan di organisasi mereka dan penyedia layanan, serta untuk memantau kinerja penyedia layanan yang sedang berlangsung.

Return on Investment (ROI) :

Atau Pengembalian Investasi, merupakan rasio uang yang diperoleh atau hilang pada suatu investasi, relatif terhadap jumlah uang yang diinvestasikan. Jumlah uang yang diperoleh atau hilang tersebut dapat disebut bunga atau laba/rugi. Investasi uang dapat dirujuk sebagai aset, modal, pokok, basis biaya investasi. Pengembalian investasi biasanya dinyatakan dalam bentuk persentase dan bukan dalam nilai desimal.

Return on Product Development Expense (RoPDE) :

Merupakan sebuah indikator untuk mengukur kapasitas inovatif perusahaan, yang berkaitan dengan upaya yang diperlukan untuk mengembangkan produk dan layanan baru untuk laba kotor. Biasanya, indikator negatif pada fase awal karena kurangnya penjualan tetapi harus pindah ke wilayah positif setelah inovasi diluncurkan.

Ripple :

Merupakan perusahaan teknologi yang bekerja sebagai jaringan transfer uang lintas batas dan melayani kebutuhan transaksi industri jasa keuangan, dan terdesentralisasi. Dibangun oleh Ripple Labs Inc. pada tahun 2012, Ripple berperan sebagai *platform* pembayaran global dengan *open source protocol* (yang dikenal dengan *Ripple Protocol*).

Robo-advisory/Robo-advisor :

Merupakan konsultan finansial yang dapat memberikan saran investasi digital dan mengelola portofolio investasi milik investor dengan menggunakan algoritma khusus yang sedikit atau tanpa melibatkan manusia. Algoritma ini dirancang khusus oleh para penasihat finansial, manajer investasi, ilmuwan di bidang data, dan dirancang dalam perangkat lunak oleh pemrograman. Algoritma ini dijalankan oleh perangkat lunak dan tidak memerlukan bantuan manusia untuk mempengaruhi kebijakan finansial klien.

Robot :

Merupakan salah satu bagian dari bidang *Artificial Intelligence* (AI), teknik dan psikologi. Teknologi inilah yang menghasilkan robot. Robot diartikan sebagai sebuah mesin dengan menggunakan kecerdasan komputer dan dikontrol juga oleh komputer, dan memiliki kemampuan fisik seperti manusia. Robot merupakan alat mekanik yang dapat melakukan tugas fisik, baik menggunakan pengawasan dan kontrol manusia, ataupun menggunakan program yang telah didefinisikan terlebih dahulu (kecerdasan buatan).

Robotic Desktop Automation (RDA):

Merupakan suatu cara kerja atau penggunaan robot dalam otomatisasi desktop dengan mempertimbangkan tindakan manusia, dan bertujuan untuk otomatisasi yang menyertainya. Robot akan mengasumsikan peran asisten virtual yang mendukung pengguna (manusia) secara *real-time* dengan rekomendasi untuk tindakan atau informasi dari berbagai sistem atau *database*. Mirip dengan RPA, RDA tidak memerlukan adaptasi apapun terhadap sistem atau proses yang ada, seperti yang biasanya terjadi ketika memperkenalkan solusi alur kerja.

Robotic Process Automation (RPA) :

Merupakan bentuk teknologi otomatisasi proses bisnis yang bekerja mengotomatisasikan interaksi dengan desktop GUI pengguna akhir. RPA akan meniru aktivitas manusia dalam komputer dengan waktu yang jauh lebih cepat dan akurasi 100% tanpa faktor manusia terlibat di dalamnya. Dengan menggunakan RTPA, maka perusahaan-perusahaan dapat mengotomatisasi banyak proses berulang, baik di *front office* dan *back office*, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas agar lebih kompetitif. Dengan menggunakan RPA, sebuah perusahaan dapat mengkonfigurasi perangkat lunak atau *software* robot untuk menangkap dan menafsirkan aplikasi untuk memproses transaksi, manipulasi data, memicu respon dan berkomunikasi dengan sistem digital lainnya. RPA mampu mengerjakan pekerjaan berulang lebih cepat dan lebih akurat dibandingkan yang dilakukan oleh manusia.

Robotics :

Merupakan sebuah istilah yang berasal dari kata **robot** yang berarti perangkat elektronik yang diprogram untuk melakukan tugas secara otomatis yang biasanya dilakukan manusia. Dengan kata lain, robotik merupakan ilmu yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan robot.

Robotization :

Mengikuti dua interpretasi robot, istilah ini mengacu pada robot perangkat keras atau perangkat lunak. Kombinasi **robot** dengan **otomatisasi** menunjukkan redesain solusi (misalnya, proses bisnis, tugas individu) dengan menerapkan robot, misalnya, RPA atau *robo advisory*. Mirip dengan transformasi digital, robotisasi dapat dilihat sebagai proses transformasi, dimana situasi yang ada ditingkatkan dengan mengimplementasikan (perangkat keras dan/atau perangkat lunak) robot.

Roll-Out :

Menjelaskan tentang integrasi produk, layanan, atau perangkat lunak baru. Peluncuran ini terjadi setelah pengembangan dan pengujian berlangsung dan sering disebut sebagai penyebaran untuk produk perangkat lunak. Jika bisnis, seperti perusahaan *startup* atau *fintech*, merilis produk pertama mereka atau jika petahana memperkenalkan model bisnis baru, kemungkinan besar itu adalah sebuah peluncuran.

Rootchain :

Sebagai rantai utama, istilah ini ditujukan untuk mengelola sejumlah sub-rantai, yang melayani tujuan aplikasi tertentu. Misalnya, sub-rantai mungkin berinteraksi dengan perangkat IoT yang memiliki kesamaan (misalnya, lingkungan serupa, tujuan fungsional).

Routing :

Atau Perutean, merupakan sebuah proses untuk meneruskan paket-paket jaringan dari satu jaringan ke jaringan lainnya melalui sebuah antar-jaringan (*internetwork*). Perutean ini juga dapat merujuk kepada sebuah metode penggabungan beberapa jaringan sehingga paket-paket data dapat dialirhantarkan dari satu jaringan ke jaringan selanjutnya. Untuk melakukan hal ini, digunakanlah sebuah perangkat jaringan yang disebut sebagai perute. Perute-perute tersebut akan menerima paket-paket yang ditujukan ke jaringan di luar jaringan yang pertama, dan akan meneruskan paket yang diterima kepada perute lainnya hingga sampai kepada tujuannya.

RSA (Rivest-Shamir-Adleman) :

Merupakan sebuah istilah dalam bidang kriptografi, dimana merupakan sebuah algoritma pada enkripsi *public key*. RSA merupakan algoritma pertama yang cocok untuk *digital signature*, seperti halnya enkripsi, dan salah satu yang paling maju dalam bidang kriptografi *public key*. RSA masih digunakan secara luas dalam protokol *electronic-commerce*, dan dipercaya dalam mengamankan dengan menggunakan kunci yang cukup panjang.

S

Salting:

Merupakan proses menambahkan data unit ke dalam proses *hashing*, dan akan tersimpan dalam *hash* tersebut. Sehingga, akan mempersulit proses *reverse* menjadi password aslinya. Jadi, dalam *hash password*, terkandung *password* dan *salt*.

Sandbox :

Dalam keamanan komputer, merupakan mekanisme keamanan untuk memisahkan program yang sedang berjalan. Istilah ini acapkali digunakan untuk mengeksekusi kode yang belum diuji, atau program tidak terpercaya yang berasal dari pihak ketiga dan pemasok yang tidak terverifikasi, serta pengguna dan situs web yang tidak terpercaya. *Sandbox* biasanya menyediakan sumber daya yang dikontrol ketat bagi program tamu untuk berjalan pada komputer, misalnya menyediakan ruang gerut pada cakram dan memori. Teknologi ini seringkali digunakan untuk menguji program tidak terverifikasi yang mungkin mengandung virus atau kode jahat lainnya, tanpa harus membiarkan perangkat lunak tamu membahayakan perangkat penyedia.

Scalability :

Atau skalabilitas/keterluasan, merupakan kemampuan suatu sistem, jaringan, atau proses untuk menangani penambahan beban yang diberikan, atau potensinya untuk ditingkatkan guna menangani penambahan beban tersebut. Suatu sistem disebut terskalakan (*scalable*) bila sistem tersebut dapat

menangani penambahan beban – misalnya, penambahan volume data atau jumlah pengguna, tanpa penurunan kinerja yang berarti.

Scaled Agility Framework (SAFe) :

Merupakan sebuah metode agile yang ditujukan bagi perusahaan besar atau *enterprise*. Melalui metode ini, maka hal-hal seperti kekakuan terhadap struktur divisi/tim yang banyak, dan bahkan, tak jarang, pengambilan keputusan terkait *project* bisa memakan waktu lama karena perlu koordinat antar-divisi. Melalui SAFe, kerjasama antar-divisi saat menjalankan sebuah proyek akan menjadi lebih efektif dan fleksibel.

Scheme :

Mengacu pada desain sistem pembayaran kartu kredit yang khas dengan peran yang terlibat dan pelaku pasar. Sebagai skema menggabungkan aturan, peraturan, dan standar yang didefinisikan bersama untuk penyediaan dan pelaksanaan proses pembayaran operasi menggunakan satu atau lebih jenis metode pembayaran. Dalam praktiknya, perbedaan dibuat antara skema nasional (domestik) dan internasional.

Screen Scraping :

Atau juga dikenal dengan *web scraping*, *web harvesting*, atau *web data extraction* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengambil data tertentu secara semi-terstruktur dari sebuah halaman situs web. Halaman tersebut umumnya

dibangun menggunakan bahasa *markup*, seperti HTML atau XHTML, proses akan menganalisis dokumen sebelum mulai mengambil data.

Scrum :

Merupakan sebuah metode pengembangan perangkat lunak secara *agile* yang dikembangkan oleh Jeff Sutherland dan tim pengembangannya di awal tahun 1990-an. Lebih lanjut, pengembangan metode Scrum telah dilakukan oleh Schwaber dan Beedle. Prinsip ini konsisten dengan manifesto *agile* dan digunakan untuk memandu kegiatan pengembangan dalam suatu proses yang menggabungkan kegiatan kerangka kerja (*framework activity*) berikut: **kebutuhan (*requirements*)**, **analisis (*analysis*)**, **desain (*design*)**, **evolusi (*evolution*)**, dan **pengiriman (*delivery*)**.

Search Engine Optimization (SEO) :

Atau Optimisasi Mesin Pencari, merupakan serangkaian proses yang dilakukan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan volume dan kualitas trafik kunjungan melalui mesin pencari menuju situs web tertentu dengan memanfaatkan mekanisme kerja atau algoritma mesin pencari tersebut. Mekanisme mesin pencari yang dimaksud ialah *crawling*, *indexing*, dan *ranking*. Tujuan dari SEO ialah menempatkan sebuah situs web pada posisi teratas, atau setidaknya halaman pertama hasil pencarian berdasarkan kata kunci tertentu yang ditargetkan. Secara logis, situs web yang menempati posisi teratas pada hasil pencarian memiliki peluang lebih besar untuk mendapatkan pengunjung.

Second-Stage Financing :

Mengacu pada pembiayaan modal ventura tahap keempat. Pada tahap ini, fokusnya ialah untuk menembus pasar nasional, dan jika perlu, pada persiapan untuk internasionalisasi. Ini juga menampilkan pertumbuhan mengenai berbagai layanan yang ditawarkan, tenaga kerja, pertumbuhan perusahaan atau pengembangan segmen pasar baru.

Secure Code :

Merupakan prosedur otentikasi yang dikembangkan oleh MasterCard, untuk memastikan keamanan untuk transaksi pembayaran *online*.

Secure Electronic Transaction (SET) :

Merupakan sebuah protokol untuk pembayaran elektronik yang aman dan dikembangkan pada tahun 1996, khususnya untuk transaksi kartu elektronik bersama-sama oleh perusahaan kartu kredit MasterCard dan Visa, serta oleh perusahaan IT, seperti IBM dan Microsoft. SET didasarkan pada berbagai metode enkripsi (misalnya, enkripsi asimetris) untuk memastikan keamanan atau kepercayaan transaksi sebagai tanda tangan digital. Namun, dengan munculnya solusi 3D Secure, pentingnya SET telah menurun.

Secure Element :

Merupakan modul keamanan fisik *smartphone* atau kartu SIM, yang bertanggung jawab untuk enkripsi dan tokenisasi.

Security Token Offering (STO) :

Merupakan bentuk penawaran yang diberikan kepada investor berupa *security token*. Setelah berinvestasi, investor akan mendapatkan *security token*, token digital berbasis *blockchain* yang nilainya dipatok berdasarkan aset sekuritas tertentu, misalnya saham, emas, obligasi, atau yang lainnya. STO menjembatani kesenjangan yang terjadi antara ICO dan IPO. Sehingga, STO menawarkan cara yang lebih aman untuk menggalang dana secara publik, tapi tetap mematuhi peraturan yang ada dan memberikan kemudahan akses secara digital.

Seed :

Dalam konteks *fintech*, istilah ini memiliki dua interpretasi atau penafsiran. Di satu sisi, mengacu pada salah satu fase awal pembiayaan modal ventura. Di sisi lain, istilah ini ditemukan dalam konteks sistem *blockchain* dan mengacu pada kata sandi yang dihasilkan saat menyiapkan dompet. Atau istilah ini juga digunakan mengakses dompet dan memulihkannya jika terjadi masalah.

Self-Advisory :

Menjelaskan pelaksanaan aktivitas oleh pengguna sendiri. Dianalogikan dengan prinsip *e-commerce*, dimana pengguna memilih produk dari katalog elektronik atau sistem lelang, *self-advisory* terdiri dari sistem dimana pengguna memilih dan mengkonfigurasi layanan keuangan.

Self-Hosted Wallet :

Merupakan dompet yang digunakan dalam sistem *cryptocurrency* untuk kunci pribadi, yang diperlukan untuk mengelola koin dan token dan untuk melaksanakan transaksi. Sementara penyedia layanan menyediakan dompet dalam dompet kustodian, pengguna dalam model dompet non-kustodian yang dihost sendiri mengambil alih tugas ini dan mempertahankan kendali penuh dari kunci pribadi.

Self-Service :

Digitalisasi menciptakan peluang bagi pengguna untuk mengakses layanan penyedia secara langsung tanpa mendukung pihak ketiga (misalnya, penasihat dan perantara). Layanan ini dikenal sejak tahun 1980-an dimana sistem *e-commerce*, *online banking* dan *personal finance management* muncul.

Self-Sovereign Identity (SSI) :

Merupakan suatu pendekatan identitas digital yang memberi individu kendali atas identitas digital mereka. SSI mengatasi kesulitan membangun kepercayaan dalam suatu interaksi. Agar dapat dipercaya, satu pihak dalam interaksi akan memberikan kredensial kepada pihak lain, dan pihak yang mengandalkan tersebut dapat memverifikasi bahwa kredensial tersebut berasal dari penerbit yang mereka percayai. Melalui pendekatan ini, kepercayaan verifikator pada penerbit ditransfer kepada pemegang kredensial.

Sentiment Analysis :

Merupakan salah satu bidang dari *Natural Language Processing* (NLP) yang membangun sistem untuk mengenali dan mengekstraksi opini dalam bentuk teks. Informasi berbentuk teks saat ini banyak terdapat di internet dalam format forum, blog, media sosial, serta situs berisi *review*. Dengan bantuan sistem ini, maka informasinya yang tadinya tidak terstruktur dapat diubah menjadi data yang lebih terstruktur.

SEPA Direct Debit (SDD) :

Direct Debit merupakan prosedur yang memungkinkan kreditur untuk mendebet jumlah dari rekening debitur. Dalam konteks SEPA, SDD telah ada sejak Februari 2014. Hal ini membedakan transaksi antara bisnis dan transaksi yang melibatkan individu swasta.

SEPA Credit Transfer (SCT) :

Transfer yang dimaksud ialah transfer pemindahbukuan sejumlah uang dari rekening pembayar (pengirim) ke rekening penerima pembayaran. SCT merupakan transfer standar dalam area SEPA dengan transfer juga dimungkinkan di negara lain, misalnya Swiss, Monako dan San Marino. Dalam SEPA, IBAN sudah cukup, tetapi untuk pembayaran ke negara-negara tetangga, seperti Swiss, pencetus juga perlu menentukan BIC.

Service Oriented Architecture (SOA) :

Merupakan salah satu gaya arsitektur IT yang berfungsi untuk membuat dan digunakan dalam proses bisnis, dalam bentuk berupa layanan-layanan sepanjang siklus hidupnya. SOA juga dapat menunjang berbagai aplikasi untuk dapat saling bertukar data dan dapat berpartisipasi dalam proses bisnis.

Service Desk :

Merupakan bagian integral dari operasi IT organisasi. Hal ini relevan untuk entitas dari semua ukuran, dan memainkan peran penting dalam memastikan bahwa layanan IT memenuhi tujuan bisnis utama. *Service Desk* merupakan satu titik kontak untuk pelanggan internal (karyawan) untuk mendapatkan layanan dari departemen IT.

Service Level Agreement (SLA) :

Merupakan bagian integral dari kontrak vendor manapun. Selain mencantumkan ekspektasi kualitas dan jenis layanan, SLA menawarkan perbaikan ketika satu pihak gagal memenuhi semua persyaratan yang disebutkan. Namun, tidak semua orang memahami apa itu SLA atau mengapa hal tersebut menjadi penting. SLA merupakan kontrak atau kesepakatan antara perusahaan dan penyedia layanannya yang menyatakan secara rinci harapan dan kewajiban hubungan tersebut.

Sharding :

Merupakan bentuk partisi *database*, juga dikenal sebagai partisi horizontal. Proses ini melibatkan pemecahan basis data yang sangat besar menjadi segmen-segmen yang lebih kecil dan lebih mudah dikelola, dengan gagasan meningkatkan kinerja dan mengurangi waktu untuk merespons pertanyaan. *Sharding* sejatinya telah dikenal sejak akhir tahun 1990-an.

Sharing Economy :

Merupakan sebuah istilah dengan bermacam-macam makna, yang seringkali digunakan untuk menjelaskan aktivitas ekonomi dan sosial yang melibatkan transaksi daring atau *online*. Hal ini tumbuh dan berkembang dari komunitas sumber terbuka untuk merujuk berbagi akses barang dan jasa yang berdasarkan rekan terhadap rekan. Istilah ini juga seringkali digunakan dalam artian yang lebih luas untuk menjelaskan segala transaksi penjualan yang dilakukan melalui pasar dalam jaringan, bahkan dalam bisnis ke bisnis, dibandingkan rekan ke rekan (*peer-to-peer*).

Sidechain :

Merupakan *blockchain* terpisah atau independen yang dapat dengan aman mentransfer satu koin secara internal dan dari/ke jaringan *blockchain* asli tanpa harus menggunakan token uang yang berbeda. *Blockchain* ini dipatok dengan cara tertentu ke *blockchain* utama.

Single Bottom Line :

Merupakan strategi yang bertujuan untuk memaksimalkan keuntungan indikator, contohnya ialah kinerja utama tunggal sebagai tujuan utama.

Single Dealer Platform (SDP) :

Merupakan perangkat lunak yang digunakan oleh bank investasi yang berurusan di pasar modal untuk memberikan perdagangan dan layanan terkait melalui web. SDP berfungsi untuk mengintegrasikan harga, likuiditas, dan informasi dari berbagai sumber dalam bank dan menyediakan akses ke sana melalui satu antarmuka pengguna. Dengan demikian, SDP merupakan platform integrasi dan platform pengiriman. Istilah ini sebenarnya mengacu pada lapisan integrasi dan konektivitas yang berada di atas perdagangan, penetapan harga, manajemen risiko, dan sistem *back-end* lainnya.

Single European Payments Area (SEPA) :

Merupakan inisiatif integrasi pembayaran Uni-Eropa untuk penyederhanaan transfer bank dalam mata uang Euro. Pada tahun 2020, terdapat 36 anggota SEPA, yang terdiri atas 27 negara anggota UE, empat negara anggota Asosiasi Perdagangan Bebas Eropa (Islandia, Liechtenstein, Norwegia dan Swiss) dan Inggris. Beberapa negara yang bergabung dalam skema teknis ialah Monako, San Marino dan Vatikan. SEPA mencakup transfer bank yang sebagian besar normal. Metode pembayaran yang memiliki fitur atau layanan opsional tambahan, seperti ponsel atau sistem pembayaran kartu pintar, tidak tercakup secara langsung. Namun, skema

pembayaran SEPA instan memfasilitasi produk pembayaran juga pada perangkat pintar.

Single Point of Contact (SPoC) :

Menunjuk kepada POC dalam suatu organisasi, seringkali seseorang, untuk topik, masalah, atau aktivitas tertentu. Dalam dunia *outsourcing*, misalnya, hal ini merupakan pusat layanan atau meja layanan penyedia layanan.

Single Point of Failure (SPoF) :

Dalam dunia teknologi, SPoF menunjukkan elemen yang sangat penting untuk sistem operasi, karena jika terjadi kegagalan, maka seluruh sistem akan berhenti beroperasi. Hal ini biasanya terjadi dengan konsep terpusat, seperti server terpusat dan *platform digital* terpusat.

Single Point of Truth (SPoT) :

Merupakan istilah yang diberikan untuk sebuah praktik yang menyatukan semua data bisnis ke satu lokasi, dengan jalan semua orang dalam suatu perusahaan dapat mengambil keputusan bisnis yang penting berdasarkan data yang dapat diakses bersama.

Single-Sign-On :

Merupakan sebuah teknologi yang mengizinkan pengguna jaringan agar dapat mengakses sumber daya dalam jaringan hanya dengan menggunakan satu akun pengguna saja.

Teknologi ini sangat diminati, khususnya dalam jaringan yang sangat besar dan bersifat heterogen. Dengan menggunakan SSO, seorang pengguna hanya cukup melakukan proses autentikasi sekali saja untuk mendapatkan izin akses terhadap semua layanan yang terdapat di dalam jaringan.

Small and Medium-Sized Enterprise (SME) :

Merupakan istilah yang ditujukan kepada jenis usaha dengan kekayaan bersih sebanyak Rp200.000.000,00 tidak termasuk tanah dan bangunan tempat berusaha, yang terbagi atas 3 jenis, *Small Business*, *Medium Business* dan *Micro Business*.

Small Data :

Mengacu pada pendekatan dalam bidang ilmu data, *small data* mendalilkan dominasi algoritma atas data. Sementara *big data* melakukan klaim menjadi lebih kuat dengan kuantitas, variabilitas, dan keragaman data yang tinggi, *small data* mengasumsikan bahwa algoritma yang sesuai juga dapat menghasilkan rekomendasi untuk bertindak dari jumlah data yang lebih kecil berdasarkan probabilitas.

Smart Contract :

Merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan suatu protokol komputer yang memfasilitasi kontrak atau perjanjian antara satu pihak dengan pihak lainnya tanpa melalui pihak ketiga. Protokol kontrak pintar sedemikian rupa harus dapat melakukan verifikasi terhadap pelaksanaan kewajiban penerima kontrak dari suatu perjanjian. Kontrak

pintar juga dapat dikatakan sebagai bentuk paling sederhana dari otomasi terdesentralisasi.

Smart Process :

Merupakan langkah untuk mengotomatisasi proses bisnis untuk meningkatkan efisiensi dan untuk meningkatkan langkah-langkah kualitas (misalnya, kesalahan).

Smart Product :

Dengan digitalisasi IT, maka terjadi penambahan terhadap produk fisik. Produk siber-fisik yang dihasilkan atau produk berbasis data dapat merekam statusnya dan, dalam kombinasi dengan kontrol cerdas (AI), untuk beradaptasi dengan situasi tertentu dan untuk memasukkan perilaku masa lalu dari satu atau lebih pengguna.

Smart Service :

Mengacu pada layanan berbasis data yang ditagih melalui prinsip PAYU dan berbeda dari layanan berbasis IT klasik, yang cenderung statis dan terstandarisasi. Sebaliknya, layanan pintar dicirikan oleh personalisasi sehubungan dengan konteks pengguna dan/atau penggunaan. Mereka menggabungkan data spesifik pribadi dan/atau situasi yang mereka terima melalui perangkat seluler.

Social CRM :

Merupakan layanan CRM yang terintegrasi dengan media sosial dalam satu platform terpadu. Adapun tujuan dari

penggunaan CRM sosial ialah untuk membantu memudahkan bisnis dalam meningkatkan interaksi dan hubungan pelanggan di berbagai saluran. CRM sosial memungkinkan bisnis untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan pelanggan melalui media yang dipilih oleh pelanggan, baik telepon, *email*, aplikasi *chatting*, atau bahkan media sosial atau saluran lainnya yang digunakan. Layanan ini sangat penting bagi bisnis, karena menjadi wadah hubungan pelanggan di media sosial, yang dilakukan dengan jalan integrasi *omnichannel* CRM di media sosial.

Social Data :

Merupakan istilah yang dibuat oleh pesan publik atau pribadi yang disediakan selama melakukan atau menjalankan interaksi melalui media sosial. Data mencakup konten pesan itu sendiri (misalnya, dari postingan, *blog*, *mikroblog*, atau *podcast*), *metadata* tentang konten (misalnya, ID pesan, subjek, pengirim, referensi ke posting lain) dan pengguna (misalnya, nama profil, data demografis, data lokasi, bahasa pengguna), serta data lain, seperti niat (misalnya, suka, tidak suka, peringkat bintang) dan tautan.

Social Login :

Merupakan bentuk sistem masuk tunggal menggunakan informasi yang ada dari layanan tertentu, untuk masuk ke situs web pihak ketiga alih-alih membuat akun masuk baru khusus untuk situs web tersebut.

Social Media Payment :

Mengacu pada penggunaan media sosial untuk memulai transaksi pembayaran. Penyedia layanan pembayaran menautkan akun media sosial pengguna langsung ke *e-wallet* dan mendebit atau mengembalikan dana sejumlah pembayaran (*settlement*) sesuai dengan spesifikasi debitur atau kreditur.

Social Trading :

Merupakan bentuk investasi modern, dimana seseorang tidak berinvestasi dalam saham atau real-estate, tetapi orang sungguhan, yakni seorang *trader* profesional. Karena konsepnya berupa interaksi antara orang terhadap orang, maka pelaksanaan *trading* ini disebut sosial.

Social Validation :

Merupakan sebuah perilaku dimana satu atau lebih individu mengikuti atau beradaptasi dengan tindakan orang lain dalam suatu kelompok. Peserta di jejaring sosial dapat, misalnya, berjuang untuk melakukan evaluasi (positif), umpan balik atau konfirmasi oleh peserta lain. Hal ini dapat terjadi melalui peserta yang dibeli, palsu, elektronik (bot) atau asli.

Social Verification :

Menjelaskan proses konfirmasi identitas konten dan pelanggan menggunakan kecerdasan kolektif (kebijaksanaan orang banyak) daripada identitas elektronik yang tepat. Dari

sektor keuangan, analisis data ini juga digunakan untuk penilaian kredit (*credit assessment*).

Society for Worldwide Interbank Financial Telecommunication (SWIFT):

Merupakan suatu sistem yang beroperasi di seluruh dunia sebagai sebuah *financial messaging network*. SWIFT nantinya melakukan pengiriman pesan transaksi atau perintah secara aman antar lembaga keuangan bank maupun non-bank. SWIFT memberikan pelayanan program kepada lembaga-lembaga keuangan bank atau non-bank melalui jaringan yang disebut SWIFNet dan dalam ISO 9362 pengkodean lembaga keuangan bank atau non-bank dikenal sebagai pengkodean SWIFT. Jaringan ini telah meliputi hampir keseluruhan bank di dunia dan sampai akhir tahun 2007 telah terdapat 8.332 lembaga keuangan bank dan non-bank dari 208 negara di dunia.

***Soft Fork* :**

Merupakan perubahan perangkat lunak yang masih kompatibel dengan versi lama dan masih dapat berkomunikasi dengan versi lama.

Software-as-a-service (SaaS):

Merupakan suatu model penyampaian aplikasi perangkat lunak oleh suatu vendor perangkat lunak yang mengembangkan aplikasi web yang diinangi dan dioperasikan (baik secara mandiri maupun pihak ketiga) untuk digunakan

oleh pelanggannya melalui internet. Dalam hal ini, pelanggan tidak mengeluarkan uang untuk memiliki perangkat lunak tersebut melainkan hanya untuk menggunakan.

Software-Defined-Business (SDB) :

Melalui proses digitalisasi bisnis, produk dan model bisnis, peran software mengalami peningkatan dibandingkan *hardware*. Selain konsep berbasis teknologi dari jaringan yang ditentukan perangkat lunak, SDB berorientasi pada aplikasi dan mencirikan peningkatan pentingnya pengembangan perangkat lunak untuk menguasai transformasi digital.

Software-Defined-Networking (SDN) :

Merupakan salah satu arsitektur baru pada jaringan yang bersifat *dynamic, manageable, cost-effective* dan *adaptable*. Arsitektur SDN bertujuan untuk membuat jaringan menjadi lebih fleksibel dan mempermudah dalam mengontrol jaringan apabila terdapat perubahan dalam *business requirement*. Pada SDN, *network administrator* atau *network engineer* dapat membentuk lalu lintas jaringan melalui sebuah *central console*, sehingga tidak perlu mengkonfigurasi masing-masing *switch* atau perangkat yang terdapat pada topologi.

Software Development Kit (SDK) :

Merupakan sebuah *tools* yang digunakan oleh para *programmer* sebagai alat bantu API (*Application Programming Interface*). SDK merupakan sekumpulan perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan

aplikasi untuk perangkat atau sistem operasi tertentu. SDK merupakan seperangkat alat yang dapat digunakan untuk mengembangkan sebuah aplikasi.

Solidity :

Merupakan kontrak bahasa pemrograman yang berorientasi untuk menulis kontrak pintar. Bahasa pemrograman ini digunakan untuk menciptakan kontrak pintar pada berbagai *platform blockchain*. Bahasa ini dikembangkan oleh Gavin Kayu, Kristen Reitwiessner, Alex Beregszaszi, Liana Husikyan, Yoichi Hirai dan beberapa mantan kontributor utama Ethereum untuk menambahkan fitur kontrak pintar pada *platform blockchain*, seperti Ethereum.

Solo Mining :

Merupakan istilah yang berarti menambang Bitcoin yang dilakukan sendiri atau perseorangan, tanpa harus bergabung dengan *mining pool*. Menambang secara *solo mining* dapat dikatakan lebih sulit dilakukan, meskipun *reward* yang didapat akan jauh lebih besar. Namun, bagi para penambang yang berhasil menemukan *block bitcoin*, akan mendapatkan reward yang lebih besar.

Sourcing :

Merupakan proses pemeriksaan, pemilihan, dan pengelolaan pemasok. Kegiatan ini dapat memberikan organisasi berbagai SDA yang mereka perlukan untuk kegiatan sehari-hari. Dengan demikian, *sourcing* dapat mempertahankan *supply*

chain organisasi dan menjamin bahwa perusahaan selalu memiliki akses ke bahan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan *sales*.

Special Purpose Acquisition Company (SPAC) :

Merupakan bisnis yang secara khusus dibentuk untuk mengumpulkan modal. Biasanya ini merupakan perusahaan cangkang yang melalui penawaran umum perdana (IPO) dan kemudian menggunakan modal yang diperolehnya untuk bergabung atau mengakuisisi perusahaan lain dalam jangka waktu tertentu. SPAC merupakan salah satu jenis *blank check company*, yakni perusahaan dalam tahap perkembangannya yang belum memiliki tujuan bisnis tertentu. Banyak perusahaan cek kosong sedang bekerja untuk membangun modal sebagai *startup* atau bergabung dengan perusahaan lain.

Stablecoin :

Merupakan jenis mata uang kripto yang dibuat untuk menawarkan harga yang stabil dan didukung oleh aset cadangan. Bisa dikatakan, *stablecoin* dibuat untuk menjembatani dua jenis aset, yakni mata uang kripto yang menawarkan privasi, keamanan, dan pemrosesan transaksi yang berlangsung secara cepat, serta harga yang cenderung stabil, seperti uang fiat. *Coinbase* mendefinisikan *stablecoin* sebagai mata uang kripto yang menjembatani aset kripto dengan uang fiat lantaran harganya yang dipatok pada aset cadangan seperti Dollar AS atau emas.

Staking :

Merupakan kegiatan untuk mengunci aset kripto ke dalam jaringan *blockchain* untuk mendapatkan *passive income* tanpa harus melakukan jual-beli atau *trading*. *Staking* mirip seperti menyimpan uang di bank untuk mendapatkan bunga.

Staking Coin :

Merupakan proses mengunci *aset crypto* melalui *wallet* dalam rentang waktu tertentu untuk mendapatkan hadiah atau keuntungan.

Startup :

Atau Perusahaan Rintisan, merupakan istilah yang merujuk pada semua perusahaan yang belum lama beroperasi. Perusahaan-perusahaan ini sebagian besar merupakan perusahaan yang baru didirikan dan berada dalam fase pengembangan dan penelitian untuk menemukan pasar yang tepat dan tentunya pada ranah teknologi.

Startup Financing :

Mengacu pada pembiayaan pada fase *startup* dan dengan demikian fase kedua dari pembiayaan modal ventura setelah pembiayaan awal. Jika berhasil, maka akan diikuti dengan fase *first-stage financing*.

Startup Phase :

Merupakan tahapan pendanaan pada *startup*. Bagi seorang *founder* tahapan-tahapan ini seharusnya sudah dipahami agar *startup* besutannya tahu ke mana harus menggali pendanaan.

Stellar :

Merupakan protokol desentralisasi sumber terbuka yang dapat digunakan sebagai alat transaksi lintas batas antara dua mata uang digital dan uang fiat dengan biaya rendah. Stellar dikembangkan oleh Stellar Development Foundation.

Stellar Consensus Protocol (SCP) :

Merupakan konsensus yang dibuat oleh David Mazieres untuk memberikan jaminan terhadap kemungkinan-kemungkinan adanya kegagalan dalam transaksi.

Stock Exchange Daily Official List (SEDOL) :

Merupakan daftar pengkodifikasian identitas dari sebuah sekuritas yang digunakan di Inggris Raya pada lembaga kliring. Penomoran ini diberikan oleh London Stock Exchange atas permintaan penerbit sekuritas dan ketentuan SEDOL ini berlaku sebagai *National Securities Identifying Number* (NSIN) bagi keseluruhan penerbitan sekuritas di Inggris Raya dan juga merupakan bagian dari *International Securities Identification Number* (ISIN) sebagaimana dengan ketentuan kodifikasi penomoran internasional yang diberlakukan secara global.

Store of Value (SoV) :

Berarti kemampuan sebuah aset, khususnya uang, untuk memiliki nilai dari waktu ke waktu. Karena memiliki nilai dari waktu ke waktu, aset tersebut dapat kita gunakan untuk mentransfer daya beli saat ini ke masa depan dan untuk mengumpulkan kekayaan. Fungsi ini merupakan fungsi lain dari uang selain sebagai alat tukar.

Straight Through Processing (STP) :

Merupakan proses otomatis yang dilakukan sepenuhnya lewat transfer secara elektronik tanpa intervensi manual. Metode ini banyak digunakan dalam memproses pembayaran dan perdagangan saham. Perusahaan atau lembaga lain yang memakai metode ini harus memiliki sistem dan perangkat teknis yang diperlukan untuk mendukung proses otomatisasi.

Strong Customer Authentication (SCA) :

Merupakan bagian dari peraturan PSD2, SCA merupakan persyaratan yang terkait dengan prosedur otorisasi dua faktor (2FA) untuk memastikan keamanan pembayaran elektronik.

Sub-chain :

Konsep ini bertujuan untuk membangun *blockchain* untuk pengaturan aplikasi individu, di mana keterkaitan di antara *cryptocurrency* penting. Ini mengikuti gagasan bahwa sub-rantai meningkatkan kinerja *blockchain* (yaitu, *mainchain* atau *rootchain*) dan memungkinkan efisiensi yang lebih tinggi di antara lebih sedikit peserta (*private blockchain*).

Super Peer :

Mengacu pada peningkatan model P2P dalam jaringan komputer yang bertujuan untuk menggunakan anggota sejawat yang dipilih (misalnya, dengan sumber daya komputasi yang kuat) sebagai *node* yang mendukung dalam mengatur jaringan.

Supply Chain Finance :

Merupakan solusi modal kerja untuk mengembangkan potensi alur rantai pasok bisnis Anda.

Sweet Equity :

Merupakan sistem remunerasi berbasis insentif bagi karyawan suatu perusahaan dengan tujuan untuk menghindari karyawan meninggalkan perusahaan. Mengikuti model ekuitas manis, saham ekuitas diskonto ditawarkan kepada karyawan sebagai pengaturan bonus yang mengikat oleh investor (misalnya, pendiri *startup*).

Swiss Interbank Clearing (SIC) :

Merupakan mekanisme untuk melakukan kliring terhadap pembayaran domestik dan internasional.

Symmetric Encryption :

Memiliki nama lain, yaitu *secret key encryption*. Jenis ini hanya menggunakan satu buah kunci atau *key*, sehingga pengirim dan penerima informasi memiliki kunci yang

identik. Jadi pengirim atau sistem harus memberikan kuncinya kepada siapa saja yang berhak mendeskripsikan pesan atau informasi.

Synthetic (SNX) :

Merupakan protokol keuangan yang terdesentralisasi atau DeFi, dimana protokol ini menyediakan eksposur *on-chain* menuju aset *non-crypto* maupun *crypto*. Protokol tersebut dibuat dengan merujuk pada *blockchain* Ethereum dengan menyediakan akses ke aset sintetis atau buatan yang memiliki likuiditas tinggi (*synth*).

T

Tablet Advisory :

Menjelaskan penggunaan perangkat seluler seperti *tablet* atau *smartphone* untuk mendukung penyedia layanan keuangan dalam memberi nasihat kepada pelanggan. Ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pelanggan dengan interaktivitas.

Tangle :

Merupakan struktur data berdasarkan konsep grafik asiklik terarah (DAG), yang digunakan dalam *cryptocurrency* Iota.

TARGET *Instant Payment Settlement Service* (TIPS) :

Merupakan layanan yang ditawarkan oleh ECB sejak tahun 2017 untuk memproses pembayaran *real-time* (pemrosesan *real-time*) antara bank-bank di kawasan Euro sesuai dengan skema transfer kredit instan SEPA. Pesertanya juga meliputi bank sentral dan komersial.

***Technical Acceptance Provider* (TAP)** :

Merupakan perusahaan yang peduli dengan penyediaan layanan infrastruktur untuk *e-commerce* dan perdagangan seluler. Ini termasuk, misalnya, layanan autentikasi (autentikasi 3DS, penilaian risiko, atau cincin *sco*) atau *cedures pro* verifikasi identitas tertentu (misalnya prosedur ID video). TAP melengkapi peran emiten dan *acquirer* dalam model empat sudut.

Tendermint :

Merupakan algoritma konsensus yang memanfaatkan teknologi BFT yang memungkinkan terjadinya konfirmasi transaksi meskipun beberapa validatornya bertindak jahat atau aneh.

Tether :

Merupakan mata uang kripto dengan token yang resmi dikeluarkan oleh Tether Limited berbasis di Hongkong dan sekaligus dikendalikan oleh pemilik Bitfinex. Tether menawarkan alternatif uang digital yang sangat stabil karena mengacu pada USD sehingga sering disebut sebagai *stablecoin* (koin stabil) karena pada awalnya dirancang untuk selalu bernilai US\$1,00 dalam mempertahankan cadangan \$1,00 untuk setiap tether yang diterbitkan.

Tezos :

Merupakan *decentralized ledger* yang menggunakan teknologi *blockchain*. Sama halnya dengan Ethereum, Tezos juga dirancang untuk dapat menggunakan *smart contract*. *Ledger* ini diciptakan dengan tujuan untuk menjadi jaringan yang berkembang. Fleksibilitas yang dimiliki oleh XTZ seringkali dianggap sebagai salah satu aspek penting yang dimiliki oleh sistemnya.

Theta :

Merupakan proyek kripto berbasis jaringan P2P terdesentralisasi yang memfasilitasi pengguna untuk saling

berbagi *bandwidth* dan sumber daya komputasi. Ada sebuah proyeksi bahwa *streaming video* akan mengalami *compound annual growth rate* (CAGR) sebesar 20,4% dari tahun 2020 sampai 2027.

Thin File :

Mengacu pada laporan kredit seseorang dengan sedikit atau tanpa sejarah kredit. Konsumen yang baru memulai dan mungkin tidak pernah mengambil pinjaman atau memiliki kartu kredit dikatakan memiliki *file* tipis.

Third-Party Issuer (TPP) :

Dimana penyedia pihak ketiga ini juga menerbitkan kartu pembayaran kepada pelanggan tanpa mengelola rekening bank. Lembaga penerbit kartu tidak harus sama dengan lembaga yang mengelola akun (penerbit).

Third-Party Payment Service Providers (TPPSP) :

Merupakan penyedia pihak ketiga (TPP) yang berspesialisasi dalam layanan pembayaran sesuai dengan peraturan PSD2. Istilah ini meliputi *payment initiation services* (PISP) dan *account information services* (AISP).

Third-Party Provider (TPP) :

Atau Penyedia Pihak Ketiga, merupakan pihak penyedia yang menawarkan layanan khusus, misalnya dalam hubungan dan jaringan *outsourcing* (jaringan bisnis dan ekosistem bisnis).

Banyak peran hadir, misalnya di bidang transaksi pembayaran.

Third Stage Financing :

Hal ini mengacu pada tahap akhir pembiayaan modal ventura. Dalam kasus bisnis *startup*, tahap ini termasuk untuk penyediaan modal setelah perusahaan meninggalkan area kerugian atau akan atau sudah berada di zona keuntungan dan membutuhkan pembiayaan lebih lanjut untuk menembus pasar.

Three-Corner Model :

Dibandingkan dengan model empat sudut, varian arsitektur ini mengurangi jumlah aktor, karena penerbit dan pengakuisisi dibundel dalam satu perusahaan dan tidak bertindak sebagai lembaga independen. Contoh terkenal dari jaringan yang lebih tertutup adalah *American Express*.

Token :

Dalam dunia kripto, merupakan aset digital yang beroperasi di atas jaringan *blockchain* milik orang lain. Dapat diartikan bahwa *token crypto* adalah suatu representasi aset yang dapat disimpan, ditukarkan atau diperdagangkan untuk menghasilkan bunga.

Token Economy :

Merupakan suatu wujud modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dengan pemberian *token* (tanda-tanda).

Token Launch :

Menjelaskan fase ICO di mana pencarian investor yang berpartisipasi dalam token yang diprakarsai oleh komunitas berlangsung. Investor ini menerima sejumlah token yang ditentukan untuk tujuan investasi mereka.

Token Purchase Agreement (TPA) :

Merupakan kontrak yang menentukan kondisi untuk pembelian token, misalnya, token berbasis ERC-20 dari Ethereum.

Token Service Provider (TSP) :

Merupakan penyedia layanan yang bertanggung jawab untuk mengelola token pada server tokenisasi dalam bidang pembayaran elektronik.

Tokenisasi :

Merupakan proses berbagai bentuk aset yang dikonversi menjadi token yang dengan mudah bisa dipindahkan, disimpan dan direkam dalam *blockchain*. Tokenisasi merupakan istilah dari konversi sebuah *value* dari suatu *object*

(misal, lukisan atau *carbon credit*) menjadi sebuah token yang bisa ditransfer dan dimanipulasi di dalam sistem *blockchain*.

Total Cost of Ownership (TCO) :

Merupakan perkiraan semua biaya langsung dan tidak langsung yang berkaitan dengan sebuah aset atau teknologi selama siklus hidupnya. TCO sangat bermanfaat untuk menentukan setiap nilai sebuah produk atau sistem. Pada setiap investasi yang ditujukan untuk modal, terutama dalam bentuk aset, seorang calon pemilik aset pasti akan melakukan sebuah perhitungan untuk mengukur kelayakan aset tersebut. Dalam melakukan perhitungan, pemilik akan melakukan suatu analisis yang mencakup semua total biaya baik biaya beli, operasional, hingga gambaran keuntungan yang nantinya akan didapatkan. Analisis inilah yang disebut *Total Cost of Ownership (TCO)*.

Trading Platform :

Merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk berdagang. Wadah ini, dengan beberapa platform *trading* terbaik, menjadi tempat membuka, menutup, dan mengelola posisi pasar melalui perantara keuangan, seperti pialang online. Umumnya, *platform online* sering ditawarkan oleh *broker*, baik secara gratis atau dengan nilai diskon sebagai imbalan untuk mempertahankan akun yang didanai untuk sejumlah *trading*.

Trans-European Automated Real-Time Gross Settlement System (TARGET):

Merupakan sistem kliring yang menyelesaikan semua pembayaran Euro di kawasan Euro antara Bank Sentral Eropa (ECB) dan bank sentral negara-negara Eropa yang telah memperkenalkan Euro.

Transaction Bank :

Merupakan model bisnis penyedia layanan keuangan yang berfokus pada pemrosesan transaksi keuangan (misalnya, transaksi pembayaran, sekuritas, kredit, pesanan asuransi). Tujuannya ialah untuk mencapai keuntungan biaya dalam operasi *back-office* dengan mewujudkan skala ekonomi, seringkali dengan menggabungkan kegiatan penyelesaian beberapa bank.

Transaction Costs :

Merupakan biaya selain harga barang/jasa yang dikeluarkan dalam perdagangan barang/jasa. Biaya transaksi ini terjadi karena adanya informasi yang tidak sempurna (*imperfect information*) dan keterbatasan dalam mengolah informasi tersebut.

Transaction Flow :

Setelah otorisasi pembayaran digital, pedagang dan penerbit menyimpan informasi tentang transaksi dalam sistem mereka, yang menunjukkan bahwa jumlah pembayaran telah ditransfer dari akun pemegang kartu. Proses ini melibatkan *issuer, merchant, network service provider (NSP)*.

Transactions per Second (TPS) :

Merupakan pengukuran perangkat lunak dan perangkat keras komputer yang mewakili jumlah transaksi yang diselesaikan dalam satu detik oleh sistem informasi.

Tron (TRX) :

Merupakan sistem operasi berbasis *blockchain* terdesentralisasi yang dikembangkan oleh Tron Foundation dan diluncurkan pada 2017.

Trusted Execution Environment (TEE) :

Merupakan platform komputasi (misalnya, berdasarkan Intel-CPU) yang menampilkan aspek tertentu (misalnya, transparansi dan verifikasi transaksi dan log waktu), yang digunakan dalam mekanisme konsensus.

Trusted Third Party (TTP) :

Merupakan pihak ketiga yang dapat dipercayakan yang adalah organisasi yang dipercaya oleh para pelaku yang terlibat dalam transaksi ekonomi. TTP telah muncul di bidang identitas elektronik atau layanan kepercayaan (kustodian).

Two-Factor Authentication (2FA) :

Merupakan sistem keamanan yang membutuhkan dua jenis autentikasi yang dilakukan pengguna. Dengan menggunakan ini, pengguna dapat memperkuat keamanan akun *online*-nya. Jika biasanya pengguna cukup *log in* dengan

memasukkan *email* dan *password*, dengan menerapkan 2FA, ada langkah lain yang perlu dilanjutkan.

Two-Way Peg :

Merupakan proses yang menunjukkan pengikatan koin antara rantai utama dan *sidechain* dan memungkinkan transfer koin di kedua arah.

U

Unbanked :

Merupakan sebutan untuk individu yang cukup umur dan tidak memiliki rekening bank. Hal ini bisa disebut *unbankable* biasanya dan atau lebih suka melakukan transaksi keuangan secara tunai.

Unbundling :

Menjelaskan tentang rantai nilai yang ada, yang datang dengan penurunan integrasi vertikal dalam industri keuangan. Hal ini didorong oleh inovasi teknologi informasi (IT, digitalisasi) dan munculnya perusahaan startup di sektor keuangan (*fintech*).

Underbanked :

Merupakan orang yang sudah memiliki rekening bank, tetapi belum bisa mengakses produk keuangan lainnya, seperti Kartu Kredit, KTA, dan lainnya.

Underwriting :

Merupakan suatu proses yang dilakukan oleh pihak bank atau lembaga keuangan lainnya untuk bisa menilai kelayakan kredit ataupun risiko peminjam potensial. Dalam dunia investasi, istilah ini merujuk pada suatu kegiatan yang dilakukan untuk bisa mendukung kegiatan transaksi pasar uang atau pasar modal oleh pihak yang di dalamnya turut menjamin dan juga bertanggung jawab jika memang terjadi

kondisi wanprestasi yang dilakukan oleh pihak emiten ataupun pemilik proyek bisnis.

Unified Resource Identifier (URI) :

Merupakan sebuah untaian karakter yang digunakan untuk mengidentifikasi nama, sumber, atau layanan di internet.

Unicorn :

Merupakan istilah yang digunakan dalam industri modal ventura untuk menggambarkan perusahaan rintisan swasta dengan nilai valuasi lebih dari 1 miliar dollar AS. Istilah ini pertama kali dipopulerkan oleh Aileen Lee, seorang investor perusahaan startup sekaligus pendiri Cowboy Ventures yang berbasis di Palo Alto, California, Amerika Serikat.

Unique Identifier (UID) :

Merupakan pengidentifikasi yang dijamin unik di antara semua pengidentifikasi yang digunakan untuk objek tersebut dan untuk tujuan tertentu. Konsep ini diformalkan di awal pengembangan ilmu komputer dan sistem informasi.

Uniswap :

Merupakan aplikasi *decentralized exchange* yang memfasilitasi transaksi pertukaran ETH dan token ERC-20, atau standar token yang paling sering digunakan di *blockchain* Ethereum.

Universal Financial Industry Message Scheme (UNIFI) :

Merupakan spesifikasi untuk pertukaran data elektronik di industri keuangan berdasarkan sintaks XML yang disertifikasi oleh ISO. Spesifikasi ini juga dikenal sebagai ISO 20022, yang mendefinisikan sintaks pesan elektronik terutama antara aktor dalam transaksi pembayaran (model empat sudut).

Unspent Transaction Output (UTXO) :

Merupakan model pencatatan *cryptocurrency* yang digunakan untuk mewakili jumlah token yang dimiliki oleh seseorang setelah melakukan transaksi di *blockchain*. Sederhananya, UTXO merupakan mata uang fiat fisik.

Unus Sed Leo (LEO) :

Merupakan token utilitas yang dirancang untuk memperluas kemampuan semua pengguna *platform* dan layanan ke iFinex, perusahaan induk Bitfinex. Istilah ini terinspirasi dari kutipan Latin dari salah satu dongeng Aesop.

USD Coin :

Merupakan token ERC-20 yang memungkinkan seluruh penggunaannya untuk melakukan pembayaran, pinjaman, investasi dan perdagangan. Tujuan dibuatnya *USD Coin* ialah untuk membuat transaksi menjadi lebih cepat dan lebih murah daripada pembayaran tradisional.

User Experience (UE) :

Merupakan pengalaman seseorang dalam hal ini pengguna dalam melakukan interaksi atau menggunakan produk digital tertentu. Pengalaman ini dilihat dari betapa mudahnya pengguna untuk mendapatkan apa saja yang mereka inginkan dari produk tersebut.

Utility Token :

Merupakan aset kripto yang digunakan untuk membayar barang dan jasa di jaringan tertentu, seperti jaringan *Ethereum* mengharuskan pengguna untuk membayar biaya tertentu untuk mengeluarkan daya komputasi di jaringan mereka.

V

Value-Added Service (VAS) :

Merupakan penyedia layanan bernilai tambah yang telah muncul dari bidang layanan jaringan (misalnya, pemetaan bidang data, perutean pesan, manajemen kunci) dan dari waktu ke waktu juga mencakup fungsionalitas yang lebih tinggi (yaitu lebih berorientasi bisnis).

VeChain :

Merupakan *blockchain* yang dibuat untuk membantu membuat manajemen *supply chain* menjadi lebih sederhana. Teknologi ini awalnya digunakan sebagai salah satu cara untuk menentukan apakah suatu produk palsu atau tidak, dengan begitu akan mencegah tindakan penipuan atau tiruan.

Venture :

Merupakan perusahaan komersial atau tindakan spekulatif yang melibatkan risiko. Investor atau pendiri perusahaan melakukan ini dengan harapan menghasilkan keuntungan.

Venture Capital :

Merupakan suatu investasi dalam bentuk pembiayaan berupa penyertaan modal ke dalam suatu perusahaan swasta sebagai mitra usaha untuk jangka waktu tertentu. Istilah ini berasal dari kata *venture*, yang secara harafiah dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengandung risiko atau dapat pula diartikan sebagai suatu usaha. Umumnya, pembiayaan ini dilakukan

dalam bentuk penyerahan modal secara tunai yang ditukar dengan sejumlah saham pada perusahaan pasangan usaha.

Venture Capital Finance :

Merupakan istilah untuk pendanaan terhadap suatu modal ventura. Terdapat beberapa jenis pendanaan terhadapnya, yakni: *seed capital*, *startup capital*, *early stage capital*, *expansion capital*, *late stage capital*.

Venture Capitalist :

Atau Pemodal Ventura, dimana mereka menyediakan modal ventura bagi perusahaan muda (*startup*) untuk pertumbuhan mereka. Dibandingkan dengan investor lain, mereka beroperasi dengan jumlah investasi yang lebih tinggi dan hanya berinvestasi pada tahap selanjutnya.

Venture Client :

Merupakan pelanggan yang mendukung perusahaan *startup* dengan jalan membeli produk mereka alih-alih menyediakan modal ventura. Pembeli produk sudah menjadi pelanggan perusahaan *startup*, ketika perusahaan masih dalam tahap awal pengembangan (usaha) dan produk belum siap untuk pasar (misalnya, melalui *platform crowdfunding*).

Verifiable Credentials :

Merupakan kumpulan data untuk mengidentifikasi hal-hal, orang, atau organisasi yang dapat ditemukan, khususnya di

lingkungan identitas terdesentralisasi (DID) dan dapat disusun sesuai dengan spesifikasi model data kredensial yang dapat diverifikasi dari *World Wide Web Consortium* (W3C).

Video ID Procedure :

Merupakan prosedur yang disetujui oleh otoritas pengawas (misalnya, BaFin) untuk legitimasi pelanggan melalui obrolan video.

Virtual Assistant :

Merupakan orang yang memberikan layanan administratif dan dukungan bisnis kepada perusahaan dari jarak jauh atau *remote*. Pada hakikatnya, profesi ini sama dengan asisten pada umumnya, hanya saja dapat dilakukan secara virtual atau *online*. Seiring berkembangnya teknologi, profesi ini semakin dinikmati oleh perusahaan karena dinilai efektif dan efisien.

Virtual Currency :

Merupakan mata uang virtual atau digital, sesuai dengan namanya, merupakan mata uang yang hanya tersedia dalam bentuk digital. *Virtual currency* dianggap sebagai bagian dari sebuah grup mata yang digital yang ada dalam sistem *blockchain* dan tidak diawasi oleh otoritas terkait. Mata uang virtual ini biasanya berbentuk token dan diedarkan tanpa regulasi.

Virtual Reality :

Merupakan teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan hasil simulasi komputer, suatu lingkungan sungguhan di dunia nyata yang disaling atau lingkungan fiktif yang hanya ada dalam imajinasi. Lingkungan kenyataan maya terkini umumnya menyajikan pengalaman visual, yang ditampilkan pada sebuah layar komputer atau melalui sebuah penampilan stereoskopik, tetapi beberapa simulasi mengikutsertakan tambahan informasi hasil penginderaan, seperti suara melalui pengeras suara atau penyuar jelma.

Virtualization :

Merupakan istilah umum yang mengacu pada abstraksi dari sumber daya komputer. Definisi lainnya adalah sebuah teknik untuk menyembunyikan karakteristik fisik dari sumber daya komputer dari bagaimana cara sistem lain, aplikasi atau pengguna berinteraksi dengan sumber daya tersebut.

Voice Recognition :

Atau Pengenalan Suara, merupakan teknologi masa depan yang menggantikan cara interaksi manusia dengan komputer dengan menggabungkan beberapa disiplin ilmu, seperti pengenalan sinyal dan pengenalan pola, dimana interaksi *user* dengan sistem dapat dilakukan dengan memberikan inputan suara.

W

Walled Garden :

Merupakan salah satu fitur yang terdapat pada *hotspot gateway mikrotik* untuk memperbolehkan *user* mengakses situs tertentu tanpa melakukan proses *login* terlebih dahulu pada halaman *login hotspot*.

Wallet :

Merupakan program *software* yang merupakan kunci yang digunakan untuk mengirim dan menerima berbagai token mata uang kripto dalam jaringan rantai blok.

Wallet Import Format (WIF) :

Merupakan format pertukaran data dalam sistem *blockchain* yang memungkinkan pertukaran kunci pribadi antara dompet yang berbeda melalui metode enkripsi *base58check*.

Wealthtech :

Atau *wealth technology*, merupakan *platform* yang mengintegrasikan berbagai layanan produk keuangan dan penunjang yang disediakan oleh suatu perusahaan grup konglomerasi dan mitra bisnisnya dalam satu aplikasi *mobile* untuk memudahkan dan membantu pengguna dalam mengakses, serta mengelola keuangan mereka.

Web Service :

Merupakan aplikasi yang berisi sekumpulan basis data (*database*) dan perangkat lunak (*software*) atau bagian dari program perangkat lunak yang diakses secara *remote* oleh piranti dengan perantara tertentu. Melaluinya, memungkinkan pengguna untuk mengatasi permasalahan berupa *interoperability* dan mengintegrasikan sistem berbeda.

Web3 :

Atau Web 3.0, merupakan istilah yang mengacu kepada konsep ekosistem internet yang lebih terbuka, beroperasi secara otonom, dan dikelola dalam cara yang terdesentralisasi, yang pertama kali dicetuskan oleh Gavin Wood. Konsep ini merupakan evolusi internet yang ingin menjauh dari sistem Web2 yang bersifat tersentralisasi di dalam perusahaan-perusahaan raksasa yang mengontrol internet.

White Label :

Merupakan pemberian merek dagang oleh sebuah perusahaan, tetapi proses produksinya dilakukan oleh perusahaan manufaktur.

Wrapped Bitcoin (WBTC) :

Merupakan sebuah inovasi yang cukup baru yang secara efektif membawa Btc ke *blockchain Ethereum*.

Wrapped Ethere (WETH) :

Merupakan versi *wrapped* dari Ethereum. *Wrapped token*, seperti halnya WETH atau *wrapped Bitcoin*, merupakan versi aset kripto yang nilainya ditautkan dengan nilai koin atau token aslinya dapat dapat dibuka kapan saja.

X

***Xetra* :**

Merupakan sistem perdagangan elektronik sepenuhnya. Istilah ini diambil dari akronim *Exchange Electronic Trading* yang dibuat pada tahun 1997 dan berbasis di Frankfurt, Jerman.

Z

Zcash :

Merupakan mata uang kripto yang dapat ditransaksikan sepenuhnya secara anonim. Pengirim, penerima dan bahkan jumlah transfer di *blockchain* tidak akan dapat diketahui. Akan tetapi, unit mata uang ini tidak dapat menyimpan historis penggunaan sebelumnya.

Zero-Knowledge Proof (ZKP) :

Merupakan suatu metode autentikan dimana tidak ada kata sandi yang dibagikan, sehingga suatu data tidak mungkin dicuri. Metode ini berfungsi mengamankan dan melindungi obrolan, serta transaksi pribadi Anda karena informasinya dapat dikonfirmasi menggunakan ZKP tanpa mengungkapkan data kepada orang lain yang tidak membagikan otentikasi dengan jaringan.

Zero Coin :

Merupakan *cryptocurrency* berdasarkan Bitcoin, yang telah dibuat untuk menghapus riwayat transaksi yang terkait dengan blok terkait dalam sistem *blockchain*. Ini menggunakan kumpulan *escrow* kolektif untuk menggambar koin dan memverifikasi transaksi dengan cara ZKP.

Zombie Bank :

Merupakan sebuah lembaga keuangan yang bangkrut, namun dapat terus beroperasi berkat dukungan eksplisit maupun

implisit dari pemerintah. Atau dengan kata lain, merupakan bank yang memiliki kekayaan bersih negatif, dimana mereka memiliki sejumlah besar kredit macet, yang tentunya tidak menguntungkan dan biasanya berarti bahwa mereka akan dilikuidasi oleh regulator perbankan.

***Zombie Loan* :**

Merupakan pinjaman perusahaan yang membuat debitur tetap hidup dengan meningkatkan modal pada tingkat bunga yang menguntungkan, misalnya sangat rendah.

***Zombie Startup* :**

Merupakan istilah yang muncul sebagai representasi untuk *startup* dengan valuasi nilai yang besar, tetapi sedang mengalami kondisi goyah.

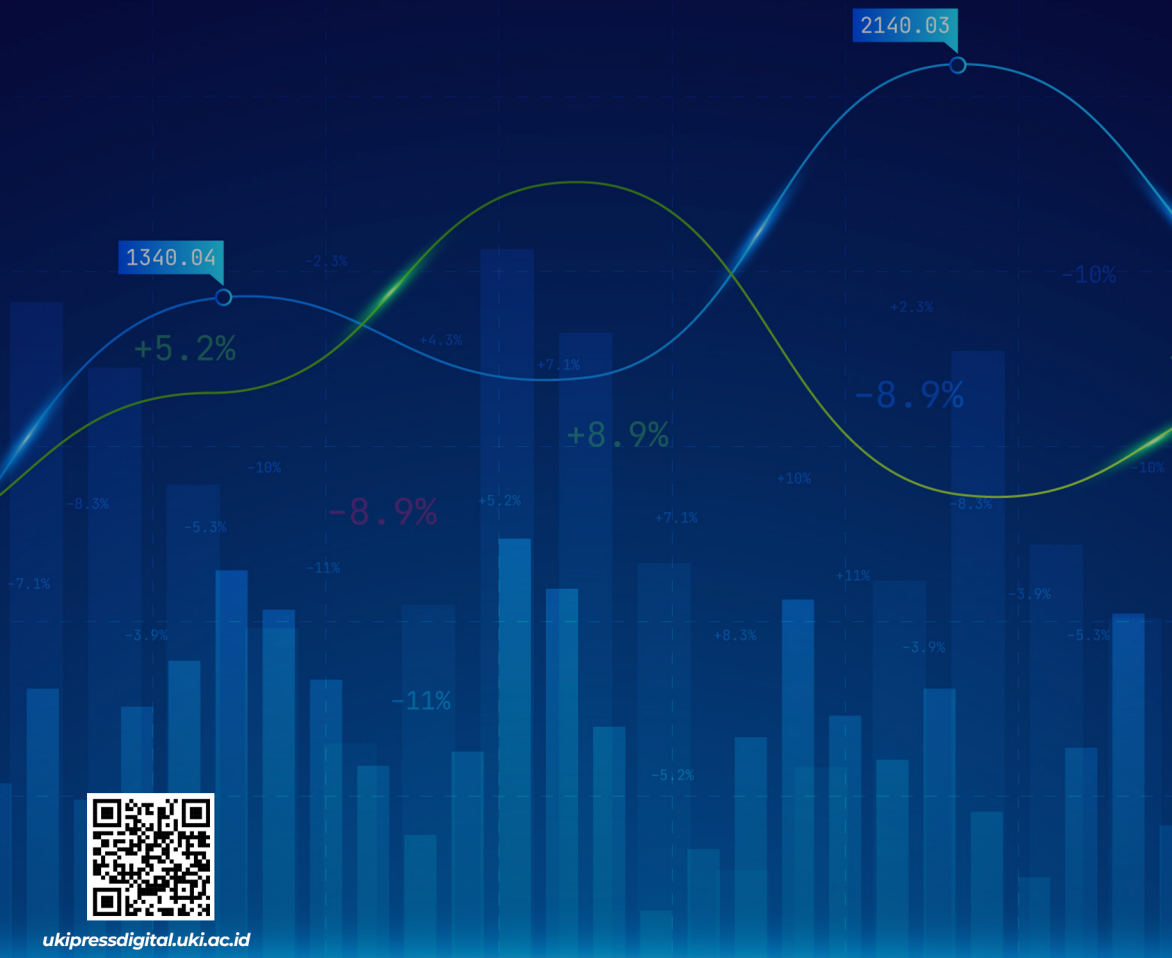
Numerikal

3D Secure (Three Domain Secure) :

Merupakan protokol keamanan transaksi *online* untuk melakukan konfirmasi (biasa disebut autentikasi) terhadap pemegang kartu dengan jalan mengirimkan *one time password* (OTP).

5G :

Merupakan jaringan seluler generasi kelima yang menawarkan kecepatan internet lebih tinggi dari generasi-generasi terdahulunya, dengan jalan menjanjikan kecepatan yang setara dengan Wi-Fi. Jaringan ini disebut sebagai evolusi dari teknologi seluler yang ada saat ini.



ukipressdigital.uki.ac.id



UKI PRESS

Pusat Penerbit dan Pencetakan
 Universitas Kristen Indonesia
 Jl. Mayjen Sutoyo No. 2, Cawang
 Jakarta Timur 13630

ISBN 978-623-8287-98-7

9 786238 287987