

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada awalnya sistem pembayaran pertama kali menggunakan sistem *barter* yaitu pertukaran suatu barang/komoditi dengan komoditi lain secara langsung sesuai dengan kebutuhan yang bersangkutan. Tetapi sistem ini mempunyai keterbatasan-keterbatasan seperti tidak efisien dan tidak adanya kesepakatan standar mengenai nilai suatu barang. Dengan adanya keterbatasan-keterbatasan tersebut dan semakin berkembangnya perekonomian maka diperlukanlah suatu benda (yang disebut uang) yang dapat digunakan sebagai alat tukar tetapi mempunyai nilai tetap dan dapat diterima masyarakat luas.¹

Uang merupakan alat yang akhirnya menjadi alat tukar mempunyai sejarah yang panjang. Bentuk uang pada awalnya merupakan suatu barang yang dapat disukai banyak orang dan jumlahnya pun terbatas. Perkembangan selanjutnya adalah logam dijadikan sebagai uang dalam bentuk, ukuran, dan berat yang berbeda-beda yang disebut juga sebagai uang logam (*metallic money*). Terbatasnya jumlah logam yang dapat digunakan untuk membuat uang, maka muncullah pemikiran untuk menciptakan uang dari bahan kertas. Terciptanya uang kertas tidak langsung melenyapkan uang logam, melainkan uang kertas dan uang logam

¹Vietzhal Rivai, dkk, *Bank and Financial Institution Management* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001), h. 4.

berdampingan dalam sistem pembayaran.² Sejalan dengan perkembangan perekonomian dari waktu ke waktu, bentuk uang semakin bervariasi. Uang kertas dan uang logam yang juga disebut sebagai uang kartal kemudian dilengkapi dengan uang giral dalam bentuk cek dan giro. Uang kartal dan uang giral dapat juga disebut sebagai uang tunai, yaitu dapat langsung digunakan sebagaimana fungsi uang.³

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi juga menciptakan kemajuan di bidang perekonomian khususnya sistem pembayaran. Semakin meluasnya penggunaan internet menuntut keseluruhan sistem agar dapat bekerja secara efektif dan praktis yang akhirnya memunculkan inovasi dalam bidang instrumen pembayaran yang diciptakan untuk menggantikan alat pembayaran berupa uang tunai. Berdasarkan Undang-undang Nomor 23 Tahun 1999 yang diubah menjadi Undang-undang Nomor 3 Tahun 2004, mengamanatkan bahwa salah satu tujuan Bank Indonesia adalah mencapai dan memelihara kestabilan nilai rupiah. Untuk mencapai tujuan tersebut Bank Indonesia didukung oleh tiga pilar yang merupakan tiga bidang tugasnya salah satunya mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran. Dengan demikian, Bank Indonesia memang memiliki tanggung jawab agar masyarakat luas dapat memperoleh jasa sistem pembayaran yang efisien, cepat, tepat, dan aman.⁴

²*Ibid.*

³*Ibid.*

⁴Bank Indonesia, *Mengurangi Ketergantungan Pada Uang Tunai* (Jakarta: Gerai Info), h. 2.

Sistem pembayaran non tunai merupakan jawaban atas Undang-undang Nomor 23 Tahun 2004, di mana Bank Indonesia sebagai Bank Sentral memiliki kewenangan untuk mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran. Salah satu realisasi dari Bank Indonesia yaitu memaksimalkan transaksi non tunai dengan membentuk Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT).

Pada tanggal 14 Agustus 2014, Bank Indonesia meluncurkan program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT), gerakan ini bertujuan mengajak masyarakat Indonesia mengalihkan kebiasaan bertransaksi menggunakan uang tunai menjadi non tunai. Caranya bermacam-macam, mulai dengan transaksi melalui *internet banking*, *automated teller machine* (ATM), kartu kredit, kartu debit maupun uang elektronik (*electronic money*).⁵

Electronic money merupakan inovasi baru yang diciptakan oleh dunia perbankan untuk saat ini sebagai instrumen pembayaran non tunai. *Electronic money* adalah sebuah alat pembayaran yang menggunakan elektronik sebagai media di mana sejumlah nilai uang (*monetary value*) tersimpan di dalam media elektronik tersebut. Dengan *electronic money*, semua orang dapat bertransaksi non tunai tanpa perlu memiliki rekening di bank, tanpa biaya administrasi, tanpa minimum transaksi, dan tanpa minimum saldo.

Electronic money muncul sebagai jawaban atas kebutuhan masyarakat terhadap instrumen pembayaran mikro (*micro payment*) yang diharapkan mampu melakukan proses pembayaran secara lebih cepat, efisien, dan aman dengan biaya

⁵*Ibid.*, h. 7.

yang relatif lebih murah dari pada menggunakan instrumen pembayaran elektronik lainnya seperti kartu debit dan kartu kredit.

Electronic money pada dasarnya sama seperti uang tunai sebagai alat pembayaran, karena apapun satuan nilai yang terkandung dalam media uang elektronik tersebut pada dasarnya merupakan nilai uang tunai yang dapat ditukarkan kembali kepada penerbit dalam bentuk uang tunai.

Pada tanggal 25 Agustus 2014 IAIN Antasari Banjarmasin sebagai *start Grand Launcing* Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) di Kalimantan Selatan yang diikuti oleh 1700 mahasiswa baru sekaligus mengikuti sosialisasi pentingnya pemanfaatan transaksi non tunai untuk mengimbangi pertumbuhan ekonomi daerah ini. Diharapkan dengan dijadikannya IAIN Antasari Banjarmasin menjadi kawasan pertama di Kalimantan Selatan sebagai *Less Cash Soceity* (masyarakat pengguna uang non-tunai) sebagai *pilot project* akan memberikan pembelajaran yang baik bagi masyarakat luas.

Rektor IAIN Antasari Banjarmasin Prof Dr. H. Akhmad Fauzi Aseri, MA menyampaikan bahwa potensi pengembangan sistem pembayaran non tunai di IAIN Antasari Banjarmasin cukup besar. Rektor menyambut baik peran aktif dan inisiasi Bank Indonesia beserta 3 Bank Konvensional antara lain: Bank BCA, Bank Mandiri dan Bank BRI dalam melakukan sosialisasi *electronic money*. *Electronic money* yang diterbitkan oleh Bank BCA adalah *Flazz*, Bank BRI adalah *Brizzi*, dan Bank Mandiri adalah *E-Toll*.

Saat ini sistem pembayaran menggunakan *electronic money* sudah dijalankan oleh beberapa koperasi di IAIN Antasari Banjarmasin yaitu Koperasi

Pegawai Negeri Tarbiyah, Koperasi Syariah Dakwah, Koperasi Mahasiswa (KOPMA) dan Koperasi Pegawai Negeri (KPN). Diharapkan dengan diberlakukannya sistem pembayaran menggunakan *electronic money* ini memudahkan bagi mahasiswa dan memberikan dampak yang positif terhadap setiap kegiatan pembayaran yang dilakukan, dikarenakan penggunaan *electronic money* memberikan banyak manfaat antara lain yaitu lebih efisien, cepat, dan mudah. Dengan adanya manfaat penggunaan *electronic money* tersebut secara tidak langsung akan berdampak pada peningkatan volume transaksi di koperasi.

Melihat hal tersebut, maka penulis tertarik untuk menggali lebih dalam lagi tentang pengaruh *electronic money*. Masalah tersebut akan dituangkan dalam karya tulis ilmiah berbentuk skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Electronic Money* Terhadap Volume Transaksi di Koperasi IAIN Antasari Banjarmasin Periode Juni – November 2014”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan penegasan judul di atas, maka rumusan masalah yang dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan *electronic money* yang terdiri dari *Brizzi*, *Flazz* dan *E-Toll* berpengaruh secara simultan terhadap volume transaksi?
2. Apakah penggunaan *electronic money* yang terdiri dari *Brizzi*, *Flazz* dan *E-Toll* berpengaruh secara parsial terhadap volume transaksi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui apakah penggunaan *electronic money* yang terdiri dari *Brizzi*, *Flazz* dan *E-Toll* berpengaruh secara simultan terhadap volume transaksi.
2. Mengetahui apakah penggunaan *electronic money* yang terdiri dari *Brizzi*, *Flazz* dan *E-Toll* berpengaruh secara parsial terhadap volume transaksi.

D. Signifikansi Penulisan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai:
 - a. Bahan informasi ilmiah untuk menambah wawasan pengetahuan penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.
 - b. Sumbangan pemikiran dan mengisi khasanah ilmu pengetahuan bagi perpustakaan Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam khususnya dan IAIN Antasari pada umumnya dalam bentuk karya tulis ilmiah.
 - c. Bahan referensi bagi peneliti berikutnya secara kritis dan mendalam lagi tentang hal-hal yang sama dari sudut pandang berbeda.
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan bisa berguna dan sebagai bahan informasi bagi pihak Bank Indonesia dan beberapa bank lain yang bersangkutan untuk mengetahui perkembangan *electronic money* di IAIN Antasari Banjarmasin.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam menginterpretasikan judul yang akan diteliti dan kekeliruan dalam memahami tujuan penelitian ini, maka perlu adanya batasan istilah agar lebih jelas terarahnya penelitian ini:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang membuat perubahan.⁶ Adapun pengaruh yang penulis maksud adalah perubahan yang timbul dari diberlakukannya *electronic money* terhadap volume transaksi di koperasi IAIN Antasari Banjarmasin.
2. *Electronic Money* terdiri dari dua kata yaitu *electronic* dan *money*. *Electronic* adalah elektronik⁷, sedangkan *money* adalah uang.⁸ Jadi *electronic money* adalah uang elektronik yang merupakan suatu alat pembayaran elektronik dimana nilai uang itu tersimpan dalam media elektronik. Penulis maksud adalah *electronic money* yang berbasis kartu yang dikeluarkan oleh Bank BRI, Bank BCA dan Bank Mandiri yaitu *Brizzi*, *Flazz* dan *E-Toll* yang diberlakukan di koperasi IAIN Antasari Banjarmasin.
3. Volume adalah banyak atau besarnya bobot.⁹ Penulis maksud adalah banyaknya transaksi di koperasi IAIN Antasari Banjarmasin periode Juni – November 2014.

⁶Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Jakarta: PT Gramedia, 2008), h. 1045.

⁷John M. Echols dan Hassan Shadily, *An English-Indonesia Dictionary* (Jakarta: PT Gramedia, 2003), h. 209.

⁸Peter Salim, *Advanced English-Indonesia Dictionary* (Jakarta: Modern English Press, 1989), h. 539.

⁹*Ibid.*, h. 1550.

4. Koperasi adalah terdiri atas produsen-produsen kecil yang tergabung secara sukarela untuk mencapai tujuan bersama dengan saling tukar jasa secara kolektif dan menanggung resiko bersama dengan mengerjakan sumber-sumber yang disumbangkan oleh anggota.¹⁰ Penulis maksud adalah Koperasi pegawai Negeri (KPN), Koperasi Pegawai Negeri Tarbiyah, Koperasi Syariah Dakwah, dan Koperasi Mahasiswa (KOPMA)

F. Kajian Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Tritoguna Silitonga (080501066) Program Studi Ekonomi Pembangunan yang berjudul “Analisis Permintaan Uang Elektronik (*E-Money*) Terhadap *Velocity of Money* (Perputaran Uang) di Indonesia”.¹¹ Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis variabel permintaan uang elektronik (*e-money*) terhadap perputaran uang selama tahun 2007 hingga tahun 2012 dengan menggunakan data bulanan. Variabel yang diamati antara lain permintaan uang elektronik, JUB, dan PDB. Dalam menganalisis hubungan di antara variabel-variabel di atas, metode yang digunakan adalah metode OLS dan Uji Kausalitas dengan terlebih dahulu dilakukan uji akar-akar unit.

Penelitian yang dilakukan oleh Rianti Putri Pratiwi (091211041) Program Studi Magister Perbankan berjudul “Analisis Penggunaan Uang Elektronik di Kalangan masyarakat (Studi Kasus Penggunaan Kartu *Flazz* BCA). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari variabel persepsi manfaat,

¹⁰Vietzhal Rivai, dkk, *Financial Intitution Management* (Jakarta: Rajawali Perss, 2013), h. 640.

¹¹Tritoguna Silitonga, *Analisis Permintaan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Velocity of Money (Perputaran Uang) Di Indonesia*, Program Studi Ekonomi Pembangunan, 2008.

kemudahan, keamanan, privasi, kecukupan informasi dan kesenangan bertransaksi terhadap variabel minat menggunakan kartu *Flazz* BCA.¹²

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Nyoman Anita Candrawati (0990561057) Program Studi Magister Ilmu Hukum Konsentrasi Hukum Bisnis yang berjudul “Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Kartu dalam Transaksi Uang Elektronik (*e-money*)”.¹³ Penelitian ini bertujuan untuk bentuk pengaturan bagi pemegang kartu uang elektronik dalam melakukan transaksi dan perlindungan hukum bagi pemegang kartu *e-money* dalam melakukan transaksi. Penelitian dalam tesis ini adalah penelitian hukum normatif dengan menggunakan pendekatan undang-undang dan analisis konsep hukum.

Penelitian yang dilakukan oleh Arsita Ika Adiyanti (115020407111003), Program Studi Ekonomi dan Bisnis yang berjudul “Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan *E-Money*” Penelitian ini bertujuan untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi minat menggunakan layanan *e-money* dengan menggunakan regresi linear berganda. Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan Universitas Brawijaya Malang dengan menggunakan metode survei. Penelitian ini memperoleh responden sebanyak 60 orang mahasiswa dari semua jurusan Universitas Brawijaya yang minimal pernah menggunakan *e-money*. Peneliti menggunakan *software evIEWS* untuk menguji data penelitian. Hasil

¹²Rianti Putri, *Analisis Penggunaan Uang Elektronik di Kalangan Masyarakat (Studi Kasus Penggunaan Kartu Flazz BCA)*, Program Studi Magister Perbankan 2009.

¹³Ni Nyoman Anita Candrawati, *Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Kartu dalam Transaksi Uang Elektronik (e-money)*, Program Studi Magister Ilmu Hukum Konsentrasi Hukum Bisnis, 2009.

analisis untuk model ini menunjukkan bahwa pendapatan, manfaat, kemudahan penggunaan, daya tarik promosi dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.¹⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Cahaya Agung Purnama (C2A008031), Program studi Ekonomi dan Bisnis yang berjudul “Analisis Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan dan Harga Terhadap Minat Beli *E-Toll Card* Bank Mandiri (Studi Kasus Pada Pengguna Jalan Tol di Semarang)” penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh daya tarik promosi, persepsi kemudahan dan harga sebagai variabel independen terhadap minat beli *E-Toll card* pada masyarakat kota Semarang sebagai variabel dependen. Sampel berjumlah 150 Responden yang diambil menggunakan teknik Purposive Sampling. Analisa menggunakan *SPSS for Windows 16*.¹⁵

Berdasarkan beberapa penelitian di atas maka penelitian yang akan penulis lakukan berbeda dengan ke tiga penelitian tersebut. Di mana dalam penelitian ini menitikberatkan pada pokok permasalahan yang dibahas adalah pengaruh *electronic money* terhadap volume transaksi di koperasi IAIN Antasari Banjarmasin. Variabel dalam penelitian ini yaitu *electronic money* dan volume transaksi. Di mana *electronic money* sebagai variabel bebas dan volume transaksi sebagai variabel terikat, metode penelitian yang digunakan merupakan metode kuantitatif. Kemudian persamaan penelitian yang akan dilakukan peneliti terhadap

¹⁴Arsita Ika Adiyanti, *Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money*, Program Studi Ekonomi dan Bisnis, 2011.

¹⁵Cahaya Agung Purnama, *Analisis Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan dan Harga Terhadap Minat Beli E-Toll Card Bank Mandiri (Studi Kasus Pada Pengguna Jalan Tol di Semarang)*, Program studi Ekonomi dan Bisnis. 2008.

beberapa penelitian di atas yaitu menggali tentang *electronic money* namun diteliti dari aspek yang berbeda.

Penelitian yang diangkat ini pada dasarnya adalah penelitian empiris, yaitu berupa penelitian lapangan yang mencari datanya dengan langsung terjun ke lapangan mengenai pengaruh *electronic money* terhadap volume transaksi di koperasi IAIN Antasari Banjarmasin. Dari hasil penelitian di perpustakaan terhadap skripsi-skripsi sebelumnya ternyata belum pernah ada mengangkatnya, jadi permasalahan ini masih baru.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini penulis membagi lima bab, dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan, berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah dari penelitian. Permasalahan yang sudah tergambar dirumuskan dalam bentuk rumusan masalah. Setelah itu disusun tujuan dari penelitian yang merupakan hasil yang diinginkan. Signifikansi penelitian merupakan kegunaan hasil penelitian. Definisi operasional dirumuskan untuk membatasi istilah-istilah dalam judul penelitian yang bermakna luas atau umum. Kajian pustaka disajikan sebagai informasi adanya tulisan atau penelitian dari aspek lain yang mempunyai perbedaan ataupun kesamaan dengan penelitian yang dilakukan. Kemudian dibuat hipotesis untuk jawaban sementara terhadap masalah yang diajukan. Adapun sistematika penulisan yaitu susunan skripsi secara keseluruhan.

Bab II adalah landasan teoritis. Pada bab ini akan dijabarkan masalah-masalah yang akan berhubungan dengan objek penelitian melalui teori-teori yang mendukung serta relevan dari buku atau literatur yang berkaitan dengan masalah yang diteliti yaitu: teori sistem pembayaran terdiri dari pengertian sistem pembayaran, prinsip sistem pembayaran, komponen sistem pembayaran, lembaga yang terkait dalam sistem pembayaran, jenis-jenis sistem pembayaran, kemudian teori uang konvensional yang terdiri dari pengertian uang, kriteria uang, fungsi uang, jenis-jenis uang, sejarah penggunaan uang, serta konsep uang secara Islam dan teori *electronic money* yang terdiri dari pengertian *electronic money*, jenis-jenis *electronic money*, perbedaan *electronic money* dengan alat pembayaran menggunakan kartu (APMK), jenis-jenis *electronic money*, manfaat *electronic money* serta kelemahan *electronic money*.

Bab III merupakan metode penelitian, yang terdiri dari jenis, sifat, dan lokasi penelitian, populasi dan sampel, agar lebih mudah dalam menyelesaikan penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisa data, serta tahapan penelitian.

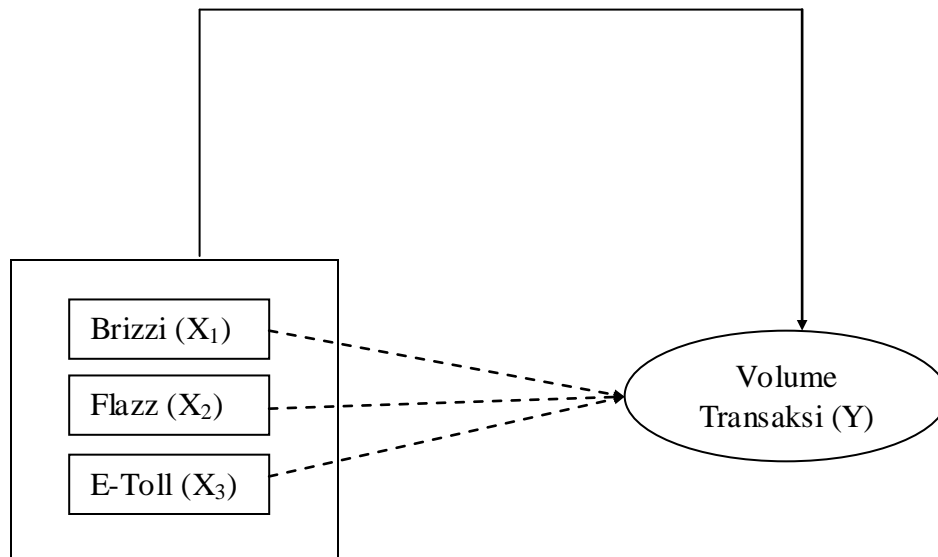
Bab IV adalah penyajian data, berdasarkan hasil penelitian lapangan yang telah dilakukan dan analisis, terdiri dari penyajian data meliputi: laporan hasil penelitian dari penelitian lapangan yang telah dilakukan.

Bab V Penutup, bagian ini berisikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mencakup pembahasan masalah dan saran-saran atau masukan kepada pihak yang terkait.

H. Kerangka Pemikiran

Dalam kerangka pemikiran penulis menggambarkan bahwa *electronic money* (X) yang mana memengaruhi volume transaksi. *Electronic money* yang dikeluarkan oleh Bank BRI adalah *Brizzi* (X_1), Bank BCA adalah *Flazz* (X_2), sedangkan Bank Mandiri adalah *E-Toll* (X_3), Kerangka pemikiran teoritis dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran



Keterangan:

—————→ : Pengaruh secara simultan

-----→ : Pengaruh secara parsial

Brizzi (X_1), *Flazz* (X_2) dan *E-Toll* (X_3) adalah variabel bebas (Independen) yang dapat mempengaruhi variabel terikat (Dependen). Volume Transaksi (Y) adalah variabel dependen yang akan dipengaruhi oleh variabel independen.

I. Hipotesis Awal

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan dalam penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.¹⁶ Maka hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

1. Hipotesis simultan

H_a = adanya pengaruh penggunaan *electronic money* terhadap volume transaksi.

H_o = tidak ada pengaruh penggunaan *electronic money* terhadap volume transaksi.

2. Hipotesis parsial

H_a = adanya pengaruh penggunaan *Brizzi* terhadap volume transaksi.

H_o = tidak adanya penggunaan pengaruh *Brizzi* terhadap volume transaksi.

H_a = adanya pengaruh penggunaan *Flazz* terhadap volume transaksi.

H_o = tidak adanya pengaruh penggunaan *Flazz* terhadap volume transaksi.

H_a = adanya pengaruh penggunaan *E- Toll* terhadap volume transaksi.

H_o = tidak adanya pengaruh penggunaan *E- Toll* terhadap volume transaksi.

¹⁶Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), h. 64.