

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi ini, Indonesia mengalami perkembangan ekonomi dan teknologi yang pesat. Teknologi informasi sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting, bahkan sebagai tuntutan yang mendesak bagi setiap orang untuk menyelesaikan segala permasalahan dengan cepat dan mempermudah segala pekerjaannya. Fasilitas teknologi informasi dan komunikasi kini telah menjadi pilihan dan mengubah gaya hidup masyarakat, dalam tatanan kehidupan yang baru sehingga mendorong perubahan sosial, ekonomi, budaya, pertanian, keamanan, dan penegakan hukum.

Pada era ini kemajuan dihadapkan pada perubahan dan cara manusia dalam melakukan tindakan ekonomi, ekonomi primitif mengarahkan individu dan kelompok sosial untuk menghemat segala sesuatu yang dikonsumsi karena dihadapkan pada situasi kelangkaan bahan yang diperlukan pada masanya, tetapi sekarang ketika sistem pasar berkembang, namun dapat dicapai oleh masyarakat dengan cara memanfaatkan segala sesuatu barang dan kebutuhan secara modern. Semua disertai dengan sistem pembayaran yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan manusia yang semakin disederhanakan, awalnya dimulai dengan sistem barter kemudian berkembang menjadi sistem yang sudah terintegrasi dengan teknologi digital elektronik.

Salah satu dampak dari pengaruh globalisasi adalah semakin banyaknya alat pembayaran, yang sebelumnya hanya pembayaran tunai berupa giro dan uang kartal, kini berkembang menjadi pembayaran yang dilakukan dengan sistem elektronik. Salah satu alat pembayaran dengan sistem elektronik atau non tunai adalah dengan menggunakan uang elektronik (*E-money*). Transaksi Elektronik menurut Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Secara garis besar

sistem pembayaran dibagi menjadi dua yaitu sistem pembayaran tunai dan sistem pembayaran non-tunai. Perbedaan mendasar terletak pada instrumen yang digunakan. Sistem pembayaran tunai menggunakan uang kartal (uang kertas dan logam), Sedangkan pada sistem pembayaran non-tunai, instrumen yang digunakan berupa Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK), cek, bilyet giro, nota debit, maupun uang elektronik (*card based dan server based*).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi khususnya peran komputer mendapatkan perhatian yang sangat serius. Teknologi informasi ini memiliki dampak yang luar biasa dalam dunia perbankan saat ini. Akhir-akhir ini banyak terjadi perubahan di bidang teknologi informasi, maupun di bidang telekomunikasi, yang sebagian besar disebabkan oleh persaingan yang ketat di dunia perbankan saat ini. Perkembangan teknologi ini semakin hari semakin cepat, namun apakah kita siap atau tidak dalam mengikuti perkembangan teknologi ini.

Perkembangan teknologi informasi menciptakan jenis dan peluang bisnis baru dimana transaksi bisnis semakin banyak dilakukan secara elektronik. Berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi, setiap orang dapat dengan mudah melakukan transaksi perbankan. Perkembangan internet memang pesat dan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aspek kehidupan kita. Penggunaan internet tidak hanya sebatas penggunaan informasi yang dapat diakses melalui media. Selain itu, *handphone*/ponsel, tablet, iPad juga dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan transaksi perbankan.

Perkembangan uang elektronik (*E-money*) dimulai pada tahun 1960, Pada saat itu sebuah perusahaan komputer bernama IBM (*International Business Machines Corporation*) bekerja sama dengan perusahaan *American Airlines* membuat sebuah sistem yang mempermudah pekerjaan yang disebut SABRE (Semi-Otomatis Lingkungan Terkait Bisnis) yang menghubungkan kantor-kantor Amerika Maskapai terhubung ke sistem untuk dapat memeriksa jadwal secara langsung keberangkatan, ketersediaan kursi dan kemudian melakukan reservasi secara digital menggunakan sistem kredit (Dosen Pendidikan.co.id, 23 Februari 2021).

Uang elektronik (*E-money*) pertama kali diterbitkan di Indonesia pada bulan April 2007, sejak pertama kali diresmikan oleh Bank Indonesia, *E-money* telah

menyediakan manfaat bagi penggunaannya dan bagi Bank Indonesia. Dengan maksud untuk memberikan kemudahan dalam transaksi pembayaran secara cepat dan mengamankan dan meningkatkan efisiensi pencetakan uang dan pengadaan uang untuk Bank Indonesia (Wikannda, Safritri, Saipiatuddin, 2019).

Semakin canggihnya teknologi, segala aktivitas sehari-hari semakin mudah, termasuk dalam hal bertransaksi. Melihat hal tersebut, Bank Indonesia sebagai bank sentral Indonesia mengeluarkan kebijakan sistem pembayaran melalui alat pembayaran elektronik atau dikenal dengan uang elektronik. Dalam ketentuan Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik dalam ketentuan Pasal 1 Ayat 3 menjelaskan “Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetorkan terlebih dahulu oleh pemegang ke penerbit, nilai untuk uang yang disimpan secara elektronik dalam media seperti server atau chip digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan penerbit uang elektronik dan nilai uang elektronik yang disimpan oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan titipan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur tentang perbankan.”

Bahkan menurut laporan dari BI, pembayaran berbasis non tunai mengalami peningkatan yang pesat hingga mencapai 66,6 persen. ini cukup menunjukkan antusiasme masyarakat dalam menanggapi sistem pembayaran non tunai.

Uang elektronik sendiri dibagi menjadi dua jenis, yakni uang elektronik berbasis chip dan uang elektronik berbasis server. Contoh dari uang elektronik berbasis chip adalah uang elektronik yang biasanya berbentuk kartu seperti *e-money*, *Brizzi* dan juga *Flazz*. Sedangkan uang elektronik berbasis server adalah uang elektronik yang berbentuk aplikasi yaitu seperti *OVO*, *Go-Pay* dan juga *Linkaja*. Biasanya orang-orang mengenalnya dengan sebutan *fastpay*.

Sejak berlakunya uang elektronik hadir, hingga kini sudah terdapat beberapa uang elektronik yang berkembang di Indonesia dari kedua jenis tersebut. Berikut daftar penerbit uang digital di Indonesia

Tabel 1. 1

## Lembaga Penerbit Uang Elektronik di Indonesia

1	PT Artajasa Pembayaran Elektronis	( <i>MYNT E-Money</i> )
2	PT Bank Central Asia Tbk	(Sakuku dan <i>Flazz</i> )
3	PT Bank CIMB Niaga	(Rekening Ponsel)
4	PT Bank DKI	(Jakarta One/JakOne dan JakCard)
5	PT Bank Mandiri (Persero) Tbk	(Mandiri <i>e-Cash</i> dan Mandiri <i>E-Money</i> )
6	PT Bank Mega Tbk	(Mega Virtual dan Mega <i>Cash</i> )
7	PT Bank Negara Indonesia	(Persero) Tbk ( <i>UnikQu</i> dan <i>Tap Cash</i> )
8	PT Bank Permata	( <i>BBM Money</i> )
9	PT Bank Nationalnobu	( <i>Nobu e-Money</i> )
10	PT Bank Rakyat Indonesia	(T Bank dan <i>Brizzi</i> )
11	PT Finnet Indonesia	( <i>FinChannel</i> )
12	PT Indosat Tbk	( <i>PayPro/Dompetku</i> )
13	PT Nusa Satu Inti Artha	( <i>DokuPay</i> )
14	PT Telekomunikasi Indonesia Tbk	( <i>FlexiCash</i> dan <i>iVas Card</i> )
15	PT Visionet Internasional	(OVO Cash)
16	PT Airpay International Indonesia	( <i>SHOPEEPAY</i> )
17	PT Veritra Sentosa Internasional	( <i>Paytren</i> )
18	PT Smartfren Telecom Tbk	(Uangku)

19	PT Dompot Anak Bangsa	(Go-Pay)
20	PT Fintek Karya Nusantara	(LinkAja)

Sumber: Toko Modern fastpay

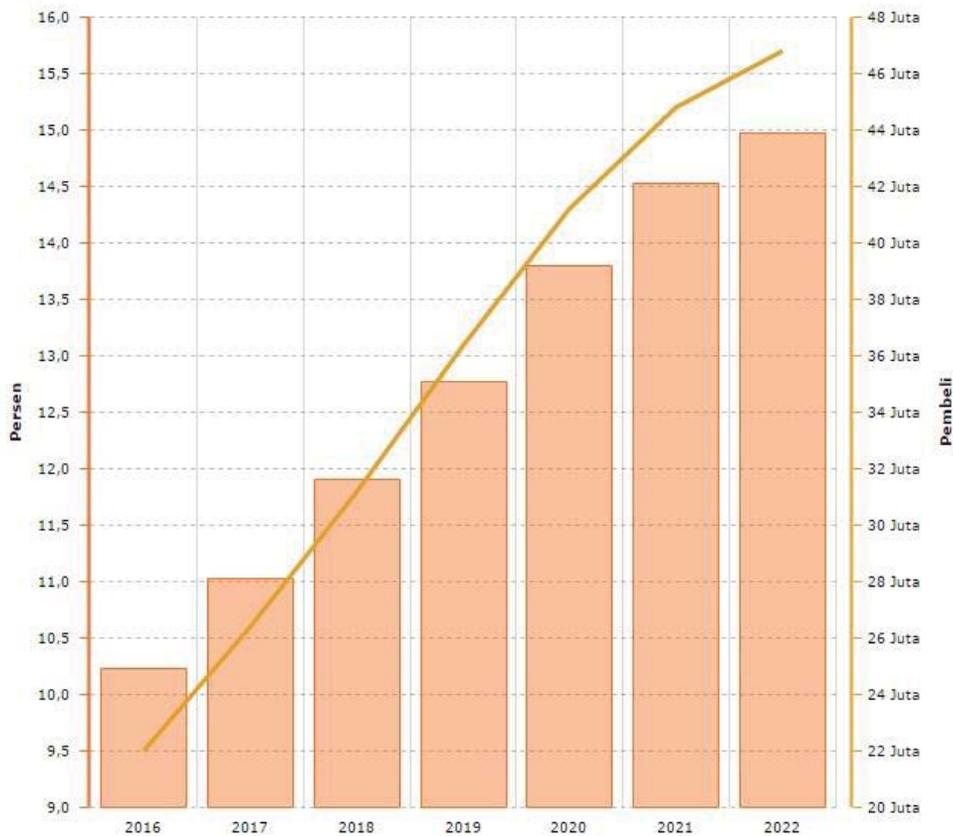
<https://www.fastpay.co.id/blog/daftar-penerbit-uang-digital-di-indonesia-yang-harus-anda-ketahui.html>

Uang elektronik dapat disebut sebagai instrumen uang elektronik karena instrumen dalam KBBi adalah alat untuk melakukan sesuatu, dan uang elektronik adalah alat yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran. Media penyimpanan nilai uang elektronik ada dua jenis, yaitu berbasis server dan berbasis chip.

Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik, dapat diketahui pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi uang elektronik ini, salah satunya adalah penerbit uang elektronik. Penerbit uang elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 angka 6 adalah “Penerbit adalah Bank atau Lembaga Selain Bank yang menerbitkan Uang Elektronik”. Saat ini terdapat 20 (dua puluh) lembaga selain bank yang menerbitkan produk uang elektronik dan telah mendapat persetujuan dari Bank Indonesia.

Saat ini sedang populer uang elektronik (*E-money card*), yang merupakan alat pembayaran dengan nilai uang yang disimpan secara elektronik di server atau kartu. Kartu *E-money* ini selanjutnya dapat digunakan untuk transaksi pembayaran di internet maupun merchant yang telah bekerjasama dengan bank penerbit kartu *E-money*. Meningkatnya popularitas perdagangan *online (e-commerce)* di Indonesia mengubah gaya hidup masyarakat, termasuk dalam sistem pembayaran. Sekitar 76% konsumen telah menggunakan sistem pembayaran non tunai dalam transaksi *e-commerce*. Hal ini juga membuka peluang bagi layanan keuangan berbasis teknologi atau *financial technology (fintech)* untuk memperluas jangkauan bisnis dan pasarnya. Berdasarkan survei yang dilakukan *Katadata Insight Center (KIC)* terhadap 20 ribu responden di 34 provinsi selama periode 27 Agustus-9 September 2018, 76,08% responden menggunakan pembayaran nontunai untuk belanja *online*. Pembayaran dengan metode transfer di Anjungan Tunai Mandiri (ATM)

mendominasi sebanyak 31%. Sementara itu, *mobile banking* merupakan jenis pembayaran terpopuler kedua dengan 19,1%, diikuti oleh *internet banking* sebesar 13,3%. Sebanyak 11,03% responden menggunakan pembayaran melalui virtual *account* sedangkan hanya 1,66% melalui pembayaran digital atau *fintech*.



Sumber: Statistic

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/03/27/berapa-pembeli-digital-indonesia>

**Gambar 1. 1**

### **Proyeksi Pembeli dan Penetrasi Pembeli Digital Indonesia (2016-2022)**

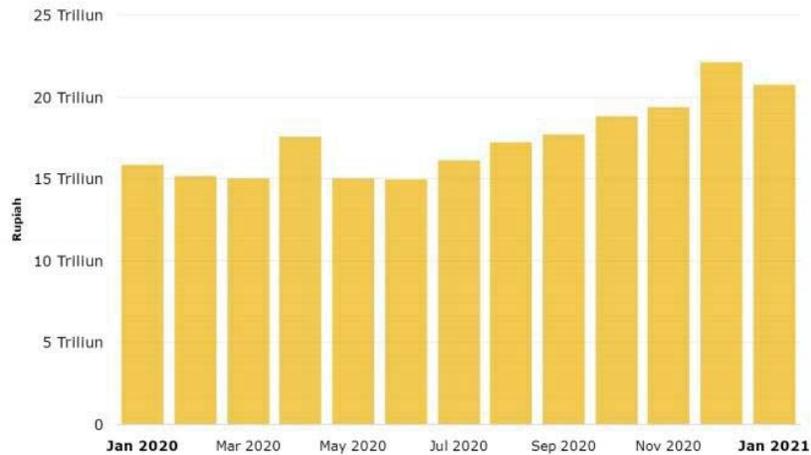
Menjadi populer karena *E-money* telah intensif digunakan untuk bertransaksi toko *online* dan *offline*. Bahkan, fasilitas umum sudah mengenalkan *E-money*

seperti pembayaran tol, komuter, transjakarta, parkir, stasiun pengisian bahan bakar minyak, dan lain-lain.

Seperti diketahui, Pertamina sudah mulai menggalakkan pembayaran nontunai beberapa tahun lalu, dengan berbagai metode seperti pembayaran via debit atau via aplikasi. “Sejalan dengan tren gaya hidup menuju *cashless*, pembayaran nontunai dengan aplikasi MyPertamina juga memiliki keuntungan lebih. Selain cepat dan mudah, ada poin yang bisa dikumpulkan untuk mengikuti berbagai program penawaran bagi konsumen, (Fajriyah)

momobil.id – Pada tahun 2020, bahwa PT Pertamina (Persero) akan menerapkan pembayaran BBM secara *cashless* atau tanpa uang tunai. Pembayaran nontunai ini akan dilakukan oleh pemerintah di seluruh SPBU di Indonesia. Program ini merupakan kelanjutan dari pemasangan digitalisasi *nozzle* di beberapa SPBU di Indonesia. Menurut Pertamina sendiri, penerapan sistem pembayaran BBM nontunai dilakukan agar semua transaksi dapat terdata secara akurat. Hal ini dapat memudahkan pemerintah untuk menyiapkan stok BBM. Selain itu, dengan penerapan sistem nontunai ini, pemerintah dapat mengakomodir perubahan gaya hidup digital konsumen yang sebagian besar menggunakan transaksi nontunai.

Nilai Transaksi Uang Elektronik Naik 30% pada Awal 2021. Bank Indonesia (BI) mencatat nilai transaksi uang elektronik mencapai Rp. 20,7 triliun pada Januari 2021. Jumlah ini meningkat 30,7% dibandingkan periode yang sama tahun sebelumnya sebesar Rp. 15,9 triliun. Transaksi uang elektronik tidak mengalami penurunan selama pandemi virus corona Covid-19. Nilainya justru naik 41,2% menjadi Rp 204,9 triliun pada 2020. Artinya, uang jenis ini semakin diminati masyarakat Indonesia untuk bertransaksi di masa pandemi, berbeda dengan kartu kredit dan debit



Sumber: Bank Indonesia (BI) (2021).

**Gambar 1. 2**

### Nilai Transaksi Uang Elektronik

Untuk pembayaran nontunai, pemerintah menawarkan setidaknya tiga opsi pembayaran. Opsi pertama adalah pembayaran menggunakan LinkAja. Konsumen harus mengunduh terlebih dahulu aplikasi MyPertamina dan LinkAja di *Google Playstore* atau *iOS App Store*. Dalam sistem pembayaran ini, pengguna hanya perlu memindai barcode pada aplikasi Link Aja. Opsi kedua adalah membayar menggunakan kartu kredit atau kartu debit. Pertamina telah bekerjasama dengan beberapa bank dalam menyiapkan mesin EDC (*Electronic Data Capture*) di beberapa SPBU. Pengguna tinggal menggesek kartu kredit atau debit di mesin EDC ini. Opsi ketiga adalah menggunakan uang elektronik berbasis kartu seperti *E-money*, *Brizzi*, *BNI Tap Cash* atau *Flazz*. Untuk pembayaran menggunakan sistem aplikasi digital seperti *GoPay*, *OVO*, *Dana*, dll, pemerintah tidak berencana untuk dijadikan sebagai opsi pembayaran. Namun, pemerintah bisa memanfaatkannya.

TEMPO.CO, Pontianak - Sebagai Kota yang mengusung konsep *smart city*, Kota Pontianak menerapkan kebijakan pemberlakuan *E-money* di semua stasiun pengisian bahan bakar umum (SPBU) di Kota tersebut mulai (2018). "Sebagai kota modern, transaksi apa pun sedapat mungkin nontunai, kata wali kota pontianak Sutarmidji kepada media. Dimana walikota mendukung apa pun yang mau dibuat untuk kemudahan dan kenyamanan Pontianak demi percepatan dan perbaikan pelayanan. Dengan kelebihan layanan elektronik maka diharapkan pengguna dapat meningkatkan kegiatan bertransaksi dengan menggunakan *E-money* yang

merupakan alat pembayaran yang dapat mempermudah kegiatan transaksi pembayaran. Beberapa kelebihan uang elektronik dibandingkan uang fisik. Pertama, dapat melakukan berbagai transaksi tanpa membawa banyak uang fisik. Kedua, dapat melakukan transaksi lebih cepat karena hanya perlu mengurangi nilai dalam *e-money* sesuai dengan nilai transaksi, tanpa kesulitan menghitung lembaran uang. Namun, ada juga kekurangan uang elektronik. Pertama, tidak semua transaksi bisa menggunakan *E-money* karena *E-money* hanya bisa digunakan di merchant yang bekerja sama dengan *publisher*. Kedua, risiko semua uang hilang ketika pengguna kehilangan kartu atau perangkat yang digunakan untuk menyimpan uang elektronik. Dengan teknologi ini, transaksi dapat dilakukan dengan menggunakan uang elektronik atau *Electronic Money (E-money)*. Meskipun terdapat kelebihan transaksi namun pertumbuhan *E-money* di Kota Pontianak masih tergolong rendah. Beberapa faktor yang mempengaruhi minat menggunakan *E-money* yaitu manfaat Menurut Jogiyanto (2019) Persepsi Manfaat adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Hal tersebut dapat diartikan bahwa persepsi manfaat merupakan pandangan subjektif seseorang atas manfaat yang diperoleh dengan menggunakan suatu layanan.

Jogiyanto (2019) Persepsi kemudahan penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan tidak membutuhkan banyak usaha tetapi harus mudah digunakan dan mudah untuk mengoperasikannya. Persepsi resiko adalah ukuran sebelumnya manfaat yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan sebelum membeli produk atau jasa, berdasarkan tujuan beli konsumen.

Menurut Siagian dan Cahyono (2014) Kepercayaan merupakan sebuah keyakinan dari salah satu pihak mengenai maksud dan perilaku yang ditujukan kepada pihak yang lainnya, dengan demikian kepercayaan konsumen didefinisikan sebagai suatu harapan konsumen bahwa penyedia jasa bisa dipercaya atau diandalkan dalam memenuhi janjinya.

Menurut Gunawan (2013) Kepercayaan didefinisikan sebagai bentuk sikap yang menunjukkan perasaan suka dan tetap bertahan untuk menggunakan suatu produk atau merek. Kepercayaan akan timbul dari benak konsumen apabila produk

yang dibeli mampu memberikan manfaat atau nilai yang diinginkan konsumen pada suatu produk.

Pride dan Ferrel dalam Sangadji dan Sopiiah(2013) menyatakan persepsi risiko merupakan bagian dari faktor psikologis yang mempengaruhi keputusan pembelian. Dua alasan penting mengapa pelanggan tidak membeli produk atau jasa di internet adalah masalah keamanan belanja online dan privasi informasi pribadi. Menurut Firdayanti (2012) persepsi terhadap risiko merupakan suatu cara konsumen mempersepsikan kemungkinan kerugian yang akan diperoleh dari keputusannya sebagai akibat dari ketidakpastian dari hal yang diputuskan tersebut. Persepsi konsumen terhadap resiko ini tingkatannya bervariasi dari rendah hingga tinggi, tergantung dari faktor individual konsumen, produk, situasi dan faktor budaya.

Penelitian Terdahulu oleh Romadloniyah (2018). menganalisis dan membuktikan pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi daya guna, persepsi kepercayaan dan persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat nasabah untuk menggunakan *E-money*, Hasil dari penelitian ini adalah variabel persepsi kemudahan penggunaan, persepsi daya guna, persepsi kepercayaan dan persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat nasabah untuk menggunakan *E-money* berpengaruh signifikan. Saraswati dan Purnamawati (2020). Mengetahui pengaruh dari persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi risiko, reputasi, dan biaya terhadap minat menggunakan *E-wallet OVO* pada pelanggan transportasi *online Grab*. Hasil dari penelitian ini adalah variabel pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *E-wallet OVO* pada pelanggan transportasi *online Grab* di Kota Singaraja, sedangkan persepsi risiko memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap minat menggunakan *E-wallet OVO* pada pelanggan transportasi *online Grab* di Kota Singaraja. Hutomo dan Ramadhan (2019). Mengetahui faktor kegunaan, kemudahan penggunaan, kredibilitas, lingkungan sosial dan kondisi fasilitasi berpengaruh pada generasi milenial menggunakan uang elektronik. Hasil dari penelitian ini adalah variabel faktor kegunaan, kemudahan penggunaan, kredibilitas dan faktor kondisi fasilitasi berpengaruh signifikan terhadap generasi

milennial, sedangkan faktor lingkungan sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap minat generasi milenial menggunakan *E-money*.

Berbagai peneliti telah melaporkan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi masyarakat dalam penggunaan *E-money* yaitu manfaat, kemudahan, dan resiko, daya guna, kepercayaan. Dari faktor tersebut maka Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui **“PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI KEPERCAYAAN, DAN PERSEPSI RESIKO TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *E-MONEY* PADA SPBU KOTA PONTIANAK” (STUDI KASUS MASYARAKAT KOTA PONTIANAK)**

## **1.2.Rumusan Masalah**

### **1.2.1. Pernyataan masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diketahui bahwa pengaruh persepsi Manfaat, persepsi Kemudahan, persepsi Kepercayaan, dan persepsi Risiko berperan penting dalam keputusan seseorang menggunakan *E-money*. Pada saat ini, kemajuan teknologi semakin meningkat. Berdasarkan hal tersebut, *E-Money* dikembangkan oleh perusahaan untuk memudahkan seseorang dalam melakukan transaksi. *E-money* merupakan salah satu sistem pembayaran yang digunakan di SPBU guna memudahkan seseorang dalam melakukan pembayaran BBM. Salah satu *E-money* yang terkenal atau sering digunakan saat ini adalah kartu *E-money*, selain itu Pertamina juga menyediakan pembayaran melalui aplikasi MyPertamina.

Penelitian terkait pengaruh persepsi Manfaat, persepsi Kemudahan, persepsi Resiko persepsi Daya guna, persepsi Kepercayaan oleh peneliti sebelumnya. Namun, studi empiris sebelumnya meneliti faktor-faktor apa yang mempengaruhi seseorang dalam menggunakan *E-Money*, dari penelitian sebelumnya manfaat, kemudahan, dan risiko seseorang bertransaksi menggunakan sistem elektronik untuk layanan transportasi, pengiriman uang. Hal ini membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian di tempat yang berbeda terkait dengan judul pengaruh persepsi

manfaat, persepsi kemudahan, persepsi Kepercayaan, dan persepsi risiko, terhadap minat menggunakan *E-money* di SPBU kota pontianak.

### **1.2.2. Pertanyaan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah Persepsi manfaat berpengaruh terhadap Minat menggunakan *E-money* di SPBU.
2. Apakah Persepsi Kemudahan berpengaruh terhadap Minat menggunakan *E-money* di SPBU.
3. Apakah Persepsi Kepercayaan berpengaruh terhadap Minat menggunakan *E-money* di SPBU.
4. Apakah Persepsi resiko berpengaruh terhadap Minat menggunakan *E-money* di SPBU.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Minat menggunakan *E-money* di SPBU.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Minat menggunakan *E-money* di SPBU.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh Persepsi Kepercayaan terhadap Minat menggunakan *E-money* di SPBU.
4. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh Persepsi Resiko terhadap Minat menggunakan *E-money* di SPBU.

### **1.4. Kontribusi Penelitian**

#### **1.4.1. Kontribusi Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat menambah informasi dan wawasan mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat masyarakat untuk menggunakan *E-money*, serta dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya di bidang yang sejenis.

#### 1.4.2. Kontribusi Praktis

Hasil penelitian ini untuk PT. Pertamina dapat dijadikan sebagai tambahan informasi mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat masyarakat untuk menggunakan *E-money* yang diharapkan nantinya dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas aplikasi Mypertamina.

Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan pengetahuan dan wawasan mengenai persepsi konsumen terhadap suatu produk digital.

### 1.5. Gambar Konstektual Penelitian

#### 1.5.1. Gambaran Umum Elektronik *Money*

Secara sederhana uang elektronik diartikan sebagai alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uang tersebut disimpan dalam media elektronik tertentu. Pengguna harus menyetorkan uangnya terlebih dahulu ke penerbit dan menyimpannya di media elektronik sebelum digunakan untuk keperluan transaksi. Saat digunakan, nilai uang elektronik yang tersimpan di media elektronik akan berkurang nilai transaksinya dan setelah itu dapat diisi ulang (*top-up*). Media elektronik untuk menyimpan nilai uang elektronik dapat berupa chip atau server. Penggunaan uang elektronik sebagai alat pembayaran yang inovatif dan praktis diharapkan dapat membantu kelancaran pembayaran untuk kegiatan ekonomi massal, cepat dan mikro, sehingga perkembangannya dapat membantu kelancaran transaksi di jalan tol, di bidang transportasi seperti kereta api dan lain-lain. Angkutan umum atau transaksi di *minimarket*, *food court*, atau parkir dan SPBU.

Jenis uang elektronik berdasarkan catatan atau tidaknya data identitas pemegangnya pada penerbit Uang Elektronik dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Uang Elektronik Terdaftar adalah Uang Elektronik yang data identitas pemegangnya terdaftar/terdaftar pada penerbit Uang Elektronik. Berkaitan dengan itu, penerbit harus menerapkan prinsip mengetahui nasabahnya dalam menerbitkan Uang Elektronik Terdaftar. Batas

maksimal nilai Uang Elektronik yang disimpan pada media chip atau server untuk jenis yang didaftarkan adalah Rp. 5.000.000,00 (lima juta rupiah).

2. Uang Elektronik Tidak Terdaftar, adalah Uang Elektronik yang data identitas pemegangnya tidak terdaftar/terdaftar di penerbit Uang Elektronik. Batas maksimum nilai Uang Elektronik yang disimpan pada media chip atau server untuk jenis tidak terdaftar adalah sebesar Rp1.000.000,00 (satu juta Rupiah).

Ketentuan mengenai saldo uang elektronik tertuang dalam Peraturan Bank Indonesia (PBI) Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Penyelenggaraan Uang Elektronik. Asisten Gubernur Departemen Kebijakan Sistem Pembayaran BI Filianingsih Hendarta menjelaskan, untuk uang elektronik yang tidak terdaftar, penerbit tidak wajib mengganti saldo jika kartu hilang. Contoh uang elektronik tidak terdaftar atau berbasis chip saat ini adalah *e-money*, *flashdisk*, *tap-cash*, dan lain-lain. Menurut dia, penerbit hanya bisa mengganti saldo uang elektronik yang terdaftar, uang elektronik yang terdaftar di Indonesia hanya berbasis server atau server *base*. Contohnya adalah dompet digital seperti *OVO*, *Go-Pay*, *Sakuku*, *Dana*, dan lain sebagainya.

### 1.5.2. Gambaran Umum Fitur *Elektronik Money*

*E-money* tidak hanya sebagai pengganti uang tunai fisik berupa uang logam dan uang kertas yang setara dengan uang elektronik, tetapi juga sebagai suatu sistem yang memungkinkan seseorang membayar barang atau jasa dengan mengirimkan suatu nomor dari satu komputer ke komputer lainnya. Munculnya *E-money* di tengah-tengah masyarakat bertujuan untuk menekan laju pertumbuhan penggunaan uang tunai. Didedikasikan untuk pembayaran mikro dan ritel. Karena uang elektronik dikeluarkan atas dasar nilai uang yang disetorkan terlebih dahulu oleh pemegangnya kepada penerbit dan nilai uang tersebut disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip.

Ada berbagai institusi yang mengeluarkan pembayaran nontunai yang terintegrasi dengan teknologi ini, yaitu Bank Mandiri penerbit *E-money*, BCA penerbit *Flazz*, *BRIZZI* dari BRI dan *Tapcash* dari BNI. Keempat *E-money* ini memiliki keunggulan masing-masing, termasuk desain. Anda bisa membeli *e-money* di berbagai tempat dengan desain yang menarik bahkan bisa Anda custom sendiri. Selain itu, Fitur yang Ditawarkan oleh *E-money*, Pembayaran tol, Pembayaran parkir, Pembayaran untuk transportasi umum, Pembayaran SPBU, Pengeluaran toko ritel, Pembayaran di toko, Pembayaran untuk wahana hiburan atau restoran, Hampir semua fitur di atas dapat diakses oleh semua kartu *E-money* yang telah dikeluarkan oleh keempat institusi tersebut dan masing-masing kartu memiliki desain yang menarik. Meski banyak desain yang dikeluarkan pada edisi tertentu, kartu *E-money* ini belumlah istimewa karena masih banyak orang yang bisa memiliki desain yang sama. Namun, selain custom design dan fitur di atas, ada alasan lain mengapa *E-money* ini banyak diminati karena memiliki beberapa keunggulan yaitu; keamanan lebih terjamin, banyak diskon, lebih cepat dan mudah, bisa custom desain sesuka hati.