

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka atau tinjauan literatur ialah kegiatan melakukan kajian kepustakaan yang relevan dalam masalah penelitian. Kajian pustaka dilakukan untuk menjadi landasan teori dalam penulisan penelitian dengan berdasarkan studi sebelumnya dan penelitian yang mendukung penelitian ini. Pada bagian ini akan dijelaskan teori kuantitas uang, pertumbuhan ekonomi, Bank Indonesia sebagai bank sentral negara, pengertian sistem pembayaran, peran sistem pembayaran dalam perekonomian, *e-money*, infrastruktur pendukung *e-money*, dan penelitian terdahulu.

#### **2.1 Teori Kuantitas Uang**

##### **2.1.1 Teori Keynes**

Teori Keynes menyebutkan ada tiga hal yang menjadi alasan orang untuk memegang uang, yaitu; *transaction motive* (motif bertransaksi), *precautionary motive* (motif berjaga-jaga), dan *speculative motive* (motif berspekulasi).

##### a) Motif Transaksi

Motif transaksi muncul karena adanya keinginan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Kebutuhan akan terus berlangsung secara terus menerus, sedangkan pendapatan yang diperoleh secara berkala. Keynes menyebutkan bahwa besarnya permintaan uang untuk memenuhi kebutuhan transaksi itu bergantung pada tingkat pendapatan seseorang.

b) Motif Berjaga-jaga

Motif berjaga-jaga muncul karena adanya ketidakpastian pada masa depan. Ketidakpastian tersebut diartikan bahwa seseorang merasa perlu memegang sejumlah uang untuk mengatasi keadaan darurat atau kesempatan-kesempatan yang tidak terduga. Kebutuhan uang untuk berjaga-jaga akan cenderung meningkat seiring dengan peningkatan jumlah pendapatan. Tingkat pendapatan yang lebih tinggi akan memberikan kemungkinan-kemungkinan timbulnya kesempatan yang lebih besar dengan resiko yang juga lebih besar pula.

c) Motif Spekulasi

Motif spekulasi uang dipengaruhi oleh suku bunga jangka panjang. Di mana permintaan uang memiliki hubungan negatif dengan suku bunga jangka panjang, semakin tinggi ekspektasi terhadap suku bunga jangka panjang, maka permintaan akan uang semakin rendah.

### 2.1.2 Teori Irving Fisher

Teori Irving Fisher menitikberatkan fungsi uang sebagai alat tukar. Identitas yang menjadi dasar teori ini ialah jumlah uang yang dibelanjakan sama dengan jumlah uang yang diterima (Indrawati, 1998). Teori Kuantitas menjelaskan bahwa jumlah permintaan uang akan sejalan dengan besarnya volume transaksi/perekonomian. Secara sederhana, dirumuskan sebagai berikut :

$$MV = PT$$

di mana :

**M** = jumlah Uang

**V** = tingkat perputaran uang (*velocity*)

**P** = harga barang

**T** = Volume barang yang menjadi objek transaksi

Fisher menjelaskan bahwa jumlah uang yang beredar jika dikalikan dengan tingkat perputaran uang akan menghasilkan pendapatan nominal. Irving Fisher menyatakan bahwa kecepatan uang ditentukan oleh institusi di dalam perekonomian yang mempengaruhi cara individu untuk melakukan transaksi. Dalam transaksi dengan uang tunai, lebih banyak uang yang digunakan dalam transaksi akan membuat nilai kecepatan perputaran uang akan turun. Sedangkan, jika dalam sistem pembayaran non tunai akan memudahkan masyarakat dalam transaksi, sehingga penggunaan uang kartal akan berkurang dalam transaksi, maka semakin sedikit uang kartal yang dibutuhkan dalam transaksi dan nilai kecepatan perputaran uang akan naik. Bertambah cepatnya peredaran uang mengakibatkan berkurangnya permintaan terhadap uang, sebaliknya jika semakin lambat peredaran uang berarti naiknya permintaan terhadap uang.

### 2.1.3 Teori Cambridge (Marshall-Pigou)

Teori Marshall seperti halnya dengan teori Fisher berpokok pangkal pada fungsi uang sebagai alat tukar umum (*means of exchange*), tetapi tidak menekankan pada *velocity* uang dalam suatu periode melainkan pada pendapatan (GNP) (Nopirin, 2012). Secara matematis, Marshall merumuskan teorinya sebagai berikut :

$$\mathbf{M = k PY}$$

di mana :

$M$  = jumlah uang.

$k$  = proporsi/bagian dari GNP ( $\frac{1}{v}$ )

Berdasarkan dari rumus Marshall bahwa tingkat pendapatan berpengaruh pada jumlah uang yang beredar. Jika pendapatan masyarakat semakin besar maka proporsi dari GNP terhadap jumlah uang beredar akan semakin besar juga. Jika dihubungkan dengan *e-money*, penerbitan *e-money* diasumsikan sebagai salah satu faktor yang dapat merubah fungsi permintaan uang, karena akan membuat rata-rata jumlah uang tunai yang dipegang oleh masyarakat turun (*average money holdings*), dan akan menurunkan parameter  $k$  (di dalam persamaan Marshall), *ceteris paribus*. Selanjutnya, jika persamaan diubah menjadi :

$$M \cdot \left(\frac{1}{k}\right) = P \cdot Y \text{ atau sama dengan } MV = PY$$

Jika dibuat perkalian silang maka:

$$V = \frac{Y}{(M/P)} \rightarrow \frac{1}{k} = \frac{Y}{(M/P)}$$

Dari persamaan tersebut, penurunan rata-rata jumlah uang tunai yang dipegang (*average money holdings*), *ceteris paribus*, akan menurunkan parameter  $k$ , maka akan meningkatkan *velocity of money*, atau semakin tingginya sirkulasi uang di dalam perekonomian.

## 2.2 Pertumbuhan Ekonomi

Arsyad (2016) menjelaskan bahwa ada empat faktor utama yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi suatu negara, yaitu; akumulasi modal, pertumbuhan penduduk, kemajuan teknologi, dan sistem kelembagaan. Menurut teori

Solow-Swan kemajuan teknologi memiliki peran dominan dalam pertumbuhan ekonomi. Romer juga menjelaskan dalam teori pertumbuhan endogen bahwa kemajuan teknologi dianggap hal yang bersifat endogen, di mana pertumbuhan ekonomi merupakan hasil dari keputusan para pelaku ekonomi dalam berinvestasi di bidang ilmu pengetahuan, dan merupakan bagian dari proses pertumbuhan ekonomi. Teori endogen memandang bahwa teknologi mampu memberikan peningkatan produktivitas per satuan input dan memperlambat bahkan menghentikan bekerjanya *law deminishing return*.

Jika di hubungkan dengan transaksi non tunai, penggunaan transaksi *e-money* dapat meningkatkan produktivitas dengan peningkatan output, yang dikarenakan penurunan biaya transaksi, sehingga perputaran uang akan lebih cepat dan menaikkan pertumbuhan ekonomi. Laporan “*Digital Payment Trasnformation*” dari Bank Indoensia menjelaskan bahwa transaksi *digital* memberikan beberapa keuntungan pada *real economy*, yaitu salah satunya memberikan banyak kesempatan (*oppurtunities*) bagi Usaha Kecil Menengah (UKM). Adanya transaksi *e-money* menjadikan distribusi barang semakin mudah, pengusaha-pengusaha kecil menengah tidak lagi khawatir untuk memulai usaha karena dibutuhkan modal yang besar, terutama dalam biaya penyewaan gedung, karena penjualan bisa dilakukan secara *online* dari *marketplace*.

### **2.3 Bank Indonesia sebagai Bank Sentral Negara**

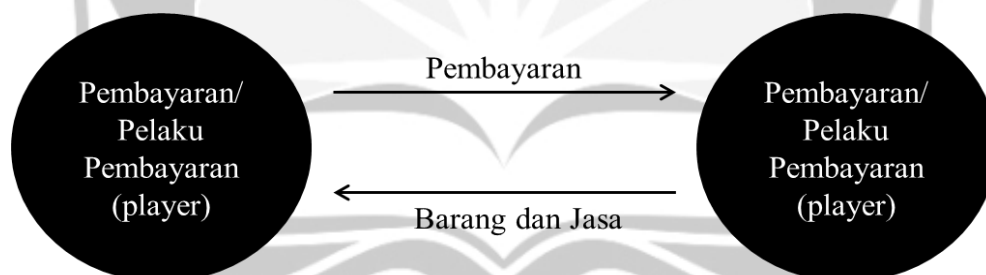
Bank sentral pada awalnya dibentuk dengan tujuan untuk menjaga stabilitas nilai uang (inflasi dan nilai tukar) dan stabilitas sistem keuangan, dengan

peran utama bank sentral untuk mendukung pertumbuhan ekonomi secara berkelanjutan. Karena adanya perkembangan ekonomi dan keuangan baik domestik dan internasional fungsi-fungsi bank sentral yang awalnya sederhana diubah menjadi semakin kompleks. Menurut Kisch dan Elkin (1932) bank sentral di definisikan sebagai suatu alat dari kebijakan publik yang digunakan untuk mempengaruhi variabel ekonomi melalui sektor perbankan. Adapun yang menjadi wewenang bank sentral adalah membuat kebijakan moneter, mengatur sistem pembayaran, mengatur dan mengawasi lembaga keuangan. Dalam bidang sistem pembayaran, pencetakan dan pengedaran uang dilakukan dengan jumlah yang disesuaikan dengan kebutuhan perekonomian untuk mencapai stabilitas harga dan kebijakan makroprudensial untuk menjaga sistem keuangan. Dalam menjalankan kegiatan moneter kebijakan sistem pembayaran juga harus mencakup kelancaran, efisiensi, dan keamanan transfer dana, kliring dan penyelesaian transaksi keuangan, baik transaksi ritel maupun dana besar di perekonomian (Warjiyo & Juhro, 2016). Pada tanggal 17 Mei 1999 Bank Indonesia resmi dinyatakan sebagai bank sentral yang merupakan lembaga ekonomi independen dan bebas dari campur tangan pemerintah sesuai dengan Undang-Undang No. 23/1999 tentang Bank Indonesia.

#### **2.4 Sistem Pembayaran**

Bank Indonesia mendefinisikan sistem pembayaran ialah suatu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang dipakai untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Pada awalnya, mekanisme sistem pembayaran dalam

masyarakat dilakukan secara barter, yaitu dilakukan dengan pertukaran barang dengan barang lainnya. Kelemahan sistem barter ialah keterbatasan dalam kegiatan transaksi, pelaku konsumsi hanya dapat memperoleh barang yang diperlukan jika bertemu dengan pihak yang mau bertukar barang dengannya atau memiliki kepentingan yang sama. Keterbatasan dalam penentuan nilai dari suatu barang juga menjadi permasalahan dalam transaksi sistem barter. Oleh karena itu, sistem barter mulai ditinggalkan dan tidak berlaku lagi dalam metode transaksi di masyarakat. Kemampuan uang dalam memberikan nilai atas suatu barang memberikan kemudahan bagi penjual dan pembeli atau permintaan dan penawaran untuk bertemu. Jika dijelaskan secara sederhana maka proses transaksi tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1**  
**Proses Pembayaran atau Transaksi dengan Menggunakan Uang.**

Sumber : Bank Indonesia

Transaksi menggunakan uang terus berkembang dan disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat, transaksi kemudian terbagi menjadi dua jenis yaitu tunai dan non tunai, uang tunai yaitu berupa uang logam dan uang kertas (uang kartal), sedangkan, uang non tunai ialah berupa kartu ATM, kartu debit maupun kartu kredit, dan *e-money*. Alat pembayaran akan menjadi sistem pembayaran yang sah jika

memiliki beberapa unsur yang telah ditetapkan oleh Bank Indonesia, unsur-unsur tersebut sebagai berikut :

- 1) Politik/kebijaksanaan yang dianut, bersifat normatif, menerangkan mengenai tujuan dan manfaat yang diharapkan dapat dicapai/diperoleh dari sistem pembayaran.
- 2) Lembaga/organisasi yang terkait dalam sistem pembayaran.
- 3) Sistem hukum yang berlaku.
- 4) Alat-alat pembayaran yang lazim dan dinyatakan sah untuk dipergunakan.

## **2.5 Peran Sistem Pembayaran dalam Perekonomian**

Sistem pembayaran merupakan alat yang digunakan untuk menghubungkan pembeli dan penjual, dimana terjadi proses perpindahan nilai uang dari satu pihak ke pihak lainnya, proses perpindahan ini yang disebut *settlement*. Peran sistem pembayaran dianggap memiliki peran yang sangat penting untuk terciptanya sistem keuangan yang efektif. Terciptanya sistem pembayaran yang efektif dan efisien akan mendorong tercapainya pertumbuhan ekonomi dan kestabilan ekonomi. Secara umum, peran sistem pembayaran diharapkan dapat (Simorangkir, 2014):

- 1) Mendorong pertumbuhan ekonomi nasional, tugas tersebut dilaksanakan oleh bank sentral dengan memfasilitasi alokasi perpindahan dana secara efisien, aman, dan cepat;
- 2) Mendukung efisiensi dan efektivitas fungsi inetrmediasi lembaga keuangan;
- 3) Mendorong mobilitas aliran dana secara lebih cepat melalui layanan sistem pembayaran yang lebih beragam. Bagi perekonomian nasional sistem



pembayaran diharapkan dapat meningkatkan aktivitas ekonomi melalui kondisi lingkungan bisnis yang lebih kondusif serta meningkatkan daya saing dan *image* atau citra suatu negara (reputasi negara) sehingga mendorong investor asing masuk ke Indonesia.

*The committee on payment and settlement systems* (CPSS) dari bank sentral kelompok G10 mengembangkan prinsip-prinsip dasar penting sistem pembayaran (CPSS-BIS,2000), salah satu prinsipnya dari 10 prinsip tersebut adalah bahwa sistem pembayaran harus menyediakan alat untuk melakukan pembayaran yang praktis untuk pemakaian dan efisien dalam perekonomian. Merujuk pada prinsip tersebut Bank Indonesia telah mewadahi penyediaan alat pembayaran yang praktis dengan dibuatnya regulasi untuk perwujudan *less cash society*, yang mengarah pada kemudahan transaksi pembayaran di masa depan. Dalam perwujudan perkembangan sistem pembayaran non tunai yang semakin diarahkan pada orientasi masa depan, Bank Indonesia telah memperbaharui kebijakan uang elektronik, yaitu nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik (Peraturan Bank Indonesia tentang Uang Elektronik).

## **2.6 Electronic Money (E-money)**

Instrumen pembayaran baru dengan memanfaatkan teknologi informasi pertamakali muncul pada periode 1990-an dan dikenal dengan *e-cash* atau *e-money*. Pada tahun 1996 Hongkong diperkenalkan *Mondex electronic payment card* dan di Amerika Serikat diperkenalkannya PayPal. *E-money* baru pertama kali diperkenalkan di Indonesia pada tahun 2007.

Menurut Clark (2005) selama periode 1990-an *e-money* menjadi salah satu instrumen pembayaran yang dapat digunakan pada transaksi-transaksi tertentu, hal ini diyakini oleh beberapa peneliti pada periode tersebut. Tee & Ong (2016) menjelaskan bahwa *electronic money* adalah jumlah total nilai moneter tersimpan yang tersimpan pada perangkat elektronik (server atau kartu), pada akhir periode. Jika dijelaskan secara sederhana *e-money* adalah alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu. Secara umum, karakteristik *e-money* adalah sebagai berikut :

- a) Nilai uang telah tercatat dalam instrumen *e-money* atau sering disebut dengan *stored value*.
- b) Dana yang tercatat dalam *e-money* sepenuhnya berada dalam penguasaan konsumen.
- c) Pada saat transaksi, perpindahan dana dalam bentuk *elektronic value* dari kartu *e-money* milik konsumen kepada terminal *merchant* dapat dilakukan secara *off-line*. Dalam hal ini verifikasi cukup dilakukan pada level *merchant (point of sale)*, tanpa harus *on-line* ke komputer *issuer*.

Karakteristik utama dari *e-money* ialah transaksi dapat dilakukan secara elektronik dan tidak membutuhkan biaya dalam pencatatan dan verifikasinya. Sehingga *e-money* memiliki keunggulan yang berbeda jika dibandingkan dengan *debit card* dan *credit card*. Keunggulan lain yang dapat diperoleh dari *e-money* ialah memberikan keamanan dalam transaksi dan mengurangi peredaran uang palsu. (Abidin, 2015). Penggunaan Uang Elektronik di jelaskan oleh Bank Indonesia sebagai alat pembayaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- 1) Memberikan kemudahan dan kecepatan dalam transaksi pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai.
- 2) Tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang yang diakibatkan pedagang tidak memiliki uang kembalian bernilai kecil.
- 3) Sangat *applicable* untuk transaksi massal yang nilainya kecil namun frekuensinya tinggi, seperti: transportasi, parkir, tol, *fast food*, dll.

## 2.7 Infrastruktur Pendukung *E-money*

Internet adalah jaringan atau sistem pada jaringan komputer yang saling berhubungan (terhubung) dengan menggunakan Sistem Global *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Secara sederhana, internet ialah jaringan nirkabel yang dapat menghubungkan pengguna pada satu media elektronik dengan pengguna lainnya. Berikut ini adalah daftar penyedia jasa internet di Indonesia.

**Tabel 2.7.1**  
**Daftar Penyedia Jasa Internet di Indonesia**

No.	Penyedia Jasa Internet	No.	Penyedia Jasa Internet
1	Ambhara Duta Shanti, PT	52	Jetcoms Netindo, PT. (JETCOMS.NET)
2	Aplikanusa Lintasarta, PT	53	Jivan Jaya Makmur Telecom, PT
3	Audinet Sentra Data, PT	54	Kabelvision, PT
4	Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi	55	Khasanah Timur Indonesia, PT
5	Berca Hrdaya Perkasa Jasa Terpadu Telematika, PT. (JASATEL.NET)	56	LinkNet
6	BHAKTI WASANTARA NET, PT	57	Lintas Wastugrha, PT (TERAS.NET)
7	Bitnet Komunikasindo, PT	58	Maxima Data, PT
8	Blueline.net	59	Medialintas Antar Buana, PT

9	Borne Broadband Technology, PT	60	Melvar Lintasnusa, PT.
10	Broadband Multimedia PT., Tbk (KABELVISION)	61	Mithaharum Abadi, PT.
11	Broadband Network Asia, PT (BROADNETASIA)	62	Mitra Internet Tech, PT
12	Bumi Sejahtera Inti Kencana, PT	63	Mora Telematika Indonesia, PT. (CEPAT.NET)
13	Central.Net	64	Multi Data Palembang, PT (MDP.NET)
14	Centrin Online, P.T.	65	Multi Indosarva Sejati, PT
15	Citra Sari Makmur, PT	66	Multidata Rancana Prima, PT
16	Commerce.Net	67	Olami Tinelo Lipu, PT. (OLAMI.NET)
17	Corbec Communication Company, PT (CORBET.NET)	68	Orion Cyber Internet, PT
18	Crakayasa Binekatara, P.T	69	Pacifik Link
19	Cross Network Indonesia, PT	70	Pasifik Satelit Nusantara, PT
20	Cyberindo Aditama. PT	71	Pes@tnet
21	Data Utama Dinamika, PT	72	Power Telecom, PT
22	Delta Nusantara Networks, PT	73	Prestasi Piranti Informasi, PT. (NEUVIZ.NET)
23	Digital Wireless Indonesia, PT	74	PT. Indo Internet Indonesia
24	Divisi TELKOM Multimedia	75	Pt. Speed Internet Digital
25	Dutakom Wibawa Putra, PT	76	Putrabu Rajasa Galuh, PT. (PRO.NET)
26	Dwi Tunggal Putra, PT. (DTP.NET)	77	Quantum Aksessindo Nusantara, PT. (QITA.NET)
27	Dyviacom Intrabumi Tbk, PT.	78	Quasar Jaringan Mandiri, PT. (QUASAR.NET)
28	Elga Yasa Media, PT	79	Rahajasa Media Internet, PT
29	Ereshanet, PT	80	Rahamaduta Teltaka, PT.
30	Excelcomindo Pratama, PT	81	Saranainsan Mudaselaras, PT. (JOGJAMEDIA.NET)
31	FirstAsia,net	82	Satata Neka Tama, PT
32	Gema Nusa Perkasa, PT	83	Sejahtera Globalindo, PT
33	Global Inti Corporatama, PT (ORBICOM.NET)	84	Sejuta Jaring Global, PT. (KS.NET)
34	Global Pratamasis Netsindo, PT (GPN. NET)	85	Sistelindo Mitralintas, PT
35	Globalinter Netura, PT	86	Solusi Lintas Data, PT
36	Grahamedia Informasi, PT	87	Starcall Siskom, PT. (STARCALL.NET)
37	HKT Network Services Indonesia,	88	Surya Mitra Internet, PT

	PT. (REACH.NET)		
38	Immedia Visi Solusi, PT	89	Telemedia Nusantara, PT
39	Indo Pratama CyberNet, PT	90	Telkomsel.Net
40	Indo Pratama Cybernet, PT (IP.NET)	91	Tigatra Komunikata, PT. (TRIPLEGATE.NET)
41	Indointernet, PT	92	ToGlobe.net
42	Indonesia Comnet Plus, PT (ICONPLN.NET)	93	Total Info Kharisma, PT.
43	Indosat, P.T	94	Transmedia Indonesia (AccesNet), PT.
44	Infokom Elektrindo, PT (MELESAt.NET)	95	Uninet Bhakti Nusa, PT.
45	Internux, PT	96	UniNET Media Sakti, PT.
46	Inti Kambodiana, PT	97	Usaha Mediantara Intranet, PT.
47	Jaringan Intech Indonesia, PT	98	Wahana Lintas Nusa Persada, PT.
48	Jasa Jejaring Wasantara (JJW), PT	99	Widya Intersat Nusantara, PT
49	Jasnita Telekomindo, PT	100	Wijaya Lintas Komindo, PT (EAZY.NET)
50	Java.net	101	Wireless Indonesia, PT. (WIRELESS.NET)
51	Jembatan Citra Nusantara, PT. (CITRA.NET)	102	Yudhawira Khatulistiwa, PT. (CHOICE.NET)

Sumber : Perpustakaan Nasional Republik Indonesia/[www.perpusnas.go.id](http://www.perpusnas.go.id)

Efektivitas dari transaksi *e-money* akan semakin berdampak dengan adanya pengaruh dari jaringan internet dan telekomunikasi. Transaksi *e-money* tidak akan memberikan keuntungan apapun jika tidak adanya tersedia layanan jaringan internet dan telekomunikasi. Salah satu infrastruktur pendukung yang menambah efektivitas dan kelancaran dari layanan internet adalah tower jaringan telekomunikasi, yaitu *Base Transceiver Station*.

*Base Transceiver Station* atau stasiun pemancar adalah infrastruktur telekomunikasi yang memfasilitasi komunikasi nirkabel antara piranti komunikasi dan jaringan operator. Persebaran dan pemerataan stasiun pemancar di seluruh Indonesia akan membantu masyarakat di berbagai wilayah di Indonesia dalam akses

layanan telekomunikasi. Dalam perwujudan Gerakan Nasional Non Tunai tidak hanya ditekankan dari kebijakan Bank Sentral tetapi juga infrastruktur yang tersedia. Infrastruktur memiliki peran yang kuat dalam keberlangsung sistem pembayaran non tunai. Laporan Kinerja Tahun 2018 KOMINFO menyatakan dalam penyediaan layanan internet yang semakin baik, KOMINFO melakukan upaya dengan pembangunan tower BTS (*Base Transceiver Station*) yang semakin merata di seluruh pelosok Indonesia. Hal ini disebabkan, kemudahan akses layanan telekomunikasi masih terbatas di wilayah perkotaan, sedangkan daerah pedalaman masih terbatas dan juga wilayah geografis Indonesia yang terdiri dari gunung dan lembah membuat sinyal jaringan telekomunikasi tidak merata.

## **2.8 Penelitian Sebelumnya**

Penulisan penelitian ini didasarkan pada penelitian-penelitian terdahulu yang meneliti tentang transaksi *e-money*. Hasil penelitian Syarifuddin,*et al* (2009) dengan metode ECM menunjukkan bahwa secara positif adanya transaksi pembayaran non tunai akan memberikan dampak pada kebijakan Bank Indonesia. Sesuai dengan penelitian Costa dan Grauwe (2001) bahwa adanya *cashless society* akan mempengaruhi kebijakan moneter, karena bank sentral akan kehilangan instrumen tradisionalnya yaitu uang kertas. Sehingga, perlu memperkuat peran pengawasan sebagai otoritas moneter. Penelitian Abidin (2015) mengenai dampak kebijakan *e-money* di Indonesia sebagai alat sistem pembayaran baru menjelaskan terdapat 3 pelaku yang memiliki dampak langsung terhadap *e-money* yaitu penerbit

(*issuer*), pedagang atau pengusaha, dan pengguna (*customer*). Tiga pelaku tersebut memiliki peran yang kuat dalam berjalannya transaksi *e-money*.

Menurut Jati (2015) dalam penelitiannya tentang *less cash society*: menakar mode konsumerisme baru kelas menengah Indonesia, menyatakan bahwa kehadiran uang elektronik atau *e-money* tidak lepas dari peran penting teknologi, secara jelas berperan penting mendorong konsumsi kelas menengah Indonesia agar lebih konsumtif. Sehingga, peran ketersediannya infrastruktur mendorong berkembangnya sistem pembayaran *e-money*.

