

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan perekonomian merupakan kegiatan interaksi yang paling sering dilakukan oleh setiap individu dalam masyarakat guna pemenuhan kebutuhan. Kegiatan perekonomian bahkan juga dilakukan pada tingkat organisasi. Kegiatan perekonomian yang dilakukan oleh pelaku ekonomi tersebut menciptakan suatu interaksi yang disebut transaksi. Pengertian transaksi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu suatu bentuk persetujuan jual beli dalam kegiatan perdagangan antar pihak pembeli dan juga pihak penjual. Secara umum, transaksi dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh pihak individu maupun organisasi yang mampu melahirkan perubahan atas kepemilikan harta. Transaksi yang terjadi dalam kegiatan perekonomian memiliki kaitan yang erat dengan sistem pembayaran. Sistem pembayaran di Indonesia sendiri diatur dalam UU Nomor 23 Tahun 1999 dan Peraturan Bank Indonesia Nomor 22/23/PBI/2020 (USMAN, 2017).

Kegiatan perekonomian yang terjadi baik antar individu maupun organisasi terus mengalami perkembangan pada setiap sektornya yang didorong oleh pesatnya perkembangan globalisasi terutama teknologi. Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini memiliki pengaruh yang penting terhadap kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi pada

kegiatan perekonomian salah satunya didorong karena adanya kendala dan keresahan yang terjadi ketika melakukan kegiatan ekonomi terutama transaksi pembayaran. Salah satu perkembangan pada kegiatan perekonomian adalah adanya uang elektronik. Uang yang pada awalnya hanya terbagi menjadi 2 macam, yaitu uang kartal dan uang giral, kini mengalami perkembangan karena adanya inovasi teknologi. Uang yang awalnya merupakan alat pembayaran konvensional berupa uang tunai, kini mengalami perkembangan menjadi alat pembayaran non tunai atau dapat juga disebut sebagai pembayaran uang elektronik. Alat pembayaran non tunai tersedia dalam berbagai macam, mulai dari berbasis kartu hingga berbasis jaringan elektronik.

Definisi uang elektronik menurut Bank for International Settlement (BIS) yaitu sebuah produk *stored value* atau *prepaid* yang dimiliki oleh seseorang, dimana sejumlah nilai uang telah disimpan dalam suatu media elektronik yang digunakan sebagai alat transaksi (USMAN, 2017). Uang elektronik mulai digunakan di Indonesia pada tahun 2007. Ketentuan penggunaan uang elektronik di Indonesia telah diatur oleh peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009, yang kemudian disempurnakan pada peraturan Bank Indonesia No.16/8/PBI/2014 tentang uang elektronik (Tazkiyyaturrohmah, 2018). Dimana pada peraturan tersebut terdapat larangan bagi penyedia layanan uang elektronik untuk menahan nilai minimum transaksi uang elektronik. Kemunculan uang elektronik memiliki

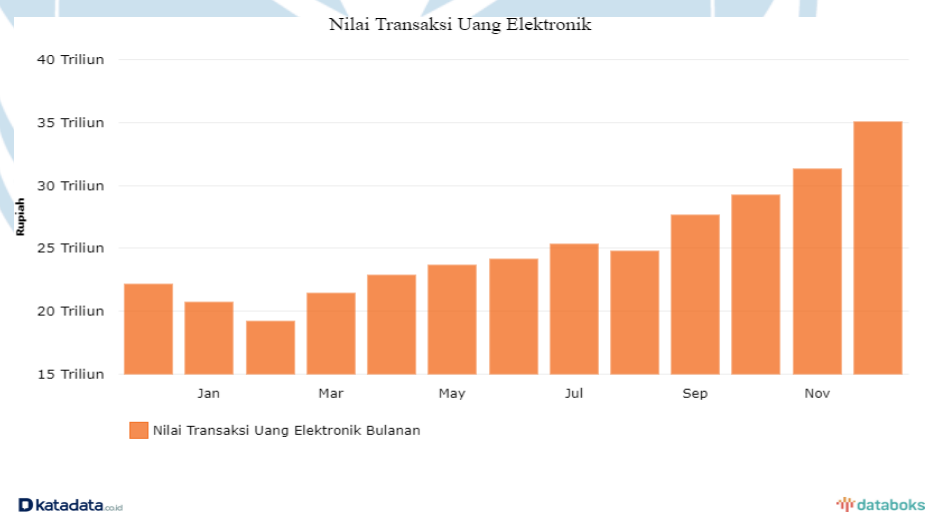
dampak yang positif terhadap perekonomian. Adanya uang elektronik membuat kecepatan perputaran uang meningkat (Ginting et al., 2019).

Di Indonesia sendiri terdapat 2 jenis uang elektronik yang berlaku, yaitu uang elektronik yang berbasis kartu dan uang elektronik yang berbasis jaringan elektronik. Uang elektronik yang berbasis kartu tersebut biasa disebut dengan *pre-paid card* atau kartu pra bayar. Uang elektronik berbasis kartu tersebut hanya dapat dikeluarkan oleh pihak perbankan yang telah mengantongi izin khusus dari Bank Indonesia. Contoh uang elektronik berbasis kartu yang berlaku di Indonesia yaitu Flazz dari Bank BCA dan Brizzi dari Bank BRI. Terdapat juga uang elektronik berbasis jaringan elektronik yang dapat diakses melalui aplikasi online. Uang elektronik berbasis jaringan elektronik ini biasa disebut dengan *e-wallet* karena kemudahannya untuk diakses dari *smartphone* pengguna. Contoh uang elektronik berbasis jaringan elektronik yang berlaku di Indonesia yaitu Gopay, Ovo, dan Shopeepay.

Uang elektronik berbasis jaringan elektronik atau biasa disebut *e-wallet* saat ini lebih banyak digunakan dibanding dengan uang elektronik berbasis kartu. Alasan penggunaan uang elektronik berbasis jaringan elektronik atau *e-wallet* lebih banyak dibanding penggunaan uang elektronik berbasis kartu karena *e-wallet* dinilai lebih efektif, praktis, dan efisien serta bisa digunakan dan diakses cukup melalui *smartphone* pengguna (Tazkiyyaturrohmah, 2018). Definisi *e-wallet* sendiri menurut Peraturan Bank Indonesia yaitu 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 (Kusnawan et al., 2019). *E-wallet* juga memiliki fitur yang lebih lengkap dalam menunjang transaksi yang ingin dilakukan oleh pengguna, dimana fitur tersebut tidak bisa didapatkan dari uang elektronik berbasis kartu, seperti pembayaran ojek *online* dan pembayaran pembelian makanan pesan antar. Pengguna *e-wallet* juga dapat memanfaatkan penawaran diskon atau potongan harga yang ada pada *e-wallet* tersebut, sehingga pengguna *e-wallet* dapat menghemat pengeluaran.

Gambar 1. 1 Nilai Transaksi Uang Elektronik



Sumber : Bank Indonesia, *katadata.com* (Januari 2022)

Pertumbuhan transaksi uang elektronik di Indonesia tergolong sangat pesat. Bank Indonesia mencatat adanya pertumbuhan transaksi uang secara digital pada bulan November 2021 mencapai Rp 31,3 triliun dan pada bulan Desember 2021 mencapai Rp 35,1 triliun. Peningkatan juga terjadi

pada volume transaksi dengan uang secara digital, tercatat hingga bulan Juni 2021 volume transaksi dengan uang digital mencapai 444,3 juta transaksi dimana jumlah tersebut melebihi jumlah penduduk Indonesia, artinya setiap penduduk Indonesia memiliki 1,64 transaksi uang elektronik atau lebih dari 1 transaksi.

Adanya uang elektronik merupakan salah satu inovasi teknologi pada sektor perekonomian, sehingga banyak golongan masyarakat yang melek teknologi memanfaatkan uang elektronik ketika melakukan transaksi, salah satunya mahasiswa. Mahasiswa merupakan peserta didik yang terdaftar pada perguruan tinggi dan telah memenuhi syarat yang ditentukan oleh perguruan tinggi terkait. Sama seperti masyarakat pada umumnya, mahasiswa juga melakukan pengeluaran dalam pemenuhan konsumsinya. Pengeluaran mahasiswa dalam aktivitas konsumsi dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu konsumsi makanan dan konsumsi bukan makanan. Konsumsi makanan pada kalangan mahasiswa seperti pembelian makanan, beras, minuman, dan jajanan. Sementara itu konsumsi bukan makanan pada kalangan mahasiswa biasanya meliputi pemenuhan kebutuhan perkuliahan, seperti pembelian buku, foto kopi, akses internet dan lain sebagainya. Konsumsi bukan makanan pada kalangan mahasiswa juga termasuk konsumsi akan alat transportasi seperti biaya kendaraan umum dan pembelian bahan bakar kendaraan pribadi, konsumsi akan komunikasi seperti pembelian pulsa, dan konsumsi akan hiburan seperti pembelian pakaian, *handphone*, dan biaya liburan (Wurangian, 2015).

Mahasiswa yang tergolong bukan angkatan kerja pada umumnya tidak memiliki pendapatan permanen sendiri. Pendapatan yang didapat mahasiswa berasal dari uang saku orang tua dan beasiswa jika mahasiswa tersebut penerima beasiswa. Pendapatan yang berasal dari orang tua dan beasiswa pada umumnya memiliki jumlah yang terbatas, sehingga mahasiswa perlu memiliki manajemen keuangan yang baik agar uang yang dimiliki dapat mencukupi kebutuhannya. Mahasiswa juga dituntut untuk memiliki manajemen waktu yang baik dalam menjalankan aktivitas akademis dan diluar akademis. Pemenuhan kebutuhan konsumsi mahasiswa dipermudah dengan adanya uang elektronik yang memberikan manfaat efektifitas dalam belanja. Uang elektronik menjadi pilihan kebanyakan mahasiswa dalam berbelanja karena banyaknya manfaat yang didapat, salah satunya efektif dalam bertransaksi. Mahasiswa yang merupakan golongan melek teknologi lebih memiliki ketertarikan untuk berbelanja secara online daripada harus datang ke tempat penjual, sehingga dengan adanya uang elektronik membuat mahasiswa merasa lebih nyaman ketika melakukan transaksi belanja.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya, bahwa adanya uang elektronik (*e-wallet*) memiliki pengaruh dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Mahasiswa merasa bahwa *e-wallet* merupakan sarana pembayaran non tunai yang lebih mudah, aman, efisien, dan inovatif untuk melakukan pembayaran, terutama pada transaksi retail seperti pembelian makanan dan produk *e-commerce* (kumala, 2020).

Penelitian lain menunjukkan hasil bahwa adanya *financial technology* mendatangkan manfaat kemudahan layanan finansial mahasiswa. Dimana hal tersebut merupakan indikator yang baik karena dengan kesadaran mahasiswa terhadap *financial technology* maka mahasiswa dapat mengelola aset keuangan pribadi dan terhindar dari permasalahan keuangan (Alawi et al., 2020).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa sektor perekonomian mengalami perkembangan selaras dengan perkembangan teknologi. Hal ini memberikan pengaruh terhadap tingkat pengeluaran sehingga penulis ingin mengetahui seberapa besar dampak yang dihasilkan terhadap tingkat pengeluaran mahasiswa dengan membuat penelitian yang berjudul “Pengaruh Uang Elektronik Terhadap Tingkat Pengeluaran Bulanan Mahasiswa di Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana pengaruh uang elektronik terhadap tingkat pengeluaran bulanan mahasiswa di Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian penelitian lebih fokus dan tidak melenceng dari pembahasan yang dimaksud. Penelitian ini terfokus membahas mengenai uang elektronik berbasis jaringan elektronik dan berbasis kartu. Adapun batasan masalah pada penelitian ini difokuskan pada mahasiswa perguruan

tinggi yang ada di Yogyakarta dan sudah pernah melakukan perkuliahan secara tatap muka atau luring.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu : Untuk menginvestigasi pengaruh uang elektronik terhadap tingkat pengeluaran bulanan mahasiswa di Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Untuk penulis, adanya penelitian ini dapat lebih menambah pengetahuan dalam penggunaan uang elektronik.
2. Untuk akademisi, adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan rujukan untuk penelitian berikutnya.
3. Untuk pihak penyedia layanan uang elektronik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam peningkatan pelayanan.
4. Untuk masyarakat dan mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengelolaan pengeluaran yang melibatkan pembayaran dengan uang elektronik.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan latar belakang dari masalah penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II menjelaskan landasan teori yang terkait dan yang digunakan sebagai dasar penelitian serta hasil dari penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi tentang populasi, sampel dan metode pengambilan sampel, jenis data, sumber data, metode pengumpulan data, definisi operasional variabel, dan metode analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV Berisi penjelasan mengenai analisis data dan pembahasan hasil dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data.

BAB V PENUTUP

Bab V berisikan mengenai kesimpulan, keterbatasan penelitian, implikasi manajerial serta saran yang diberikan dari penulis.