

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran merupakan suatu sistem yang mencakup serangkaian aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan dalam proses pemindahan dana dengan tujuan memenuhi suatu kewajiban yang timbul akibat dari suatu kegiatan perekonomian. Secara umum, sistem pembayaran merupakan sistem yang digunakan untuk pemindahan sejumlah nilai uang dari pihak satu kepada pihak lainnya. Sistem pembayaran dapat dilakukan melalui beragam media, mulai dari sistem pembayaran yang menggunakan alat pembayaran yang sederhana hingga sistem pembayaran yang dilakukan melalui proses yang kompleks dengan melibatkan berbagai lembaga dan aturannya (Bank Indonesia, 2011).

2.1.2 Sistem Pembayaran Elektronik di Indonesia

Perubahan dan inovasi yang terjadi pada era digital saat ini mendorong adanya perubahan pada berbagai aspek kehidupan, salah satunya perekonomian. Perubahan pada aspek perekonomian yang paling menonjol saat ini yaitu pada sistem pembayaran yang awalnya bersifat konvensional menggunakan uang tunai kini berubah menjadi sistem pembayaran yang bersifat digital menggunakan uang elektronik. Sistem pembayaran elektronik di Indonesia dapat dilakukan dengan memanfaatkan uang elektronik, dimana uang elektronik yang beredar di Indonesia terbagi

menjadi 2 jenis, yaitu uang elektronik berbasis jaringan elektronik dan uang elektronik berbasis kartu. Uang elektronik berbasis jaringan elektronik dapat digunakan oleh konsumen cukup dengan mengakses aplikasi melalui smartphone, contoh uang elektronik berbasis jaringan elektronik yaitu Ovo dan Gopay. Uang elektronik berbasis kartu atau biasa disebut prepaid card dapat digunakan konsumen dengan pengisian saldo terlebih dahulu pada kartu yang dimiliki, contoh uang elektronik berbasis kartu yaitu Flazz dan Brizzi.

2.2 Uang Elektronik

Uang elektronik mulai dirilis pertama kali di Indonesia pada tahun 2009 yang ditandai dengan diterbitkannya Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik (Tazkiyyaturrohmah, 2018). Keberadaan uang elektronik awalnya masih berupa kartu yang ditanami chip sebagai identitas agar dapat terbaca oleh mesin. Produk uang elektronik yang pertama kali ada di Indonesia yaitu Flazz yang merupakan produk uang elektronik dari Bank BCA berbasis kartu. Keberadaan uang elektronik terus mengalami perkembangan dan inovasi baik dari segi bentuk maupun fasilitas. Adanya program Gerakan Nasional Non Tunai (GNTT) yang dicanangkan oleh Bank Indonesia pada tahun 2014 membuat keberadaan uang elektronik semakin dikenal oleh masyarakat. Dengan adanya program Gerakan Nasional Non Tunai (GNTT) secara tidak langsung memaksa masyarakat untuk berpindah ke uang elektronik dengan fungsi uang

elektronik yang beragam seperti pembayaran tol, pembayaran parkir, dan pembayaran transportasi (Lestari & Santoso, 2021).

Tabel 2. 1 Penerbit dan Jenis Uang Elektronik

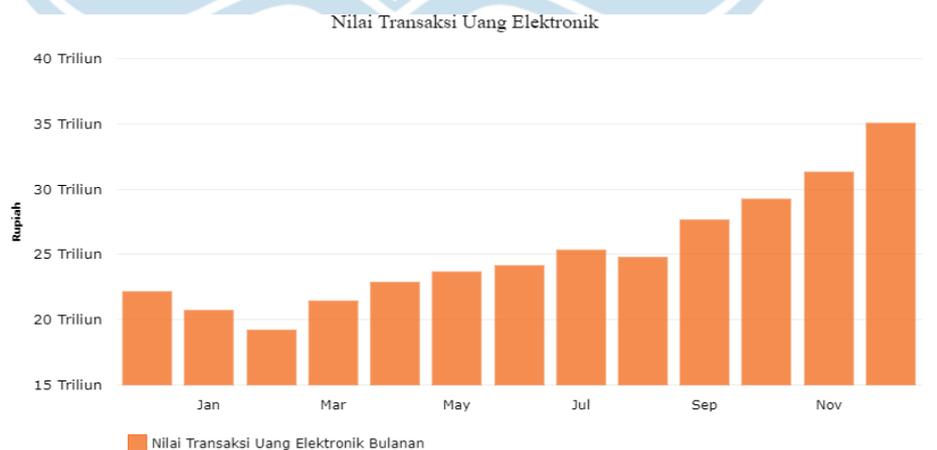
No.	Nama Penerbit	Nama Uang elektronik
1.	PT. Artajasa Pembayaran Elektronis	MYNT E-Money
2.	PT. Bank Central Asia Tbk.	Sakuku dan Flazz
3.	PT. Bank CIMB Niaga	Rekening Ponsel
4.	PT. Bank DKI	Jakarta One/JakOne dan JakCard
5.	PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk.	Mandiri e-Cash dan Mandiri e-Money
6.	PT. Bank Mega Tbk.	Mega Virtual dan Mega Cash
7.	PT. Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk.	UnikQu dan TapCash
8.	PT. Bank Nationalnobu	Nobu e-Money
9.	PT. Bank Permata	BBM Money
10.	PT. Bank Rakyat Indonesia	T bank dan Brizzi
11.	PT. Finnet Indonesia	FinnChannel
12.	PT. Indosat Tbk.	PayPro/Dompetku
13.	PT. Nusa Satu Inti Artha	DokuPay
14.	PT. Skye Sab Indonesia	Skye Mobile Money dan SkyeCard
15.	PT. Telekomunikasi Indonesia Tbk.	Flexy Cash dan iVas Card
16.	PT. Telekomunikasi Seluler	T-Cash dan Tap Izy
17.	PT. XL Axiata Tbk.	XL Tunai
18.	PT. Smartfren Telecom Tbk.	Uangku
19.	PT. Dompet Anak Bangsa	Go-Pay
20.	PT. Witami Tunai Mandiri	TrueMoney
21.	PT. Espay Debit Indonesia Koe	Dana
22.	PT. Bank QNB Indonesia Tbk.	Dooet
23.	PT. BPD Sumsel Babel	BSB Cash
24.	PT. Buana Media Teknologi	Gudang Voucher
25.	PT. Bimasakti Multi Sinergi	Speed Cash
26.	PT. Visionet Internasional	OVO Cash
27.	PT. Inti Dunia Sukses	iSaku
28.	PT. Veritra Sentosa Internasional	Paytren
29.	PT. Solusi Pasti Indonesia	KasPro
30.	PT. Bluepay Digital Internasional	Bluepay
31.	PT. Ezeelink Indonesia	Ezeelink
32.	PT. E2Pay Global Utama	M-Bayar
33.	PT. Cakra Ultima Sejahtera	DUWIT
34.	PT. Airpay International Indonesia	ShopeePay
35.	PT. Bank Sinarmas	Simas E-Money
36.	PT. Transaksi Artha Gemilang	OttoCash

No.	Nama Penerbit	Nama Uang elektronik
37.	PT. Fintek Karya Nusantara	LinkAja

Sumber : Bank Indonesia, Kompas.com

Perkembangan uang elektronik di Indonesia terjadi sangat pesat dan hingga ini sudah terdapat 37 jenis uang elektronik yang beredar di masyarakat baik yang berbasis kartu maupun jaringan elektronik. Penggunaan uang elektronik kini bahkan lebih mudah dan efisien karena bisa diakses melalui smartphone. Fasilitas yang disediakan oleh penyedia layanan uang elektronik kini juga sangat beragam, mulai dari pembayaran belanja online hingga pembayaran kebutuhan pokok bisa dilakukan dengan menggunakan uang elektronik. Fasilitas yang disediakan oleh penyedia jasa uang elektronik membuat pengguna uang elektronik merasa lebih diuntungkan, salah satunya karena adanya promo yang diberikan.

Gambar 2. 1 Nilai Transaksi Uang Elektronik



katadata.id

dataoks

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

Berdasarkan data dari Bank Indonesia, jumlah transaksi uang elektronik di Indonesia mencapai Rp 305,4 triliun pada tahun 2021, dimana jumlah tersebut meningkat 49,05% dari jumlah transaksi uang elektronik pada 2020 yang berjumlah Rp 204,9 triliun. Terjadinya peningkatan transaksi uang elektronik menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik semakin diminati oleh masyarakat. Adanya peningkatan jumlah transaksi uang elektronik menunjukkan bahwa masyarakat termasuk mahasiswa sudah mulai beralih menuju sistem pembayaran uang elektronik pada era digital saat ini. Adanya uang elektronik juga memberikan pengaruh terhadap perputaran uang di Indonesia yang menjadi lebih cepat (Lestari & Santoso, 2021).

2.3 Tingkat Pengeluaran Bulanan Mahasiswa di Yogyakarta

Mahasiswa yang sedang menjalani perkuliahan tentu akan memiliki pengeluaran untuk pemenuhan kebutuhannya. Pengeluaran yang dilakukan oleh mahasiswa bisa berupa pemenuhan kebutuhan primer maupun kebutuhan sekunder. Tingkat pengeluaran bulanan tiap mahasiswa tentu saja memiliki jumlah yang berbeda. Pengeluaran kebutuhan primer mahasiswa seperti makan, biaya buku kuliah, dan biaya kos merupakan pengeluaran yang harus diutamakan dibandingkan pengeluaran untuk kebutuhan sekunder. Pengeluaran untuk kebutuhan sekunder tentu tidak harus dipenuhi oleh mahasiswa, namun bisa jadi ketika mahasiswa melakukan pengeluaran dalam pemenuhan kebutuhan sekunder jumlahnya lebih besar dibanding pengeluaran untuk kebutuhan primer. Jumlah pengeluaran bulanan mahasiswa memiliki kaitan erat dengan perilaku

konsumtif, dimana perilaku konsumtif akan mendorong mahasiswa untuk melakukan aktivitas belanja melebihi batas yang seharusnya. Jumlah pengeluaran bulanan mahasiswa juga dipengaruhi oleh uang saku yang diperoleh, sehingga tiap mahasiswa tentu memiliki standar kemampuan untuk pengeluaran bulanan yang menyesuaikan dengan jumlah uang saku yang didapat (Susanto et al., 2020).

Aktivitas konsumsi yang menjadi pengeluaran bagi mahasiswa biasanya tidak jauh dari pemenuhan kebutuhan perkuliahan. 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).

2.4 Penelitian Terdahulu

Dalam ilmu ekonomi, konsumsi merupakan pemakaian barang – barang hasil industri (Nabilah et al., 2021). Pengeluaran yang dilakukan oleh masyarakat setiap harinya dalam pemenuhan kebutuhan merupakan

suatu yang wajar. Namun, ada faktor yang harus diperhatikan agar pengeluaran yang dilakukan tidak berlebih. Pengeluaran tiap harinya juga harus tetap mendahulukan kebutuhan primer dibanding kebutuhan sekunder. Kebutuhan primer yang merupakan kebutuhan wajib manusia harus terpenuhi guna mempertahankan kehidupan. Ditambah lagi pada era globalisasi saat ini terdapat fasilitas yang mempermudah dalam melakukan belanja kebutuhan salah satunya yaitu adanya uang elektronik. Hal itu bisa membawa dampak positif bagi masyarakat, namun juga membawa dampak negatif. Dampak positif yang dapat dirasakan dengan adanya uang elektronik yaitu dalam melakukan kegiatan belanja pada era globalisasi ini masyarakat bisa melakukan pembelanjaan dari rumah maupun transaksi secara digital sehingga lebih efektif dan efisien. Namun, fasilitas yang mendukung kemudahan dalam belanja tersebut bisa juga menjadi pendorong untuk melakukan konsumsi yang melebihi batas standar sehingga dapat terjadi pemborosan pengeluaran.

Pada penelitian “Eksistensi Uang Elektronik Sebagai Alat Transaksi Keuangan Modern” menunjukkan adanya hubungan antara adanya uang elektronik dan tingkat pengeluaran dalam pemenuhan kebutuhan (Tazkiyyaturrohmah, 2018). Adanya uang elektronik membuat konsumen dan pemilik bisnis lebih tertarik kepada bentuk bisnis *e-commerce* dimana transaksi berjalan lebih cepat karena penjual dan pembeli tidak harus bertemu. Uang elektronik juga menawarkan fasilitas yang lebih menarik bagi konsumen seperti potongan harga dan *cashback*, sehingga banyak

konsumennya terutama mahasiswa lebih banyak melakukan transaksi dengan uang elektronik dibanding uang tunai. Dengan adanya diskon dan *cashback* tersebut, secara tidak langsung meningkatkan daya beli konsumen terutama mahasiswa. Daya beli yang meningkat tersebut dapat mempengaruhi pengeluaran bulanan mahasiswa.

Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil
1.	Rofiqoh Daliyah, Finisica Dwijayati Patrikha (2020)	Analisis Perilaku Konsumen Pengguna Aplikasi E-Money Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya	Mahasiswa memiliki perilaku konsumsi yang berbeda – beda dalam pemenuhan kebutuhannya. Berdasarkan data yang diperoleh sebanyak 81,8% mahasiswa berperilaku konsumtif dengan melakukan pembelian produk yang kurang diperlukan. Adanya e-money menjadi stimulus bagi mahasiswa untuk berperilaku konsumtif karena adanya <i>cashback</i> dan potongan harga yang ditawarkan oleh penyedia jasa e-money.
2.	Parengki Susanto, Mohammad Enamul Hoque, Nik Mohd Hazrul Nik Hashim, Najeeb Ullah Shah,	<i>Moderating Effect of Perceived Risk on the Determinants- Outcome Nexus of E-money Behavior</i>	Pembelian produk secara online telah menjadi tren baru terutama bagi konsumen di kota – kota besar yang

No.	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil
	Mohammad Nur A. Alam (2020)		menunjukkan adanya perubahan perilaku secara drastis dalam beberapa tahun terakhir, selain itu didapati juga bahwa pembelian online dan penggunaan e-money mayoritas dilakukan oleh generasi muda dan berpendidikan, dimana hal tersebut menunjukkan bahwa generasi muda lebih mudah mengadopsi perkembangan teknologi yang ada.
3.	Rifqy Tazkiyyaturrohmah (2018)	Eksistensi Uang Elektronik Sebagai Alat Transaksi Keuangan Modern	Eksistensi uang elektronik didukung oleh berkembangnya bisnis <i>startup</i> di Indonesia yang saling bersaing memberikan fasilitas dan kemudahan bertransaksi bagi konsumennya, salah satunya menyediakan pembayaran dengan menggunakan uang elektronik.

2.5 Pengembangan Hipotesis

2.5.1 Pengaruh Uang Elektronik Terhadap Tingkat Pengeluaran Bulanan Mahasiswa di Yogyakarta

Keberadaan uang elektronik membawa perubahan pada pola hidup dan pola konsumsi menjadi lebih efisien hingga lebih konsumtif (Dwi Sari

et al., 2020). Berbagai fasilitas yang disediakan penyedia layanan dan produk uang elektronik memberikan kemudahan dan keuntungan bagi konsumennya ketika melakukan transaksi. Penelitian yang dilakukan oleh (Salwa, 2019) menunjukkan hasil bahwa uang elektronik memiliki pengaruh terhadap konsumsi mahasiswa, dimana mahasiswa merasa penggunaan uang elektronik lebih mempermudah dan lebih menguntungkan dalam bertransaksi guna pemenuhan kebutuhan dibanding menggunakan uang tunai.

H1: Uang Elektronik Berpengaruh terhadap Tingkat Pengeluaran Bulanan Mahasiswa di Yogyakarta

2.6 Kerangka Penelitian

