

**ANALISIS NILAI TRANSAKSI *CASHLESS PAYMENT* DI
INDONESIA PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Guna Mendapat Gelar Sarjana Ekonomi (S.E)
Pada Jurusan Ekonomi Pembangunan*



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

OLEH:

NAMA : FAHRIZA NISSA

NPM : 1805180021

PROGRAM STUDI: EKONOMI PEMBANGUNAN

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS**

Jl. Kapten Muhtar Basri No. 3 Medan, Telp (061) 6624-567 Kode Pos 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Panitia Ujian Srata-1 Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari senin , tanggal 10 oktober 2022, pukul 13.30 Wib sampai dengan selesai, setelah mendengar, melihat, memperhatikan dan seterusnya.

MEMUTUSKAN

Nama Lengkap : FAHRIZA NISSA
NPM : 1805180021
Program Studi : EKONOMI PEMBANGUNAN
Konsentrasi : PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
Judul Skripsi : ANALISIS NILAI TRANSAKSI *CASHLESS PAYMENT* DI
INDONESIA PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Dinyatakan : (B) *Lulus Yudisium dan telah memenuhi persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana pada Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*

TIM PENGUJI

Penguji I

(Dra. Hj. LAILAN SYAFINA Hsb, M.Si)

Penguji II

(ERI YANTI NASUTION, S.E., M.Ec)

Pembimbing

(Dr. PRAWIDYA HAIRANI RS., SE., M.Si)

PANITIA UJIAN

Ketua

(H. JANURI, S.E., M.M., M.Si)

Sekretaris


(Assoc. Prof. Dr. ADE GUNAWAN, S.E., M.Si)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh :

Nama Lengkap : FAHRIZA NISSA

NPM : 1805180021

Program Studi : EKONOMI PEMBANGUNAN

Konsentrasi : PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Judul Skripsi : ANALISIS NILAI TRANSAKSI *CAHSLESS PAYMENT* DI INDONESIA
PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, September 2022

Pembimbing Skripsi


(PRAWIDYA HARIANI, S.E., M.Si)

Diketahui/Disetujui

Oleh :

Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan
Fakultas Ekonomi dan Bisnis UMSU

Dekan

Fakultas Ekonomi dan Bisnis UMSU


(PRAWIDYA HARIANI, S.E., M.Si)




(H. JANURI, S.E., M.M., M.Si)



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS**

Jl. Kapten Muhtar Basri No. 3 Medan, Telp (061) 6624-567 Kode Pos 20238

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FAHRIZA NISSA
Npm : 1805180021
Program Studi : Ekonomi Pembangunan
Konsentrasi : Perencanaan Pembangunan Daerah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Analisis Nilai Transaksi Cashless Payment Di Indonesia Pada Era Revolusi Industri 4.0**" adalah bersifat asli (*original*), bukan hasil menyadur secara mutlak hasil karya orang lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 11 September 2022

Yang Menyatakan



FAHRIZA NISSA

KATA PENGANTAR



Asalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang memberikan kesehatan, kesabaran, serta kekuatan dan tak lupa pula Shalawat bernadakan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsinya yang berjudul: **“ANALISIS NILAI TRANSAKSI *CASHLESS PAYMENT* DI INDONESIA PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0”**, yang diajukan untuk melengkapi tugas dan syarat menyelesaikan pendidikan meraih gelar Sarjana Ekonomi pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penelitian skripsi ini penulis berusaha menyajikan yang terbaik dengan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh penulis, namun demikian penulis menyadari bahwa pengetahuan yang dimiliki masih sangat terbatas sehingga terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak yang telah membimbing penulis, baik moril, materil dan ide-ide pemikiran.

Skripsi ini dipersembahkan terkhusus kepada MAMAK dan AYAH yang telah memberikan do'a, spiritual, moral, dan materil yang tidak akan ternilai.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan hingga skripsi ini selesai

1. Bapak Dr. H. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Bapak H. Januri, S.E., M.M., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Prawidya Hariani RS, selaku Ketua Jurusan Prodi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dan selaku Dosen Pembimbing saya yang telah banyak memberikan bimbingan/arahan/masukan serta kritikan kepada penulis sehingga terwujudnya skripsi ini.
4. Ibu Roswita Hafni M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Prodi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Seluruh dosen mata kuliah Prodi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Kepada Adik- Adik, Ibuk ku, Adik Sepupuku yang telah memberikan seluruh kepercayaan nya terhadap apa yang saya lakukan. Sehingga saya memiliki kekuatan lebih untuk berjuang dalam penulisan skripsi ini
7. Kepada Seluruh Keluarga besar saya yang telah memberikan seluruh kepercayaan nya terhadap apa yang saya lakukan. Sehingga saya memiliki kekuatan lebih untuk berjuang dalam penulisan skripsi ini
8. Terima Kasih kepada Elva, Putri , Widya, Diah telah menjadi suporter dalam dunia perkuliahan aku ini. Terimakasih sudah menjadi teman yang begitu dekat dengan ku, yang selalu mengerti keadaanku hingga aku mendapatkan gelar SE ini.
9. Kepada seluruh teman jurusan saya yang telah memberi semangat dan motivasi agar saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

10. Seluruh pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu demi satu. Seluruh bantuan yang tidak ternilai harganya ini tidak dapat saya balas satu per satu, semoga Allah SWT membalasnya sebagai amal ibadah dan akan menjadi manfaat yang sangat besar bagi kita semua, Amin.

Medan, Oktober 2022
Penulis,

FAHRIZA NISSA

ABSTRAK

Analisis Nilai Transaksi *Cashless Payment* Di Indonesia Pada Era Revolusi Industri 4.0

**FAHRIZA NISSA
1805180021**

**Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis,
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

E-mail : fahrizanissa100@gmail.com

Kemajuan zaman dan teknologi memaksa manusia untuk dapat berinteraksi dengan ciptaanya sendiri, membuat para pengguna teknologi saling berinteraksi dan menyesuaikan diri dan mengubah pola perilaku manusia dari waktu ke waktu, penemuan teknologi yang membuat manusia melakukan interaksi dengan efisien dan efektif memudahkan segala perilaku manusia itu sendiri “Kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia”. Penelitian ini memiliki tujuan penelitian yaitu Melakukan Analisa ekonomi secara deskriptif mengenai perkembangan sistem pembayaran digital di Indonesia sebelum masa covid-19 dan semasa covid-19, Melakukan Analisa faktor dari penggunaan *Cashless Payment* pada beberapa aplikasi seluler (*Moblie Application*), Melakukan estimasi tentang adanya pengaruh dari Nilai Transaksi mempengaruhi pertumbuhan ekonomi Indonesia tahun 2015 – 2021. Adapun Hasil penelitian ini yaitu Peningkatan yang cukup signifikan tersebut terjadi akibat adanya kemudahan – kemudahan yang ditawarkan oleh penyedia layanan pembayaran digital dan sudah mulai meningkatnya literasi keuangan digital di Indonesia, variabel Pengetahuan, Penggunaan, dan Aksesibilitas mampu menjelaskan variabel Niat Pmenggunakan *Cashless Payment* sebesar 0,985 atau sebesar 98,5%., variabel Nilai Transaksi, Jumlah Penduduk, dan Jumlah Pengguna Internet Bersama -sama tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Pertumbuhan ekonomi.

Kata Kunci : *Cashless Payment*, Sistem Pembayaran, Teknologi.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	14
1.3 Batasan Masalah.....	15
1.4 Rumusan Masalah	15
1.5 Tujuan Penelitian.....	15
1.6 Manfaat Penelitian.....	16
1.6.1. Manfaat Akademik	16
1.6.2. Manfaat Non-akademik	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Landasan Teori	17
2.1.1 Uang dan Lembaga Keuangan	17
2.1.2 Teori Permintaan Uang.....	23
2.1.3 Teori Pendapatan Nasional	28
2.1.4 Pertumbuhan Ekonomi	32
2.1.5 Teori Perilaku Konsumen	38
2.2 Regulasi / Kebijakan	44
2.3 Penelitian Terdahulu	52
2.4 Kerangka Penelitian	54
2.4.1 Kerangka Konsep penelitian	54
2.4.2 Kerangka Konsep Analisa Faktor	54
2.4.3 Kerangka Model Ekonometrika.....	55
2.5 Hipotesis Penelitian	55
BAB III METODE PENELITIAN	56
3.1. Pendekatan Penelitian	56

3.2	Definisi Operasional.....	56
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian	57
3.4	Jenis dan Sumber Data	58
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.6	Populasi dan Sampel	59
3.7	Teknik Analisis Tujuan Penelitian	60
3.7.1	Analisis Deskriptif Sistem Pembayaran Digital dan Nilai <i>Cashless Payment</i>	60
3.7.2	Analisis Model Ekonometrika	60
3.7.3	Analisis Faktor	66
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	70
4.1	Gambaran Umum <i>Cashless Payment</i> di Indonesia	70
4.2	Perkembangan sistem <i>cashless payment</i> di era revolusi industri sebelum masa covid-19 dan semasa covid-19.....	74
4.2.1.	Perkembangan sistem <i>cashless payment</i> sebelum masa covid-19	74
4.2.1.	Perkembangan sistem <i>cashless payment</i> masa covid-19.....	77
4.3	Analisa Faktor	79
4.3.1	Identitas Responden.....	79
4.3.2	Hasil Penelitian SEM PLS	79
4.4	Hasil Analisis Regresi	89
4.4.1.	Uji Asumsi Klasik	89
4.4.2	Koefisien Determinasi.....	92
4.4.3	Interpretasi Hasil	92
4.4.4	Interpretasi Hasil Uji T dan Uji F.....	94
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	96
5.1	Kesimpulan.....	96
5.2	Keterbatasan Penelitian	96
5.3	Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perkembangan Jumlah Alat Pembayaran dengan Menggunakan Kartu (AMPK) 2011 - 2018.....	8
Tabel 3.1 Definisi Operasional	56
Tabel 4.1 Volume transaksi Uang Elektronik (cashless) di Indonesia tahun 2015-2019 (satuan transaksi)	75
Tabel 4.2 Nominal Transaksi Digital (Cashless) 2015 - 2019 (juta rupiah)	77
Tabel 4.3 Convergent Validity Pengetahuan	79
Tabel 4.4 Convergent Validity penggunaan.....	80
Tabel 4.5 Convergent Validity Aksesibilitas	80
Tabel 4.6 Convergent Validity Niat menggunakan <i>cashless payment</i>	81
Tabel 4.7 Convergent Validity Pengetahuan	83
Tabel 4.8 Convergent Validity penggunaan.....	83
Tabel 4.9 Convergent Validity Aksesibilitas	84
Tabel 4.10 Convergent Validity Niat menggunakan <i>cashless payment</i>	84
Tabel 4.11 Discriminante Validity Pada Avarage Extracted (AVE)	85
Tabel 4.12 Composite Reliability	85
Tabel 4.13 R-Square.....	86
Tabel 4.14 Uji Hipotesis	87
Tabel 4.15 Uji Multikolinearitas	89
Tabel 4.16 Uji Heterokesdatisitas	90
Tabel 4.17 Uji Autokorelasi.....	92
Tabel 4.18 Uji Regresi Linear Berganda.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Perkembangan Rumah Tangga yang Menggunakan Internet (2016-2020)	2
Gambar 1.2 Situss E-Commerce dengan Jumlah Pengunjung Terbanyak di Indonesia 2020 (juta)	5
Gambar 1.3 Bisnis Fintech di Indonesia	12
Gambar 1.4 Grafik Transaksi Fintech Indonesia 2017-2021	13
Gambar 2.1 Kurva Indiferensi.....	40
Gambar 2.2 Karakteristik Kurva Indiferen	41
Gambar 4.1 First Outer Loading	81
Gambar 4.2 Second Outer Loading.....	82

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi ke arah serba digital saat ini semakin pesat. Pada era digital seperti ini, manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Teknologi telah dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melakukan apapun tugas dan pekerjaan.

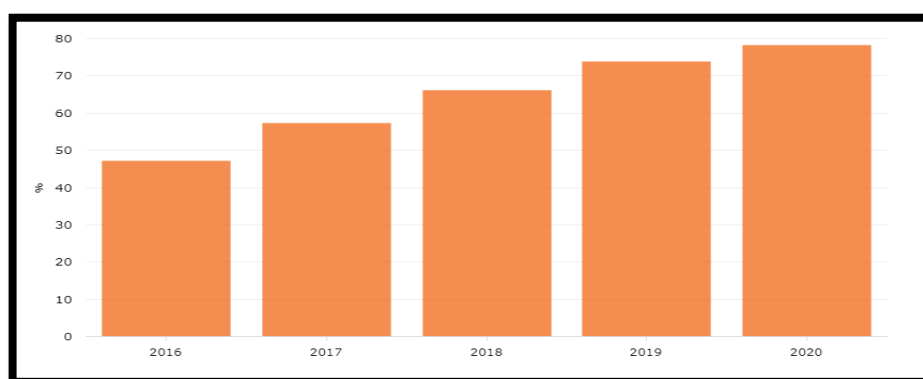
Peran penting teknologi inilah yang membawa peradaban manusia memasuki era digital. Era digital telah membawa berbagai perubahan yang baik sebagai dampak positif yang bisa gunakan sebaik-baiknya. Namun dalam waktu yang bersamaan, era digital juga membawa banyak dampak negatif, sehingga menjadi tantangan baru dalam kehidupan manusia di era digital ini. Tantangan pada era digital telah pula masuk ke dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan, keamanan, dan teknologi informasi itu sendiri.

Era digital terlahir dengan kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Media baru era digital memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan atau internet. Media massa beralih ke media baru atau internet karena ada pergeseran budaya dalam sebuah penyampaian informasi. Kemampuan media era digital ini lebih memudahkan masyarakat dalam menerima informasi lebih cepat. Dengan media internet membuat media massa berbondong-bondong pindah haluan. Semakin canggihnya teknologi digital masa kini

membuat perubahan besar terhadap dunia, lahirnya berbagai macam teknologi digital yang semakin maju telah banyak bermunculan. Berbagai kalangan telah dimudahkan dalam mengakses suatu informasi melalui banyak cara, serta dapat menikmati fasilitas dari teknologi digital dengan bebas dan terkendali.

Era digital juga membuat ranah privasi orang seolah-olah hilang, karena data pribadi yang terekam di dalam otak komputer membuat penghuni internet mudah dilacak, baik dari segi kebiasaan berselancar atau hobi. Era digital bukan persoalan siap atau tidak dan bukan pula suatu opsi namun sudah merupakan suatu konsekuensi. Teknologi akan terus bergerak ibarat arus laut yang terus berjalan ditengah-tengah kehidupan manusia. Maka tidak ada pilihan lain selain menguasai dan mengendalikan teknologi dengan baik dan benar agar memberi manfaat yang sebesar besarnya. Namun bidang ekonomi lebih banyak mendapatkan perhatian karena berkaitan dengan tujuan hidup orang banyak, khususnya lagi pada sektor bisnis.

gambar 1.1 Perkembangan Rumah Tangga yang Menggunakan Internet (2016-2020)



Sumber :Kata data

Berdasarkan data di atas sebanyak 78,18% rumah tangga di Indonesia telah menggunakan internet pada 2020. Jumlah itu meningkat 4,43 poin dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebesar 73,75%. Peningkatan penetrasi internet tersebut sejalan dengan adanya pembatasan aktivitas masyarakat saat pandemi virus corona Covid-19. Berbagai aktivitas bekerja, belajar, hingga berbelanja lebih banyak dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital dari rumah. Selain internet, sebanyak 18,83% rumah tangga di Indonesia memiliki minimal satu komputer, seperti desktop, laptop, atau tablet. Persentase tersebut meningkat tipis dari tahun sebelumnya yang sebesar 18,78%. BPS juga melaporkan, pembangunan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) Indonesia mengalami perbaikan. Ini tercermin dari skor Indeks Pembangunan TIK yang naik 5,08% dari 5,32 pada 2019 menjadi 5,59 pada 2020. Pertumbuhan tertinggi berasal dari indikator penggunaan yang naik 10,10% dari 4,85 menjadi 5,34. Akses dan infrastruktur naik 2,53% dari 5,53 menjadi 5,67. Kemudian, indikator keahlian meningkat 1,37% dari 5,84 menjadi 5,92

Sektor bisnis pada era digital ini mengalami perubahan proses bisnis yang sangat mendasar akibat dari kemunculan dari teknologi informasi. Hal ini juga dikemukakan oleh Hall & Singleton (2009) yang mengungkapkan bahwa teknologi informasi telah menginspirasi rekayasa ulang berbagai proses bisnis tradisional. Bodnar & Hopwood (2006) menyatakan bahwa proses bisnis dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian, yakni proses bisnis primer dan pendukung. Proses bisnis primer terdiri dari logistik penjualan inbound & outbound, operasi, pemasaran, dan jasa. Sedangkan, proses bisnis pendukung terdiri dari prokuremen, pengembangan teknologi, sumber daya manusia, dan infrastruktur perusahaan.

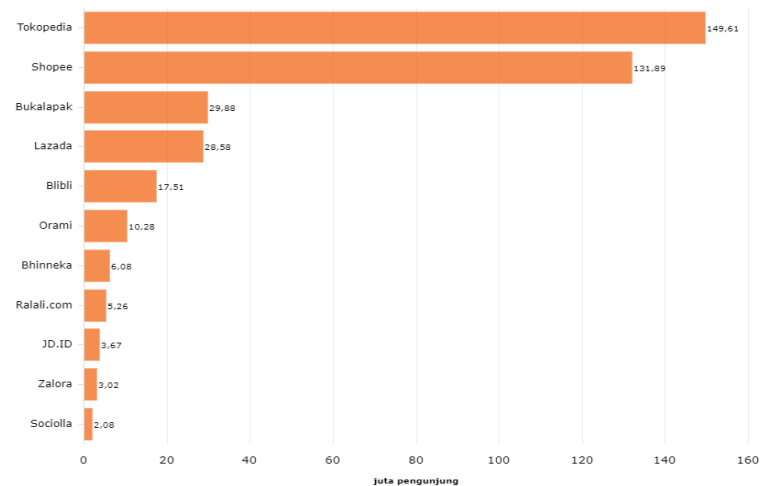
Oleh karena itu dapat dikatakan terjadi perubahan yang sangat mendasar karena mempengaruhi dari hulu hingga hilir aktivitas masyarakat. Perubahan yang terjadi pada sektor digital juga diikuti dengan perubahan perilaku pada masyarakat.

Perkembangan kebudayaan manusia semakin tahun semakin berkembang, dengan perkembangan kebudayaan memajukan peradaban manusia yang menciptakan cara dan adaptasi baru menjalankan kehidupan bagi individu maupun kelompok sosial dalam lingkungan kehidupannya. Kemajuan zaman dan teknologi memaksa manusia untuk dapat berinteraksi dengan ciptaanya sendiri, membuat para pengguna teknologi saling berinteraksi dan menyesuaikan diri dan mengubah pola perilaku manusia dari waktu ke waktu, penemuan teknologi yang membuat manusia melakukan interaksi dengan efisien dan efektif memudahkan segala perilaku manusia itu sendiri “Kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia” (Koentjaningrat, 1990:180).

Pada dasarnya pengguna internet terbanyak adalah usia produktif karena di usia produktif ini lah manusia bebas bereksperimen kehidupan sesuai jalan dan kegiatan yang dia pilih. Hal ini menyebabkan perubahan perilaku pada usia produktif yang sangat bergantung pada akses internet salah satunya adalah perilaku konsumsi barang dan jasa. Perkembangan dunia digital dan kecepatan akses internet telah mempermudah masyarakat dalam memenuhi kegiatan konsumsi barang dan jasa mereka yaitu melalui *marketplace*. *Marketplace* yaitu sebuah website atau aplikasi online atau juga bisa disebut pasar elektronik yang memfasilitasi proses jual beli barang dan jasa. Kemudahan yang ditawarkan oleh *marketplace* seperti, kecepatan transaksi dan harga yang kompetitif membuat masyarakat khususnya usia produktif lebih memilih untuk berbelanja di

marketplace dari pada belanja secara *offline*. Hal tersebut juga dapat mengurangi dari paparan covid-19.

gambar 1.2 Situss E-Commerce dengan Jumlah Pengunjung Terbanyak di Indonesia 2020 (juta)



Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/>

Berdasarkan data di atas E-commerce dalam bentuk *marketplace* dengan jumlah pengunjung pada tahun 2020 urutan pertama pengunjung terbanyak adalah Tokopedia dengan total Pengunjung 149,61 juta pengunjung. Tokopedia dikenal dengan menjual alat-alat elektronik yang berkualitas namun dengan harga yang murah. Di posisi ke dua ada shopee yaitu dikenal dengan sebutan si orange dengan jumlah pengunjung sebesar 131,89 juta pengunjung. Di posisi ke tiga yaitu Bukalapak dengan jumlah pengunjung sebesar 29,88 juta pengunjung. Sedangkan untuk peringkat paling bawah yaitu Sociolla dengan jumlah 2,08 juta pengunjung. Dimana, hampir seluruh *marketplace* menggunakan sistem pembayaran secara online.

Selain E-commerce dalam penggunaan barang seperti gambar di atas, ada juga E-commerce dalam bentuk jasa seperti traveloka, tiket.com, dan halodoc.

Traveloka merupakan aplikasi yang menyediakan layanan pemesanan tiket pesawat, dan hotel secara daring dengan fokus perjalanan domestik di Indonesia. Tak hanya tiket pesawat dan hotel. Pengguna juga bisa booking tiket kereta api resmi dari PT Kereta Api Indonesia. Lebih dari 100.000 rute penerbangan tiket murah maskapai domestik dan internasional tersedia di tersedia juga booking kupon kuliner dan tiket tempat wisata. Tiket.com merupakan aplikasi yang secara garis besar sama seperti traveloka namun ada sedikit kelebihan yang dimiliki. Tiket.com yaitu Aplikasi ini juga memiliki fitur Smart Refund akan mempermudah mendapatkan pengembalian dana jika terjadi pembatalan pemesanan. Dan Smart Reschedule mempermudah melakukan penjadwalan ulang tiket pesawat. Selain itu pengguna juga bisa mencari sewa mobil, juga bisa pesan tiket atraksi, seperti tiket Snowbay Waterpark, Jakarta Aquarium, Bromo Tour, Universal Studio Singapore, dan masih banyak lagi. Ada juga tiket konser dan event lainnya. Dan Halodoc merupakan aplikasi jasa kesehatan untuk berkonsultasi secara via chat langsung dengan dokter umum maupun spesialis dengan tarif yang sudah ditentukan. Halodoc juga berkerjasama dengan apotek dan juga pengantaran online sehingga mudah untuk memesan obat serta konsultasi 24 jam.

Sistem pembayaran menjadi komponen yang penting untuk menjamin terlaksananya setiap kegiatan transaksi yang dilakukan masyarakat dan perdagangan. Selain itu dalam perkembangannya, sistem pembayaran juga berperan penting dalam mendukung terciptanya stabilitas sistem keuangan dan pelaksanaan kebijakan moneter. Kegiatan sistem pembayaran juga melibatkan berbagai lembaga yang berperan sebagai penyelenggara jasa sistem pembayaran

maupun penyelenggara pendukung jasa sistem pembayaran seperti bank, lembaga keuangan selain bank, dan bahkan perorangan. Perkembangan sistem pembayaran ini didorong oleh semakin besarnya kapasitas dan nilai transaksi, peningkatan risiko, dan juga perkembangan teknologi. Sistem pembayaran diperlukan untuk memfasilitasi perpindahan dana secara efisien, aman dan cepat.

Era digital saat ini, mengharuskan masyarakat untuk cerdas dapat memanfaatkan kemudahan dan keefektifan dalam berinteraksi antara satu sama lain. Berbagai inovasi digital pada berbagai bidang membuktikan bahwa masyarakat juga turut andil dalam perkembangan zaman yang semakin modern. Berkembangnya bisnis *financial technology (fintech)* juga ikut mempengaruhi munculnya perusahaan startup yang bergerak di sektor keuangan digital. Salah satu produk finansial digital tersebut adalah uang elektronik (*e-money*). Dengan munculnya uang elektronik akan memungkinkan masyarakat untuk melakukan transaksi finansial tanpa menggunakan uang tunai.

Alat pembayaran non tunai sudah berkembang dan semakin lazim dipakai masyarakat. Kenyataan ini memperlihatkan kepada kita bahwa jasa pembayaran non tunai yang dilakukan bank maupun Lembaga Selain Bank (LSB), baik dalam proses pengiriman dana, penyelenggara kliring maupun sistem penyelesaian akhir sudah tersedia dan dapat berlangsung di Indonesia.

Perlu diketahui bahwa BI bukan semata peduli akan terciptanya efisiensi dalam sistem pembayaran, tapi juga kesetaraan akses hingga ke urusan perlindungan konsumen. Yang dimaksud terciptanya sistem pembayaran, itu artinya memberi kemudahan bagi pengguna untuk memilih metode pembayaran yang dapat diakses ke seluruh wilayah dengan biaya serendah mungkin.

Sementara yang dimaksud dengan kesetaraan akses, BI akan memperhatikan penerapan asas kesetaraan dalam penyelenggaraan sistem pembayaran. Sedangkan aspek perlindungan konsumen dimaksudkan penyelenggara wajib mengadopsi asas-asas perlindungan konsumen secara wajar dalam penyelenggaraan sistemnya.

Sistem pembayaran secara non-tunai menjadi semakin canggih dan berevolusi ke bentuk *paperless* atau yang biasa disebut sebagai pembayaran elektronik, sehingga tidak lagi berbasis kertas. Pembayaran non tunai umumnya dilakukan tidak dengan menggunakan uang sebagai alat pembayaran melainkan dengan cara transfer antar bank ataupun transfer intra bank melalui jaringan internal bank sendiri. Selain itu pembayaran non tunai juga dapat dilakukan dengan menggunakan kartu sebagai alat pembayaran, misalnya dengan menggunakan kartu ATM, kartu debit dan kartu kredit. Alat pembayaran elektronik ini tentu saja membutuhkan infrastruktur teknologi yang tinggi dan legal yang tidak dibutuhkan pada alat pembayaran berbasis kertas.

Hasil penelitian yang dilakukan Bank Indonesia (2012) memperlihatkan tingginya pembayaran publik dan dunia usaha untuk memakai alat pembayaran non tunai. Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) di Indonesia, baik ATM, kartu kredit, maupun kartu ATM yang juga berfungsi sebagai kartu debit yang beredar terus meningkat jumlahnya.

Tabel 1.1 Perkembangan Jumlah Alat Pembayaran dengan Menggunakan Kartu (AMPK) 2011 - 2018

Periode	Kartu Kredit	Kartu ATM	Kartu ATM + Debet
2011	14.785.382	3.623.992	59.761.318
2012	14.817.168	4.533.187	73.219.365
2013	15.091.684	6.292.164	83.170.125
2014	16.043.347	7.189.917	98.638.287
2015	16.863.842	7.330.388	112.948.818
2016	17.406.327	8.361.351	127.786.999
2017	17.244.127	8.815.007	155.663.442

2018	17.262.472	9.025.373	151.189.656
------	------------	-----------	-------------

Sumber : Bank Indonesia (www.bi.go.id)

Dari data diatas dapat ketahui bahwa kecenderungan pemakaian sistem pembayaran non tunai semakin diminati oleh masyarakat, dapat dilihat dari jumlah kartu pembayaran elektronik yang beredar merefleksikan kepercayaan masyarakat dan tuntutan akan sistem pembayaran yang lebih efisien dari tahun ke tahun yang semakin meningkat. Peningkatan sangat besar di indikasikan dari jumlah kartu pembayaran elektronik beredar di masyarakat tiga tahun terakhir yaitu pada tahun 2016 ketahun 2018 Menunjukkan bahwa kecenderungan masyarakat untuk lebih bertransaksi secara non tunai.

Dari data diatas, dapat dilihat bahwa dari tahun 2011 sampai dengan tahun 2018. Masyarakat pada umumnya telah memiliki kepercayaan bahwa sistem pembayaran elektronik yang mengikuti perkembangan teknologi dan tuntutan kebutuhan masyarakat akan dapat meningkatkan efektifitas dalam sistem pembayaran yang juga akan menunjang aktivitas kehidupan masyarakat khususnya di Indonesia

kemajuan digitalisasi ini berjalan lebih cepat dari pada perkembangan sektor lainnya. Dapat dikatakan bahwa saat ini jumlah orang yang memiliki telepon seluler (ponsel) jauh lebih besar dari pada yang memiliki akses terhadap listrik atau air bersih. Penetrasi atau difusi gelombang teknologi digital telah memasuki hampir kesemua aspek kehidupan dan ekonomi masyarakat dunia, seperti transportasi, kesehatan, pendidikan, hotel, dan bahkan keuangan. Bagi sektor keuangan, inovasi teknologi bukan merupakan fenomena baru karena antara teknologi dan keuangan memiliki sejarah simbiosis yang panjang sehingga secara intrinsik teknologi keuangan (*financial technology*), atau yang lebih

populer dengan sebutan *FinTech*, juga bukan merupakan pengembangan baru bagi industri jasa keuangan.

Ada dua faktor utama yang menggerakkan terjadinya evolusi dalam inovasi teknologi keuangan, yaitu kekuatan permintaan (*demand side*) dan kekuatan penawaran (*supply side*). Faktor yang bersumber dari sisi permintaan antara lain adalah: Pertama, pergeseran preferensi konsumen yang mempengaruhi permintaan (*demand*) konsumen terhadap inovasi. Akses internet yang mudah dan kemampuan pengguna jaringan internet bertransaksi real-time telah mendorong ekspektasi yang tinggi terutama menyangkut kenyamanan, kecepatan, biaya yang lebih murah, dan kemudahan penggunaan layanan keuangan. Selain itu, perubahan preferensi juga terjadi karena pengaruh faktor demografi yang mendorong permintaan, seperti akseptansi yang meningkat dari kelompok yang memang tumbuh dengan teknologi digital (*digital natives*) dan para millennials.

Kedua, evolusi teknologi. Inovasi teknologi dalam layanan keuangan berkembang dengan pesat dan dengan cara-cara baru serta memanfaatkan model - model bisnis yang berbeda. Sebutlah misalnya model bisnis dengan menggunakan teknologi big data, *artificial intelligence (AI)*, *machine learning*, *cloud computing* dan *biometrics*. Selain ini, dengan inovasi yang agak berbeda juga telah diterapkan teknologi baru. Dengan model bisnis dan aplikasi teknologi baru memungkinkan munculnya pemain-pemain baru di sektor jasa keuangan. Di dalam majalah *the Economist* (Edisi 9 May 2015) menyebutkan bahwa kemajuan teknologi dalam jasa keuangan ini berpotensi mendemokratisasikan keuangan. Paling tidak, kombinasi sejumlah teknologi yang bersamaan dengan perangkat akses yang berada di telapak tangan konsumen, seperti ponsel dan perangkat

seluler lainnya yang terhubung ke internet telah menambah dimensi baru bagi dunia digital. Konektivitas yang lebih besar memungkinkan bentuk baru dalam penyediaan layanan.

Sementara itu, faktor penggerak dari sisi penawaran adalah perubahan regulasi keuangan dan struktur pasar, terutama paska krisis keuangan global 2008/2009. Perubahan tersebut ditujukan untuk mereduksi risiko terjadinya krisis di masa yang akan datang. Berbagai perubahan regulasi keuangan tersebut telah menimbulkan banyak perubahan dalam aktivitas keuangan dan yang terkait dengan penetapan harga (*pricing*). Akibatnya perusahaan-perusahaan keuangan tradisional, termasuk bank, didesak untuk menekan biaya dan menggunakan modal secara lebih efisien, sehingga mengurangi aktivitas perusahaan-perusahaan keuangan tersebut. Bahkan ada diantaranya yang menarik diri dari sejumlah aktivitas. Persyaratan modal yang lebih tinggi, misalnya telah mengakibatkan perubahan perilaku sejumlah bank dalam memberikan pinjaman. Hal ini memberikan peluang bagi pemberi pinjaman online untuk mendapatkan transaksi dalam penyediaan kredit karena bank mengurangi sejumlah pinjaman berisiko. Selain itu, ada kemungkinan dimana regulasi baru telah menciptakan insentif untuk mengembangkan layanan dan model bisnis baru dengan solusi *FinTech*. (www.fsb.org)

Menurut data Asosiasi *Fintech* Indonesia (*Aftech*) per Desember 2017, dari 235 perusahaan *fintech* aktif, 39%-nya bergerak di subsektor sistem pembayaran (*payment*). Institusi perbankan adalah institusi paling aktif dalam melakukan kolaborasi dengan *fintech*. Menurut *Aftech*, 63,90% pelaku *fintech* telah terkoneksi ke sistem perbankan. Sebanyak 77% di antaranya melakukan

kolaborasi langsung dengan perbankan. Industri *Fintech* di Indonesia di dominasi oleh *Fintech* pembayaran dan pinjaman (*lending*).

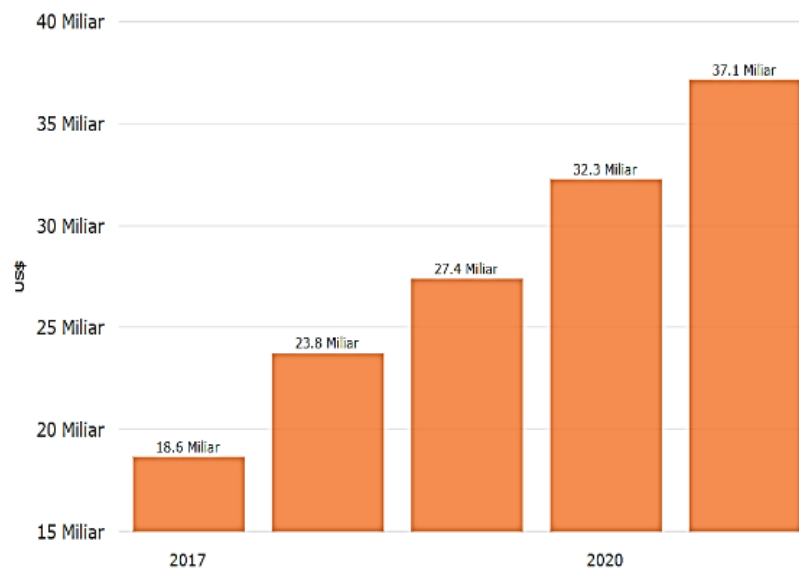
gambar 1.3 Bisnis Fintech di Indonesia



Sumber: CNBC Indonesia (www.cnbcindonesia.com)

Berkembangnya industri Fintech di Indonesia didukung oleh makin meningkatnya jumlah pengguna internet dan smartphone di Indonesia. Berdasarkan hasil survei Statistik Pengguna Internet Indonesia tahun 2016 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau disebut dengan jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2016 adalah 132,7 juta pengguna atau sekitar 51,5% dari total penduduk Indonesia. Dari total 132,7 juta pengguna internet tersebut, sebesar 63,1 juta atau sekitar 47,6% pengguna menggunakan perangkat mobile (*smartphone*). Dengan kemudahan yang diberikan, internet dan *smartphone* menjadi hal yang penting bagi masyarakat Indonesia dan akhirnya mempengaruhi perilaku konsumen dalam melakukan transaksi produk dan jasa, termasuk layanan jasa keuangan. Saat ini, rata-rata masyarakat Indonesia yang berumur 20-40 tahun telah melakukan bentuk transaksi produk maupun jasa secara online (www.ojk.go.id).

gambar 1.4 Grafik Transaksi Fintech Indonesia 2017-2021



Sumber: Katadata Indonesia (www.katadata.co.id)

Berdasarkan data statistik Bank Indonesia (BI), volume transaksi *fintech* juga terus mengalami peningkatan. Pada tahun 2017, nilai transaksi *fintech* telah mencapai US\$18,65 miliar (Rp251,78 triliun) naik 24,17% dari tahun 2016 sebesar US\$15,02 miliar (Rp202,77 triliun). Angka ini akan melonjak menjadi US\$ 37,15 miliar pada 2022, dengan *Compound Annual Growth Rate (CAGR)* 2017-2021 sebesar 18,8 persen. Besarnya populasi serta masih banyak penduduk Indonesia yang belum tersentuh lembaga keuangan merupakan tantangan bagi startup *Fintech* di tanah air.

OJK memandang teknologi informasi telah digunakan untuk mengembangkan industri keuangan dan dapat mendorong tumbuhnya alternatif pembiayaan bagi masyarakat. OJK juga mendukung pertumbuhan lembaga jasa keuangan berbasis teknologi informasi sehingga dapat lebih berkontribusi terhadap perekonomian nasional. Untuk itu OJK telah menerbitkan Peraturan OJK Nomor 77/POJK.01/2016 Tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis

Teknologi Informasi atau *Peer-toPeer (P2P) Lending*, yang akan disusul dengan ketentuan lain terkait *fintech* agar regulasi semakin jelas dan lengkap. Besarnya potensi yang dimiliki membuat *fintech* perlu diberikan ruang untuk bertumbuh.

(www.ojk.go.id)

Dari latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang penggunaan layanan *financial technology* terhadap sistem pembayaran. Dengan demikian, penelitian ini mengambil judul “Analisis Nilai Transaksi *Cashless Payment* Di Indonesia Pada Era Revolusi Industri 4.0”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang diatas, maka didapat beberapa masalah yaitu:

1. Dari data 10 terakhir Jumlah Uang Beredar di Indonesia semakin meningkat, hal itu berbanding terbalik dengan kebijakan Bank *Sentral* yaitu *Less Cash Society (LCS)*.
2. Pengguna Internet terus mengalami peningkatan yang mengartikan masyarakat menggunakan internet untuk seluruh kegiatan.
3. Untuk melakukan transaksi sistem pembayaran menggunakan uang tunai dalam jumlah besar mengundang risiko seperti pencurian, perampokan dan pemalsuan uang.
4. Pengetahuan masyarakat yang kurang akan teknologi menghambat penggunaan layanan *financial technology*.
5. Pembayaran menggunakan *Financial technology* terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti fokus membatasi masalah pada perkembangan Nilai Transaksi pembayaran tanpa uang tunai (*Cashless Payment*) di Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan sistem *cashless payment* di era revolusi industri sebelum masa covid-19 dan semasa covid-19.
2. Faktor – faktor apa saja yang mempengaruhi Gen- Z dalam memilih transaksi *cashless payment* di aplikasi seluler (*Moblie Application*)
3. Apakah Nilai Transaksi mempengaruhi pertumbuhan ekonomi Indonesia pada era digital 4.0 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah diatas penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Melakukan Analisa ekonomi secara deskriptif mengenai perkembangan sistem pembayaran digital di Indonesia sebelum masa covid-19 dan semasa covid-19.
2. Melakukan Analisa faktor dari penggunaan *Cashless Payment* pada beberapa aplikasi seluler (*Moblie Application*)
3. Melakukan estimasi tentang adanya pengaruh dari Nilai Transaksi mempengaruhi pertumbuhan ekonomi Indonesia tahun 2015 - 2021

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun dari hasil penelitian ini diharapkan dapat diambil manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan yaitu :

1.6.1. Manfaat Akademik

a. Bagi Peneliti :

1. Sebagai bahan studi atau tambahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian menyangkut topik yang sama.
2. Sebagai tambahan pembelajaran bagi mahasiswa mengenai pembahasan terkait.

b. Bagi Mahasiswa

1. Melatih mahasiswa untuk dapat menguraikan dan membahas suatu permasalahan secara ilmiah, teoritis dan sistematis
2. Sebagai tambahan pembelajaran bagi mahasiswa mengenai pembahasan yang terkait.

1.6.2. Manfaat Non-akademik

- a. Sebagai bahan masukan pemerintah dalam penetapan kebijakan tentang Nilai Transaksi *Cashless Payment*
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai penambahan pengetahuan bagi masyarakat

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Uang dan Lembaga Keuangan

A. Uang

Uang diartikan sebagai alat tukar umum atau alat pengukur nilai benda/kekayaan yang berfungsi untuk memudahkan penukaran benda-benda/barang-barang, jasa-jasa, pembayaran-pembayaran dan pinjam-meminjam dalam hubungan ekonomi di dalam suatu negara atau antar negara-negara. (Aliminsyah & Padji, 2006) Sesuatu barang dapat didefinisikan sebagai uang apabila memiliki tiga fungsi dari uang, yaitu alat pertukaran, satuan hitung, serta sebagai alat penyimpanan nilai (Mishkin F. S., 2001).

Menurut Robertson dan AC. Pigon mengenai defenisi mereka terhadap uang, menekankan peranan uang sebagai alat tukar, sedangkan Rollin G. Thomas memberikan defenisi uang secara lebih luas dengan memberikan pengertian bahwa uang adalah sesuatu yang siap (dicairkan) dan dapat diterima umum dalam transaksi-transaksi barang dan jasa, serta dapat diterima dalam pembayaran hutang. (Rahardjo, 2009)

1. Jenis Uang

- a) Uang Kartal, terdiri dari uang kertas dan uang logam, Uang kartal adalah alat bayar yang sah dan wajib diterima oleh masyarakat dalam melakukan transaksi jual beli sehari-hari. Menurut undang-undang Bank Sentral Nomor: 13 Tahun 1968 Pasal 26 ayat (1), Bank Indonesia mempunyai hak tunggal

untuk mengeluarkan uang logam dan kertas. Jenis uang kartal kemudian dapat dibagi sebagai berikut :

- 1) Menurut lembaga yang mengeluarkannya.
- 2) Menurut bahan buaatannya uang kartal dapat dibagi dua jenis, yaitu :
 - (a) Uang logam

Uang logam biasanya terbuat dari emas dan perak karena emas dan perak memenuhi syarat-syarat uang yang efisien. Karena harga emas dan perak yang cenderung tinggi dan stabil, emas dan perak mudah dikenali dan diterima orang. Namun pada saat ini, emas dan perak tidak dipakai lagi sebagai bahan uang karena beberapa alasan, yaitu jumlahnya sangat langka sehingga sulit didapatkan dalam jumlah besar.

(b) Uang kertas

Uang kertas adalah uang yang terbuat dari kertas dengan gambar dan cap tertentu dan merupakan alat pembayaran yang sah. Uang kertas mempunyai nilai karena nominalnya. Oleh karena itu, uang kertas hanya memiliki dua macam nilai, yaitu nilai nominal dan nilai tukar.

(c) Uang Giral

Uang giral tercipta akibat semakin mendesaknya kebutuhan masyarakat akan adanya sebuah alat tukar yang lebih mudah, praktis dan aman. Di Indonesia, bank yang berhak menciptakan uang giral adalah bank umum selain Bank Indonesia. Menurut Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1992 tentang Perbankan, definisi uang giral adalah tagihan yang ada di bank umum, yang dapat digunakan sewaktu-waktu sebagai alat pembayaran. Bentuk uang giral dapat berupa cek, giro, atau *telegraphic transfer*. Namun, uang giral bukan merupakan alat

pembayaran yang sah. Artinya, masyarakat boleh menolak dibayar dengan uang giral.

1. Fungsi Uang

Kegunaan uang tercermin dalam fungsi-fungsi uang. Fungsi uang dibagi atas fungsi asli dan fungsi turunan. Fungsi asli disebut juga fungsi primer dari uang, fungsi asli ini terdiri atas :

- a. Sebagai alat tukar (*medium of exchange*) uang dapat digunakan sebagai alat untuk mempermudah pertukaran agar uang dapat berfungsi dengan baik diperlukan kepercayaan masyarakat. Masyarakat harus bersedia dan rela menerimanya.
- b. Alat kesatuan hitung (*a unit of account*) untuk menentukan harga sejenis barang diperlukan satuan hitung, juga dengan adanya satuan hitung, kita mengadakan perbandingan harga satu barang dengan barang yang lain. Fungsi turunan sebagai akibat dari fungsi asli, dengan adanya fungsi asli uang muncul fungsi lain yang tidak kalah pentingnya fungsi uang tersebut terdiri atas :
 - 1) Alat pembayaran yang sah Tidak semua orang dapat menciptakan uang terutama uang kartal, karena uang hanya dikeluarkan oleh lembaga tertentu. Di Indonesia, uang dikeluarkan oleh bank indonesia selaku bank sentral.
 - 2) Alat penyimpanan kekayaan dan alat pemindahan kekayaan Dengan uang, kekayaan berupa tanah, gedung, dapat dipindahkan pemiliknya dengan menggunakan uang.

3) Alat pendorong kegiatan ekonomi apabila nilai uang stabil, orang senang menggunakan uang itu dalam kegiatan ekonomi, selanjutnya apabila kegiatan ekonomi itu mengikat, uang dalam peredaran harus ditambah sesuai dengan kebutuhan

2. Jumlah Uang Beredar

Uang Beredar adalah kewajiban sistem moneter (Bank Sentral, Bank Umum, dan Bank Perkreditan Rakyat/BPR) terhadap sektor swasta domestik (tidak termasuk pemerintah pusat dan bukan penduduk). Kewajiban yang menjadi komponen Uang Beredar terdiri dari uang kartal yang dipegang masyarakat (di luar Bank Umum dan BPR), uang giral, uang kuasi yang dimiliki oleh sektor swasta domestik, dan surat berharga selain saham yang diterbitkan oleh sistem moneter yang dimiliki sektor swasta domestik dengan sisa jangka waktu sampai dengan satu tahun. Uang Beredar dapat didefinisikan dalam arti sempit (M1) dan dalam arti luas (M2). M1 meliputi uang kartal yang dipegang masyarakat dan uang giral (giro berdenominasi Rupiah), sedangkan M2 meliputi M1, uang kuasi (mencakup tabungan, simpanan berjangka dalam rupiah dan valas, serta giro dalam valuta asing), dan surat berharga yang diterbitkan oleh sistem moneter yang dimiliki sektor swasta domestik dengan sisa jangka waktu sampai dengan satu tahun. (www.bi.go.id)

B. Bank

Bank adalah badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya kembali kepada masyarakat dalam bentuk kredit dan atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup rakyat banyak. Sedangkan usaha perbankan meliputi tiga kegiatan, yaitu

menghimpun dana, menyalurkan dana, dan memberikan jasa bank lainnya Kegiatan menghimpun dan menyalurkan dana merupakan kegiatan pokok bank sedangkan memberikan jasa bank lainnya hanya kegiatan pendukung (Kasmir, 2014).

Kegiatan menghimpun dana, berupa mengumpulkan dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan giro, tabungan, dan deposito. Biasanya sambil diberikan balas jasa yang menarik seperti, bunga dan hadiah sebagai rangsangan bagi masyarakat. Kegiatan menyalurkan dana, berupa pemberian pinjaman kepada masyarakat. Sedangkan jasa-jasa perbankan lainnya diberikan untuk mendukung kelancaran kegiatan utama tersebut. Fungsi bank adalah sebagai berikut :

1. Menghimpun dana (*funding*) dari masyarakat dalam bentuk simpanan, dalam hal ini banyak bank sebagai tempat untuk menyimpan uang atau berinvestasi bagi masyarakat. Tujuan utama masyarakat menyimpan uang biasanya adalah untuk keamanan uangnya. Kemudian untuk melakukan investasi dengan harapan memperoleh bunga dari hasil simpanannya. Tujuan lainnya ialah untuk memudahkan melakukan transaksi pembayaran, untuk memenuhi tujuan diatas baik mengamankan uang maupun untuk melakukan investasi, bank menyediakan sarana yang disebut dengan simpanan. Secara umum jenis simpanan yang ada di bank adalah terdiri dari simpanan giro (*demand deposit*), simpanan tabungan (*saving deposit*) dan simpanan deposito (*time deposit*).
2. Menyalurkan dana (*lending*) ke masyarakat, dalam hal ini bank memberikan pinjaman (*credit*) kepada masyarakat. Dengan kata lain

bank menyediakan dana bagi masyarakat yang membutuhkan. Pinjaman atau kredit yang diberikan dibagi dalam berbagai jenis sesuai dengan keinginan nasabah. Sebelum kredit diberikan, bank terlebih dahulu menilai apakah kredit tersebut layak diberikan atau tidak. Penilaian ini dilakukan agar bank terhindar dari kerugian akibat tidak dapat dikembalikannya pinjaman yang diasalurkan bank dengan berbagai sebab. Jenis kredit yang biasa diberikan oleh hampir semua bank adalah seperti kredit investasi, kredit modal kerja atau kredit perdagangan.

3. Memberikan jasa-jasa bank lainnya (*service*) seperti pengiriman uang (*transfer*), penagihan surat-surat berharga yang berasal dari dalam kota (*clearing*), penagihan surat-surat berharga yang berasal dari luar kota dan luar negeri (*inkaso*), *letter of credit* (L/C), *safe deposit box* (SDB), bank garansi, *bank notes*, *travelers cheque* dan jasa-jasa lainnya. Jasa-jasa bank lainnya ini merupakan jasa pendukung dari kegiatan pokok bank yaitu menghimpun dan menyalurkan dana.

Dalam praktiknya, bank juga memiliki fungsi sebagai lembaga perantara keuangan antara masyarakat yang kelebihan dana dengan masyarakat yang kekurangan dana. Masyarakat kelebihan dana maksudnya adalah masyarakat yang memiliki berlebihan dana dan kemudian disimpan di bank. Penyimpanan uang di bank selain aman, juga menghasilkan bunga dari uang yang disimpannya. Oleh bank, dana simpanan masyarakat ini disalurkan kembali kepada masyarakat yang kekurangan dana.

2.1.2 Teori Permintaan Uang

Teori-teori permintaan uang secara garis besar menjelaskan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi sifat individu dalam menentukan jumlah permintaan uangnya dan preferensi individu dalam menyimpan bentuk kekayaan yang dimiliki. Secara garis besar teori permintaan uang, ada dua variabel yang menentukan permintaan akan uang. Pertama variabel skala (kendala) yaitu variabel yang membatasi maksimal memegang uang dalam bentuk tunai. Kedua adalah variabel biaya memegang uang tunai (*opportunity cost of holding money*) atau biaya yang hilang karena memegang uang tunai. Contohnya jika menggunakan uang tunai dalam bertransaksi maka kehilangan biaya seperti manfaat pendapatan bunga, pemberian diskon belanja dan kemudahan dalam bertransaksi jika memegang uang dalam bentuk non tunai.

A. Teori Permintaan Uang Klasik

Faktor yang menentukan permintaan uang dalam pandangan dijelaskan dengan menggunakan teori kuantitas (*quantity theory*) dan teori sisa tunai (*cash-balance theory*). Menurut Irving Fisher teori kuantitas uang sebagai berikut (Sukirno, 2011):

$$MV = PT$$

M = penawaran uang

V = perputaran uang

P = tingkat harga

T = volume barang yang diperdagangkan dalam suatu tahun

tertentu.

Menurut Fisher, nilai V ditentukan oleh kebiasaan pembayaran gaji

dan efisiensi lembaga keuangan. Sehingga nilai V relatif tetap, karena faktor-faktor yang menentukan nilai V adalah tetap atau dapat dikatakan tidak berubah. Dalam suatu periode tertentu, kuantitas barang yang diperdagangkan T jumlahnya tertentu. Sehingga pada keadaan keseimbangan (*full employment*) nilai T adalah tetap dan telah mencapai tingkat yang maksimum. Jadi para ahli ekonomi klasik mengatakan bahwa perubahan yang terjadi pada permintaan uang hanya akan berpengaruh terhadap harga karena nilai V dan T adalah tetap.

Menurut teori klasik yang kedua yaitu teori *cash-balance theory* yang dikembangkan oleh A. Marshall dan A.C Pigou, dari *Cambridge University*. Teori ini menekankan pada tujuan masyarakat dalam permintaan uang dan pengaruh pada jumlah uang yang diperlukan oleh masyarakat. Menurut Marshall tujuan seseorang memegang uang adalah untuk keperluan transaksi. Kemudian Pigou menambahkan alasan lain yaitu masyarakat memegang uang memiliki tujuan untuk berjaga-jaga. Sehingga didapatkan formulasi sebagai berikut:

$$M = kPT$$

Dimana: $k = 1/V$

kY adalah keinginan masyarakat terhadap uang tunai. Marshall menganggap bahwa masyarakat selalu menginginkan sebagian dari pendapatannya (Y) dalam bentuk uang tunai (k).

B. Teori Permintaan Uang Key

Teori permintaan Keynes memiliki perbedaan dari teori permintaan uang klasik. Keynes menambahkan fungsi uang yang lain yaitu sebagai

penyimpan kekayaan (*store of value*). Didalam teorinya Keynes berpendapat terdapat tiga motif seseorang dalam memegang uang, yaitu untuk transaksi, berjaga-jaga dan spekulasi.

1) Motivasi Transaksi (*Precautionary Motive*)

Permintaan uang untuk transaksi dalam teori Keynes adalah sama dengan permintaan uang dalam teori klasik. Masyarakat memegang uang (*holding money*) dalam rangka mempermudah kegiatan transaksi sehari-hari. Permintaan uang untuk transaksi berhubungan positif dengan tingkat pendapatan; Bila pendapatan meningkat, maka kebutuhan uang untuk transaksi meningkat.

2) Motivasi Berjaga-jaga (*Precautionary Motive*)

Hal lain yang juga memotivasi orang memegang uang adalah persiapan untuk menghadapi hal-hal yang tidak diinginkan dan atau tak terduga, misalnya sakit atau mengalami kecelakaan. Permintaan uang untuk berjaga-jaga juga berhubungan positif dengan tingkat pendapatan; Jika pendapatan meningkat, permintaan uang untuk berjaga-jaga juga meningkat. Karena permintaan uang untuk transaksi dan berjaga-jaga berhubungan searah dengan tingkat pendapatan, maka hubungannya dapat diekspresikan sebagai berikut

$$M_t = f(Y)$$

Dimana: M_t : Permintaan Uang Untuk Transaksi Berjaga

Y : Pendapatan

$$\frac{\partial M_t}{\partial Y} \geq 0$$

3) Motivasi Mendapatkan Keuntungan (*Speculation Motive*)

Konsekuensi dari fungsinya sebagai penyimpan nilai (*stock of value*), uang dapat digunakan sebagai alat untuk mendapatkan keuntungan. Motivasi menyimpan uang untuk memperoleh keuntungan disebut sebagai motivasi spekulasi (*speculation motive*). Keynes mengembangkan teori ini berdasarkan asumsi bahwa uang adalah salah satu dari dua aset *financial* yang dapat dimiliki masyarakat. Aset yang lainnya adalah obligasi (*bond*) yaitu surat utang yang disertai janji memberikan pendapatan bunga. Jenis obligasi yang dimaksudkan oleh Keynes adalah obligasi yang jatuh temponya tidak terbatas (*consol bond*) dan tidak memiliki resiko gagal ditagih (*default*).

C. Teori Permintaan Uang Friedman

Milton Friedman menyatakan bahwa permintaan atas uang harus dipengaruhi oleh faktor yang sama yang juga mempengaruhi permintaan untuk aset. Friedman kemudian mengaplikasikan teori permintaan aset untuk uang. Teori permintaan aset menunjukkan bahwa permintaan atas uang seharusnya merupakan fungsi dari sumber dari yang tersedia pada individu (kekayaan) dan perkiraan tingkat pengembalian dari aset relatif terhadap perkiraan tingkat pengembalian pada uang. Seperti Keynes, Friedman mengakui bahwa masyarakat ingin memegang sejumlah sejumlah tertentu dari saldo uang riil. Dengan alasan ini, Friedman menyatakan rumus permintaan uang sebagai berikut (Mishkin, 2008):

$$\frac{M^d}{p} = f(Y_p, r_b - r_m, r_e - r_m, \pi_e - r_m)$$

dimana:

$\frac{M^d}{p}$ = Permintaan untuk saldo riil

Y_p = permanent *income*, ukuran kekayaan Friedman

r_m = perkiraan tingkat pengembalian atas uang

r_b = perkiraan tingkat pengembalian atas obligasi (bonds)

r_e = perkiraan tingkat pengembalian atas saham (*common stock*)

π^e = perkiraan laju inflasi

Satu implikasi dari penggunaan konsep pendapatan permanen Friedman sebagai penentu dari permintaan atas uang adalah bahwa permintaan uang tidak akan banyak berfluktuasi dengan pergerakan siklus usaha. Seorang dapat memegang beberapa bentuk kekayaan selain uang, Friedman mengategorikannya kedalam tiga bentuk aset, yaitu obligasi, saham, dan barang.

Teori permintaan uang Friedman menggunakan pendekatan yang hampir sama dengan Keynes tetapi tidak menjelaskan secara detail mengenai motif memegang uang. Sebaliknya Friedman menggunakan teori permintaan aset untuk menunjukkan permintaan uang sebagai fungsi dari pendapatan permanen dan perkiraan tingkat pengembalian atas aset alternatif terhadap perkiraan tingkat pengembalian atas uang. Friedman melihat bahwa permintaan uang bersifat tidak sensitif dengan tingkat suku bunga. Permintaan uang tidak mengalami pergeseran yang besar dan karenanya stabil. Sehingga percepatan dapat diprediksi, yang menghasilkan kesimpulan teori kuantitas bahwa uang merupakan penentu utama dalam pengeluaran agregat.

2.1.3 Teori Pendapatan Nasional

A. Pengertian

Konsep pendapatan nasional pertama kali dicetuskan oleh Sir William Petty dari Inggris yang berusaha menaksir pendapatan negaranya (Inggris) pada tahun 1665. Dalam perhitungannya, ia menggunakan anggapan bahwa pendapatan nasional adalah penjumlahan biaya hidup (konsumsi) selama setahun. Namun, pendapat tersebut tidak disepakati oleh para ahli ekonomi modern karena menurut pandangan ilmu ekonomi modern, konsumsi bukanlah satu-satunya unsur dalam perhitungan pendapatan nasional. Menurut mereka, alat utama pengukur kegiatan perekonomian adalah Produk Nasional Bruto (Gross National Product = GNP) yaitu seluruh jumlah barang dan jasa yang dihasilkan setiap tahun oleh negara bersangkutan diukur menurut harga pasar yang berlaku di suatu negara.

Tujuan mempelajari perhitungan pendapatan nasional adalah sebagai berikut:

- a. Untuk melihat kemajuan masyarakat dan negara dibidang perekonomian serta melihat pemerataan pembangunan yang mencapai keadilan dan kemakmuran.
- b. Untuk memperoleh taksiran yang akurat tentang nilai barang dan jasa yang dihasilkan masyarakat selama satu tahun
- c. Untuk mengkaji dan mengendalikan factor-faktor yang mempengaruhi tingkat perekonomian suatu Negara.
- d. Untuk membantu merencanakan dan melaksanakan program pembangunan berjangka guna mencapai tujuan pembangunan nasional.

Dalam konsep pendapatan nasional dikenal beberapa konsep berikut:

3. Produk Nasional Bruto

Produk Nasional Bruto (PNB) atau Gross National Product meliputi nilai produk barang dan jasa yang dihasilkan oleh penduduk suatu negara (nasional) selama satu tahun, termasuk hasil produksi barang dan jasa yang dihasilkan oleh warga negara yang berada diluar negeri, tetapi tidak termasuk hasil produksi perusahaan asing yang beroperasi di wilayah negara tersebut.

4. Pendapatan Nasional Neto (NNI)

Pendapatan Nasional Neto (Net National Income = NNI) adalah pendapatan yang menurut jumlah balas jasa yang diterima oleh masyarakat sebagai pemilik faktor produksi. Besarnya NNI dapat diperoleh dari NNP dikurangi pajak tidak langsung. Yang dimaksud pajak tidak langsung adalah pajak yang bebannya dapat dialihkan kepada pihak lain seperti pajak penjualan dan pajak hadiah.

5. Pendapatan Perseorangan (PI)

Pendapatan Perseorangan (Personal Income = PI) adalah jumlah pendapatan yang diterima oleh setiap orang dalam masyarakat, termasuk pendapatan yang diperoleh tanpa melakukan kegiatan apapun. Pendapatan Perseorangan juga menghitung pembayaran transfer (*Transfer Payment*). *Transfer Payment* adalah penerimaan yang bukan merupakan balas jasa produksi tahun ini, melainkan diambil dari sebagian pendapatan nasional tahun lalu seperti pembayaran dana pensiunan, tunjangan sosial bagi para pengangguran, bekas pejuang, bunga utang pemerintah, dan sebagainya. Untuk memperoleh jumlah pendapatan perseorangan, NNI harus dikurangi dengan pajak laba perusahaan (pajak yang dibayar setiap badan usaha kepada pemerintah), laba yang tidak

dibagi (sejumlah laba yang tetap ditahan dalam perusahaan untuk beberapa tujuan tertentu seperti keperluan perluasan perusahaan), dan iuran pensiun (iuran yang dikumpulkan oleh setiap tenaga kerja dan setiap perusahaan dengan maksud akan dibayarkan kembali setelah tenaga kerja tersebut tidak lagi bekerja).

6. Pendapatan yang Siap Dibelanjakan (DI)

Pendapatan yang siap dibelanjakan (Disposable Income = DI) adalah pendapatan yang siap dimanfaatkan guna membeli barang dan jasa, konsumsi, serta selebihnya menjadi tabungan yang disalurkan menjadi investasi. Disposable Income (DI) diperoleh dari Personal Income (PI) dikurangi dengan pajak langsung. Pajak langsung (direct tax) adalah pajak yang bebannya tidak dapat dialihkan ke pihak lain, artinya, harus langsung ditanggung oleh wajib pajak seperti pajak penghasilan.

B. Metode Perhitungan Pendapatan Nasional

Untuk menghitung pendapatan nasional dapat digunakan tiga pendekatan berikut:

1. Pendekatan Pendapatan

Menghitung pendapatan negara melalui pendekatan pendapatan dilakukan dengan menjumlahkan seluruh pendapatan (upah, sewa, bunga, dan laba) yang diterima rumah tangga konsumsi dalam suatu negara selama satu periode tertentu sebagai imbalan atas faktor-faktor produksi yang diberikan kepada perusahaan. Dalam menghitung pendapatan nasional pendekatan pengeluaran menggunakan rumus:

$$Y = w + r + i + p$$

Keterangan:

Y = Pendapatan Nasional

w = Wage (upah atau gaji)

r = Rent (sewa)

i = Interest (bunga)

p = Profit (laba)

2. Pendekatan Produksi

Menghitung pendapatan negara melalui pendekatan produksi dilakukan dengan menjumlahkan nilai seluruh produk yang dihasilkan suatu negara dari bidang industri, agraris, ekstraktif, jasa dan niaga selama satu periode tertentu. Nilai produk yang dihitung dengan pendekatan ini adalah jasa dan barang jadi (bukan bahan mentah atau barang setengah jadi).

3. Pendekatan Pengeluaran

Menghitung pendapatan negara melalui pendekatan pengeluaran dilakukan dengan menghitung jumlah seluruh pengeluaran untuk membeli barang dan jasa yang diproduksi dalam suatu negara selama satu periode tertentu. Perhitungan melalui pendekatan ini dilakukan dengan menghitung pengeluaran yang dilakukan oleh empat pelaku kegiatan ekonomi negara, yaitu rumah tangga (Consumption), pemerintah (Government), pengeluaran investasi (Investment), dan selisih antara nilai ekspor dikurangi nilai impor (X-M). Dalam hal ini pendekatan pengeluaran menggunakan rumus berikut:

$$Y = C + I + G + (X - M)$$

Keterangan:

Y = Pendapatan Nasional

C = Konsumsi

I = Investasi

G = Pengeluaran Pemerintah

X = Ekspor

M = Impor

2.1.4 Pertumbuhan Ekonomi

Menurut pandangan ekonom klasik mengemukakan bahwa pada dasarnya ada empat faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi, yaitu (1) jumlah penduduk, (2) jumlah stok barang dan modal, (3) luas tanah dan kekayaan alam, (4) tingkat teknologi yang digunakan (Kuncoro,2004).

Menurut Kuznet pertumbuhan ekonomi adalah proses peningkatan kapasitas produksi dalam jangka panjang dari suatu negara untuk menyediakan barang ekonomi kepada penduduknya.

Menurut Todaro (2003), Pertumbuhan ekonomi dipengaruhi oleh beberapa faktor,yaitu :

1. Pertumbuhan Penduduk dan Angkatan Kerja

Pertumbuhan penduduk sangat berkaitan dengan jumlah angkatan kerja yang bekerja yang notabnya merupakan salah satu faktor yang akan mempengaruhi pertumbuhan ekonomi. Kemampuan pertumbuhan penduduk ini dipengaruhi seberapa besar perekonomian dapat menyerap angkatan kerja yang bekerja produktif.

2. Akumulasi Modal

Akumulasi modal merupakan gabungan dari investasi baru yang di dalamnya mencakup lahan, peralatan fiskal dan sumber daya manusia yang

digabung dengan pendapatan sekarang untuk dipergunakan memperbesar output pada masa datang.

3. Kemajuan Teknologi

Kemajuan teknologi menurut para ekonom merupakan faktor terpenting dalam terjadinya pertumbuhan ekonomi. Hal ini disebabkan karena kemajuan teknologi memberikan dampak besar karena dapat memberikan cara-cara baru dan menyempurnakan cara lama dalam melakukan suatu pekerjaan. Menurut Sadono (2000), alat untuk mengukur keberhasilan perekonomian suatu wilayah adalah pertumbuhan ekonomi wilayah itu sendiri. Perekonomian wilayah akan mengalami kenaikan dari tahun ketahun dikarenakan adanya penambahan pada faktor produksi. Selain faktor produksi, jumlah angkatan kerja yang bekerja juga akan meningkat dari tahun ke tahun sehingga apabila dimanfaatkan dengan maksimal maka akan meningkatkan pertumbuhan ekonomi.

Ada beberapa alat pengukur dalam pertumbuhan ekonomi, yaitu :

1. Produk Domestik Bruto (PDB)

Produk Domestik Bruto/Produk Domestik Regional Bruto apabila ditingkat nasional adalah jumlah barang dan jasa yang dihasilkan oleh suatu perekonomian dalam satu tahun dan dinyatakan dalam harga pasar.

2. Produk Domestik Regional Bruto Per Kapita

Produk domestik bruto per kapita dapat digunakan sebagai alat ukur pertumbuhan yang lebih baik dalam mencerminkan kesejahteraan penduduk dalam skala daerah.

Model pertumbuhan ekonomi neoklasik yang dikemukakan oleh Solow menyatakan bahwa persediaan modal dan angkatan yang bekerja dan asumsi bahwa produksi memiliki pengembalian konstan merupakan hal-hal yang mempengaruhi besarnya output. Model pertumbuhan Solow juga dirancang untuk mengetahui apakah tingkat tabungan, stok modal, tingkat populasi dan kemajuan teknologi mempunyai dampak terhadap pertumbuhan ekonomi. Pembangunan ekonomi dan pertumbuhan ekonomi merupakan dua aspek yang tidak dapat dipisahkan. Pertumbuhan ekonomi dapat dilihat dari pertumbuhan Pendapatan Domestik Regional Bruto (PDRB) menurut harga konstan. Pertumbuhan ekonomi di daerah dapat dilihat menggunakan PDRB per kapita sehingga diketahui apakah kesejahteraan masyarakat sudah tercapai atau belum.

A. Teori Pertumbuhan Ekonomi Mazhab Klasik

1. Teori Pertumbuhan Ekonomi Adam Smith

Adam Smith merupakan salah satu tokoh klasik yang menggagas mengenai teori ekonomi, termasuk teori pertumbuhan ekonomi. Adam Smith berpendapat bahwa proses pertumbuhan ekonomi terdiri dari dua aspek utama, yaitu pertumbuhan output total dan pertumbuhan ekonomi.

a) Pertumbuhan Output Total

Terdapat tiga unsur pokok dalam sistem produksi yaitu :

1. Tersedianya sumber daya alam yang menjadi batas maksimum bagi pertumbuhan suatu perekonomian. Apabila sumber daya manusia yang tersedia belum dimanfaatkan secara maksimal, maka jumlah penduduk dan persediaan barang modal yang tersedia akan ikut berperan dalam pertumbuhan output. Namun, jika semua sumber daya alam tersebut

telah digunakan secara maksimal, maka pertumbuhan output tersebut akan terhenti.

2. Sumber daya manusia (jumlah penduduk) dalam proses pertumbuhan output akan beradaptasi dengan kebutuhan akan tenaga kerja dari suatu masyarakat.

3. Persediaan barang modal termasuk dalam unsur produksi sebagai penentu tingkat output dan berperan dalam proses pertumbuhan output. persediaan barang modal berpengaruh terhadap tingkat output total.

Adam Smith berpendapat bahwa jika pasar tidak tumbuh secepat pertumbuhan modal, maka tingkat keuntungan akan segera merosot dan akibatnya akan mengurangi semangat para pemilik modal untuk melakukan akumulasi modal dan dalam jangka panjang tingkat keuntungan akan menurun

b) Pertumbuhan Penduduk

Adam Smith mengemukakan pendapatnya bahwa jumlah penduduk akan meningkat apabila standar upah yang berlaku lebih tinggi dan standar upah subsisten. Adam Smith juga berpendapat bahwa tingkat upah yang tinggi dan meningkat apabila cepatnya pertumbuhan akan permintaan tenaga kerja daripada penawaran tenaga kerja. Namun persediaan barang modal dan tingkat output masyarakat sebagai penentu permintaan akan tenaga kerja.

2. Teori Pertumbuhan Ekonomi David Ricardo

Garis besar pertumbuhan ekonomi David Ricardo tidak jauh berbeda dengan teori yang dikemukakan Adam Smith yaitu bahwa proses pertumbuhan

masih pada perpaduan antara laju pertumbuhan penduduk dan laju pertumbuhan output. Salah satu ciri perekonomian David Ricardo yaitu bahwa akumulasi modal terjadi bila tingkat keuntungan yang diperoleh pemilik modal berada diatas tingkat keuntungan minimal yang diperlukan untuk investasi. Gagasan dari David Ricardo mengenai pertumbuhan ekonomi yang paling dikenal yaitu *the law of diminishing return*. Gagasan ini berisi tentang bagaimana penurunan produk marginal karena terbatasnya jumlah tanah sebagaimana penurunan produk maginal karena terbatasnya jumlah tanah sehingga mempengaruhi pertumbuhan penduduk atau tenaga kerja.

B. Teori Pertumbuhan Mazhab Neo Klasik

1. Teori Pertumbuhan Ekonomi Robert M. Solow

Teori pertumbuhan neo-klassik melihat dari sudut pandang yang berbeda, yaitu dari segi penawaran. Menurut teori ini, yang dikembangkan oleh Robert M. Solow pertumbuhan ekonomi tergantung kepada perkembangan faktor-faktor produksi. Dalam persamaan, pandangan ini dapat dinyatakan dengan persamaan :

$$AY = f (AK,AL,AT)$$

Dimana :

AY : tingkat pertumbuhan ekonomi

AK : tingkat pertumbuhan sosial

AL : tingkat pertumbuhan penduduk

AT : tingkat pertumbuhan teknologi

Analisis Solow selanjutnya berbentuk formula matematik untuk persamaan itu dan seterusnya membuat pembuktian secara kajian empiris untuk menunjukkan kesimpulan bahwa faktor terpenting yang mewujudkan

pertumbuhan ekonomi bukanlah penambahan modal dan penambahan tenaga kerja. Faktor yang paling penting adalah kemajuan teknologi dan penambahan kemahiran dan kepakaran tenaga kerja.

C. Teori Pertumbuhan Endogen

Mankiw (2006) Teori pertumbuhan endogen yaitu teori yang menolak asumsi model Solow tentang perubahan teknologi yang berasal dari luar (eksogen). Kita mulai dengan fungsi produksi sederhana ;

$$Y = AK,$$

Di mana Y adalah output, K adalah persediaan modal, dan A adalah konstanta yang mengukur jumlah output yang diproduksi untuk setiap unit modal. Ketiadaan pengembalian modal yang kian menurun merupakan perbedaan penting antara model pertumbuhan endogen dan pertumbuhan Solow. Bagaimana fungsi produksi berkaitan dengan pertumbuhan ekonomi, diasumsikan bahwa sebagian pendapatan ditabung dan diinvestasikan. Karena itu kita jelaskan akumulasi modal dengan persamaan yang telah kita gunakan sebelumnya .

$$\Delta K = sY - \delta K$$

Persamaan ini menyatakan bahwa perubahan persediaan modal (ΔK) sama dengan investasi (sY) dikurangi depresiasi (δK). Menggabungkan persamaan ini dengan fungsi produksi $Y = AK$, kita dapatkan : $\Delta Y/Y = \Delta K/K = sA - \delta$ Persamaan ini menunjukkan apa yang menentukan tingkat pertumbuhan output $\Delta Y/Y$, lihatlah selama $sA > \delta$, pendapatan perekonomian tumbuh selamanya, meskipun tanpa asumsi kemajuan teknologi eksogen. Jadi, perubahan sederhana dalam fungsi produksi bisa mengubah secara dramatis prediksi tentang pertumbuhan ekonomi. Dalam model Solow, tabungan akan mendorong

pertumbuhan untuk sementara, tetapi pengembalian modal yang kian menurun pada akhirnya akan mendorong perekonomian mencapai kondisi mapan di mana pertumbuhan hanya bergantung pada kemajuan teknologi eksogen. Sebaliknya dalam pertumbuhan endogen, tabungan dan investasi bisa mendorong pertumbuhan yang berkesinambungan.

Namun, penganut teori pertumbuhan endogen berpendapat bahwa asumsi pengembalian modal konstan (bukan yang kian menurun) lebih bermanfaat jika K diasumsikan secara lebih luas. Barangkali kasus terbaik untuk model pertumbuhan endogen adalah memandang ilmu pengetahuan sebagai sejenis modal.

2.1.5 Teori Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen dikatakan sebagai suatu tindakan atau perbuatan yang dilakukan seorang individu atau disebut konsumen yang secara langsung terlibat dalam rangka mendapatkan, mengkonsumsi, dan menghabiskan produk dan jasa, termasuk proses keputusan yang mendahului dan mengikuti tindakan ini. (Engel, Roger , & Paul, 2004) Perilaku konsumen menjelaskan bagaimana seorang konsumen mengalokasikan pendapatannya untuk memperoleh alat-alat kebutuhan dan memilih suatu produk atau jasa yang tersedia akan memberikan kepuasan maksimum. Perilaku konsumen ini dapat dipahami melalui tiga langkah sebagai berikut (Pindyck & Rubinfeld, 2012) :

1. Preferensi/Selera Konsumen:

Langkah pertama adalah mencari cara yang praktis untuk menggambarkan alasan orang-orang lebih tertarik kepada satu produk ketimbang produk lain. Hal ini dapat melihat bagaimana preferensi

konsumen atas berbagai barang dapat digambarkan secara grafis dan aljabar.

2. Kendala Anggaran:

Tentu saja, konsumen akan mempertimbangkan harga. Pada langkah yang kedua ini, untuk mempertimbangkan fakta bahwa konsumen memiliki batasan pendapatan yang membatasi kuantitas barang yang akan dibeli.

3. Pilihan Konsumen:

Dengan selera dan pendapatan konsumen terbatas yang ada, konsumen memilih untuk membeli kombinasi barang yang memaksimalkan kepuasan mereka. Kombinasi ini bergantung pada harga berbagai barang. Oleh karena itu, memahami pilihan konsumen akan membantu dalam memahami permintaan-yaitu, berapa kuantitas barang yang akan konsumen pilih untuk dibeli bergantung pada harganya.

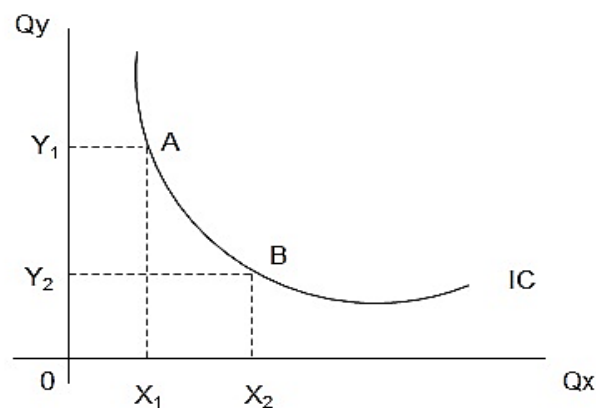
Ketiga langkah tersebut merupakan dasar teori konsumen. Sejumlah aspek lainnya yang dapat dilihat mengenai perilaku konsumen. Seperti saat memperkirakan sifat preferensi atau selera konsumen melalui pengamatan aktual atas perilaku konsumen. Jadi, ketika seorang konsumen akan memilih satu barang diantara barang yang serupa dengan harga yang sama, maka dapat diduga bahwa konsumen tersebut cenderung menyukai barang yang pertama. Kesimpulan yang sama juga dapat diambil dari keputusan aktual yang dilakukan konsumen dalam merespon perubahan harga dari berbagai barang dan jasa yang tersedia untuk dibeli.

Konsumen memiliki preferensi tersendiri diantara berbagai barang dan jasa yang tersedia, dan mereka menghadapi kendala anggaran yang membatasi apa dan berapa yang dapat dibelanjakan. Tetapi kita bisa juga memandang bahwa konsumen memutuskan kombinasi barang dan jasa tertentu untuk memaksimalkan kepuasan mereka.

A. Kurva *Indiferensi*

Kurva *Indiferensi* (*Indifference Curve*) menggambarkan seluruh kombinasi keranjang belanja yang memberikan konsumen tingkat utilitas yang sama. Konsumen tersebut menjadi tidak peduli (*indiferen*) atas beragam keranjang belanja yang digambarkan pada titik-titik kurva.

Gambar 2.1 Kurva Indiferensi



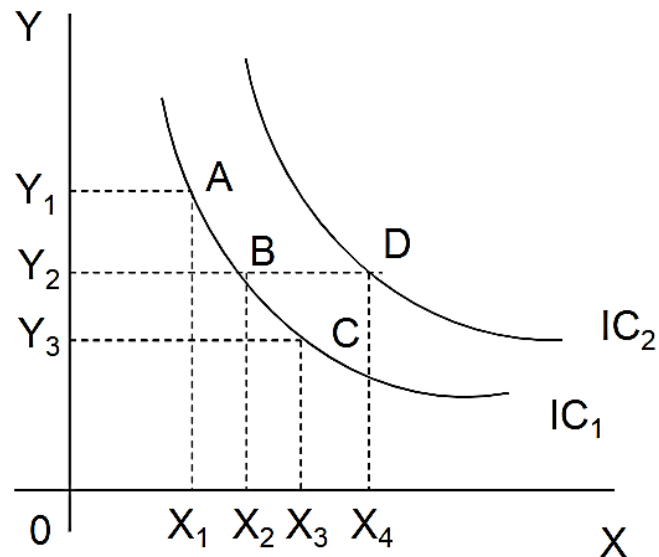
Sumber: Pindyck, 2012

B. Tingkat Substitusi Marginal

Tingkat Substitusi Marginal (MRS) merupakan jumlah maksimum suatu barang yang bersedia diserahkan konsumen untuk memperoleh satu unit tambahan barang lain. Untuk mengukur jumlah suatu barang yang bersedia diserahkan konsumen demi mendapatkan lebih banyak barang lain, kita menggunakan suatu

pengukuran yang disebut tingkat substitusi marginal (*marginal rate of substitution-MRS*).

Gambar 2.2 Karakteristik Kurva Indiferen



Sumber: Pindyck, 2012

C. Pendekatan Ordinal dan Kardinal

Fungsi Utilitas Ordinal, fungsi utilitas yang menghasilkan peringkat atas berbagai keranjang belanja untuk mengurutkan keranjang belanja yang paling disukai hingga yang paling tidak disukai. Suatu fungsi utilitas yang menghasilkan suatu peringkat belanja disebut dengan fungsi Utilitas Ordinal.

Fungsi Utilitas Kardinal, fungsi utilitas yang menggambarkan bagaimana suatu keranjang belanja yang lebih disukai ketimbang keranjang belanja lain. Saat para ekonom pertama kali mempelajari utilitas dan fungsi utilitas, mereka berharap bahwa preferensi individu dapat diukur dalam bentuk unit dasar sehingga dapat memberikan suatu peringkat yang memungkinkan perbandingan antar individu.

Suatu fungsi yang menggambarkan seberapa besar satu keranjang belanja lebih disukai dari pada keranjang belanja lain disebut dengan fungsi Utilitas Kardinal.

D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen

Ada beberapa faktor yang akan mempengaruhi individu dalam bertindak sebagai konsumen terdiri dari (Kotler & Armstrong, 2008):

1. Faktor Kebudayaan

Faktor kebudayaan terdiri atas kultur, dan kelas sosial. Kultur dapat mempengaruhi seseorang dalam bertindak yang biasanya dituntun oleh naluri, manusia biasanya berperilaku sesuai dengan apa yang dipelajari dalam lingkungannya. Sehingga perilaku seseorang dalam lingkungan yang berbeda kemungkinan memiliki perbedaan antara satu sama lain. Kelas sosial adalah masyarakat yang anggotanya cenderung memiliki nilai, perilaku dan minat yang sama. Kelas sosial diukur sebagai kombinasi pekerjaan, pendapatan, pendidikan, kekayaan, dan variabel lainnya.

2. Faktor Sosial

Perilaku konsumen akan dipengaruhi oleh faktor sosial seperti kelompok kecil, keluarga, peran dan status sosial dari konsumen. Perilaku seseorang dipengaruhi oleh banyak kelompok kecil, seperti keluarga, teman, dan adalah organisasi.

3. Faktor Pribadi

Keputusan seorang individu sebagai konsumen akan dipengaruhi oleh karakteristik pribadi seperti umur dan tahap daur-hidup pembeli, jabatan, keadaan ekonomi, gaya hidup, dan kepribadian. Umur ikut berpengaruh dalam keputusan seorang individu, karena kebutuhan dan selera seorang individu akan berubah

sesuai dengan usia. Selain itu, pekerjaan seseorang akan berpengaruh terhadap barang dan jasa yang dibelinya. Disisi lain, keadaan ekonomi berpengaruh besar terhadap produk yang akan dibelinya, sangat mempengaruhi pilihan produk sesuai dengan kemampuan status ekonomi seseorang. Gaya hidup seseorang akan mencerminkan pola kehidupan seorang individu, gaya hidup akan mempengaruhi minat yang biasanya dipengaruhi oleh tingkat pendapatan yang dimiliki.

4. Faktor Psikologi

Pilihan pembelian seseorang dipengaruhi oleh empat faktor psikologi utama yaitu motivasi, persepsi, pembelajaran, serta keyakinan dan pendirian. Motivasi ialah kebutuhan yang dapat cukup menekan untuk mengarahkan seseorang untuk mencari cara serta memuaskan kebutuhan tersebut. Beberapa kebutuhan sifatnya biogenik, kebutuhan ini muncul dari suatu fisiologis tertentu, seperti rasa haus, rasa lapar, rasa tidak nyaman dan sebagainya. Sementara kebutuhan lainnya bersifat psikogenik yakni kebutuhan yang muncul dari keadaan fisiologis tertentu, seperti kebutuhan harga diri atau kebutuhan kebutuhan diterima, kebutuhan untuk diakui, dan sebagainya.

Sedangkan menurut James F. Engel – Roger D Blackwell-Paul W. Miniart (Saladin, 2003) terdapat tiga faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen yaitu:

1. Pengaruh Lingkungan

Terdiri dari budaya, kelas sosial, keluarga dan situasi. Sebagai dasar utama perilaku konsumen adalah memahami pengaruh lingkungan yang membentuk atau menghambat individu dalam mengambil keputusan berkonsumsi mereka. Konsumen hidup dalam lingkungan yang kompleks, dimana perilaku keputusan mereka dipengaruhi oleh keempat faktor tersebut diatas.

2. Perbedaan dan Pengaruh Individu

Terdiri dari motivasi dan keterlibatan, pengetahuan, sikap, kepribadian, gaya hidup, dan demografi. Perbedaan individu merupakan faktor internal (*interpersonal*) yang menggerakkan serta mempengaruhi perilaku. Kelima faktor tersebut akan memperluas pengaruh perilaku konsumen dalam proses keputusannya.

3. Proses Psikologis

Terdiri dari pengolahan informasi, pembelajaran, perubahan sikap dan perilaku. Ketiga faktor tersebut menambah minat utama dari penelitian konsumen sebagai faktor yang turut mempengaruhi perilaku konsumen dalam penambilan keputusan pembelian.

2.2 Regulasi / Kebijakan

A. Sistem Pembayaran

Menurut Undang-Undang Bank Indonesia No.23/1999, sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme, yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Bank Indonesia memiliki wewenang untuk menetapkan kebijakan, mengatur, melaksanakan, dan memberi persetujuan, perijinan dan pengawasan atas penyelenggaraan jasa sistem pembayaran.

Menurut Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2004 tentang Bank Indonesia, Bank Indonesia sebagai bank central memiliki wewenang dalam mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran adalah menetapkan penggunaan alat pembayaran. Wewenang Bank Indonesia dalam penetapan penggunaan alat

pembayaran bertujuan untuk mencapai keamanan dan efisiensi bagi penggunanya.

Sistem pembayaran terdiri atas unsur-unsur 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.

1) Peranan Bank Indonesia dalam Sistem Pembayaran

Dalam UU No.23 tahun 1999 tentang Bank Indonesia, disebutkan bahwa salah satu tugas Bank Indonesia sebagai bank sentral adalah menyelenggarakan, mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran, yaitu dengan jalan memperluas, memperlancar, dan mengatur lalu lintas pembayaran giral dan menyelenggarakan kliring antar bank. Salah satu peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran adalah regulator, fasilitator, dan katalisator pengembangan sistem pembayaran. Bank Indonesia terus berupaya meningkatkan efisiensi sistem pembayaran nasional dan memperkuat sistem pengawasan (*oversight*) sistem pengawasan dengan mewujudkan perlindungan konsumen sistem pembayaran di Indonesia.

2) Jenis Sistem Pembayaran

Secara garis besar siste pembayaran dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Sistem Pembayaran Tunai (*cash based*)

Sistem pembayaran tunai yaitu sistem yang alat pembayarannya menggunakan sejumlah uang kartal berupa uang kertas maupun logam yang dilakukan oleh dua orang dalam proses pertukaran, baik dalam bentuk benda maupun jasa

Dari proses evolusi sistem pembayaran di Indonesia, mengantarkan suatu kebijakan bertransaksi dalam bentuk tunai yang berupa uang kartal (kertas dan logam). Terdapat tiga aspek pokok dari kebijakan tunai ini (Mangani, 2009) yaitu:

1. Pemenuhan kebutuhan masyarakat terhadap uang kartal dimana kebijakan tersebut mengarah pada kecukupan uang yang beredar di masyarakat sehingga tidak mengalami kekurangan uang dan dapat tersebar di masyarakat luas baik dalam bentuk pecahan maupun nominal. Terlebih lagi pada saat hari perayaan tertentu yang cenderung membutuhkan uang banyak, Bank Indonesia akan menyediakan kebutuhan uang kartal tersebut secara tepat waktu.
2. Menjaga kualitas uang layak edar. Tentunya pergantian bahan dan bentuk uang yang makin tahun diubah adalah salah satu bentuk Bank Indonesia menjaga kualitas uang tersebut. Kualitas kertas yang digunakan juga harus memenuhi syarat salah satunya tahan lama dan tidak mudah rusak. Apabila uang tersebut sudah rusak, maka Bank Indonesia wajib mengganti uang tersebut dalam bentuk baru

sehingga uang tersebut tetap layak digunakan masyarakat luas.

3. Melakukan tindakan preventif serta represif dalam mengurangi peredaran uang palsu melalui sosialisasi mengenai ciri-ciri uang palsu. Upaya kedua yang dilakukan Bank Indonesia adalah meningkatkan sosialisasi 3D (Dilihat, Diraba, Diterawang) melalui iklan dari media cetak, media elektronik dan lain sebagainya. Upaya ketiga yaitu menyediakan sarana informasi tentang ciri-ciri uang asli dan palsu di kantor pusat Bank Indonesia ataupun media online misalnya *website* Bank Indonesia.

b. Sistem Pembayaran Non Tunai (*non cash based*)

Pada tanggal 14 Agustus 2014, Bank Indonesia meresmikan program barunya yaitu program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT), gerakan ini ditujukan kepada masyarakat untuk mengenal sistem pembayaran yang baru dan mengajak masyarakat untuk beralih dari bertransaksi secara tunai menjadi non tunai.

Bank maupun lembaga bukan bank yang menerapkan sistem pembayaran non tunai turut menghadirkan alat transaksi non tunai itu sendiri yakni berupa kartu plastik. Kartu plastik tersebut juga memiliki jenis nya tersendiri, yaitu:

1. Alat Pembayaran Menggunakan Kartu

Menurut Peraturan Bank Indonesia No.11/11/PBI/2009, tentang penyelenggaraan kegiatan APMK (Alat Pembayaran

dengan Menggunakan Kartu) adalah alat pembayaran yang berupa kartu kredit, kartu *Automated Teller Machine* (ATM) dan/atau kartu debit.

a. Kartu Kredit

Kartu Kredit adalah APMK yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran atas kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi, termasuk transaksi pembelanjaan dan/atau untuk melakukan penarikan tunai, dimana kewajiban pembayaran pemegang kartu dipenuhi terlebih dahulu oleh acquirer atau penerbit, dan pemegang kartu berkewajiban untuk melakukan pembayaran pada waktu yang disepakati baik dengan pelunasan secara sekaligus (*charge card*) ataupun dengan pembayaran secara angsuran. (www.bi.go.id)

b. Kartu Debet

Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia No 14/2/PBI/2012, yang dimaksud dengan kartu debit adalah kartu APMK yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran atas kewajiban pembayaran seperti transaksi belanja yang mana terdapat kewajiban pembayaran dan di tanggung oleh pemegang kartu dari simpanan atau tabungan pemegang kartu kepada bank atau lembaga yang berwenang.

c. Kartu ATM

Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia No 14/2/PBI/2012 Kartu ATM adalah APMK yang dapat digunakan untuk melakukan penarikan tunai dan/atau pemindahan dana dimana kewajiban pemegang kartu dipenuhi seketika dengan mengurangi secara langsung simpanan pemegang kartu pada Bank atau Lembaga Selain Bank yang berwenang untuk menghimpun dana sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku

d. Uang Elektronik (*Electronic Money*)

Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 yang dimaksud dengan Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur (1) diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit; (2) nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*; (3) digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; dan (4) nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

B. Financial Technology

Menurut *The National Digital Research Centre* (NDRC), di Dublin, Irlandia mendefinisikan fintech sebagai “*innovation in financial services*” atau “inovasi dalam layanan keuangan fintech” yang merupakan suatu inovasi pada sektor finansial yang mendapat sentuhan teknologi modern. Transaksi keuangan melalui fintech ini meliputi pembayaran, investasi, peminjaman uang, transfer, rencana keuangan dan pembandingan produk keuangan.

Financial Technology menurut peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 adalah penggunaan teknologi sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan / atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, efisiensi, kelancaran, keamanan dan keandalan sistem pembayaran. Penyelenggara teknologi finansial yakni meliputi sistem pembayaran, pendukung pasar, manajemen investasi dan manajemen resiko, pinjaman, pembiayaan dan penyedia modal, dan jasa finansial lainnya.

1. Payment, Clearing & Settlement

Transaksi dalam kategori ini digunakan untuk pembayaran kliring, dan settlement. Satu contohnya adalah *Mobile Payment*, yang merupakan bentuk optimalisasi perangkat *mobile* guna melakukan transaksi pembayaran.

2. Deposit, Lending & Capital Raising

Menurut Gubernur Bank Indonesia (BI) Agus Martowardojo *Fintech* yang berfokus pada *Deposit, Lending & Capital Raising* diantaranya skema bisnis *Crowdfunding* dan *Peer to Peer Lending*.

Crowdfunding merupakan penggalangan dana dari sejumlah orang untuk memodali suatu proyek atau usaha yang umumnya dilakukan melalui internet. *Peer to Peer Lending* merupakan penyelenggaraan layanan jasa keuangan untuk mempertemukan pemberi pinjaman dengan penerima pinjaman dalam rangka melakukan perjanjian pinjam meminjam melalui sistem elektronik dengan menggunakan jaringan internet

3. *Market Provisioning*

Dalam kategori ini transaksinya dikenal dengan istilah *e-Agregator*, yaitu *platform* yang mengumpulkan dan mengolah berbagai data sehingga dapat memberikan informasi tertentu kepada pengguna secara online. Melalui informasi tersebut, pengguna dapat memilih produk/jasa yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya. Satu contoh adalah aplikasi/*platform* yang menawarkan informasi mengenai berbagai produk kartu kredit, dengan keunggulan dan kelemahannya. Sehingga masyarakat dapat memilih kartu kredit mana yang sesuai dengan kebutuhannya.

4. *Investment & Risk Management*

Dalam kategori ini beberapa transaksi yang umumnya dilakukan adalah dalam bentuk *Robo Advice*, *E-Trading*, dan *Insurance*. *Robo Advice* merupakan layanan manajemen investasi online yang bekerja secara otomatis untuk memberikan saran investasi berbasis algoritma dan data *customer*. Sementara *E-Trading* adalah *platform online* yang memungkinkan pengguna melakukan jual-beli instrumen keuangan

tanpa bantuan broker, seperti valuta asing, surat berharga, dll. Sedangkan *Insurance* merupakan *platform* yang bekerja di atas teknologi *big data* guna merumuskan produk secara *customized* sesuai kebutuhan pengguna, *automatic underwriting*, *auto claim*, dan *marketing* sesuai target pasar.

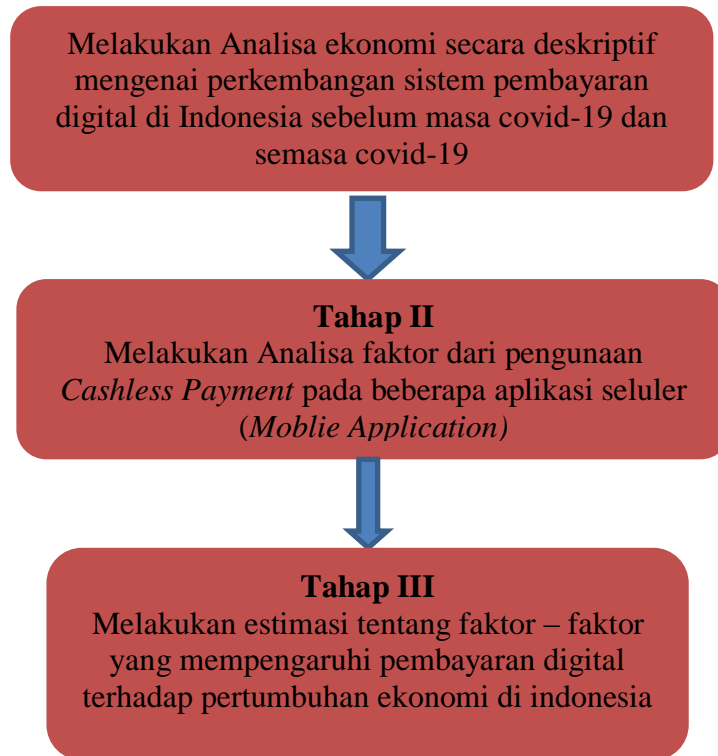
2.3 Penelitian Terdahulu

Nama / judul	Variabel	Hasil penelitian
Jefri Tarantang (2019) /Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia	sistem pembayaran digital (Kualitatif)	perkembangan sistem pembayaran digital semakin pesat. Sistem pembayaran digital memiliki kelebihan dan kekurangan. Tetapi secara umum, kelebihan dari sistem pembayaran digital lebih besar daripada kekurangannya. Hadirnya sistem pembayaran digital ini bukan berarti menghilangkan eksistensi uang tunai. Tetapi, dengan adanya sistem pembayaran digital ini juga dapat meminimalisir terjadinya inflasi akibat banyaknya uang beredar di masyarakat.
Lina Marlina, Ahmad Mundzir, Herda Pratama (2020) / Cashless Dan Cardless Sebagai Perilaku Transaksi Di Era Digital: Suatu Tinjauan Teoretis Dan Empiris	Cashless Dan Cardless (Kualitatif)	Hasil analisis menyatakan bahwa perilaku cashless dan cardless transaction sudah berjalan, merupakan perilaku bisnis yang dapat memberi nilai tambah ekonomi dan menjadi alternatif solusi permasalahan perekonomian di Indonesia. Kesiapan Indonesia menjadi cashless dan cardless country masih

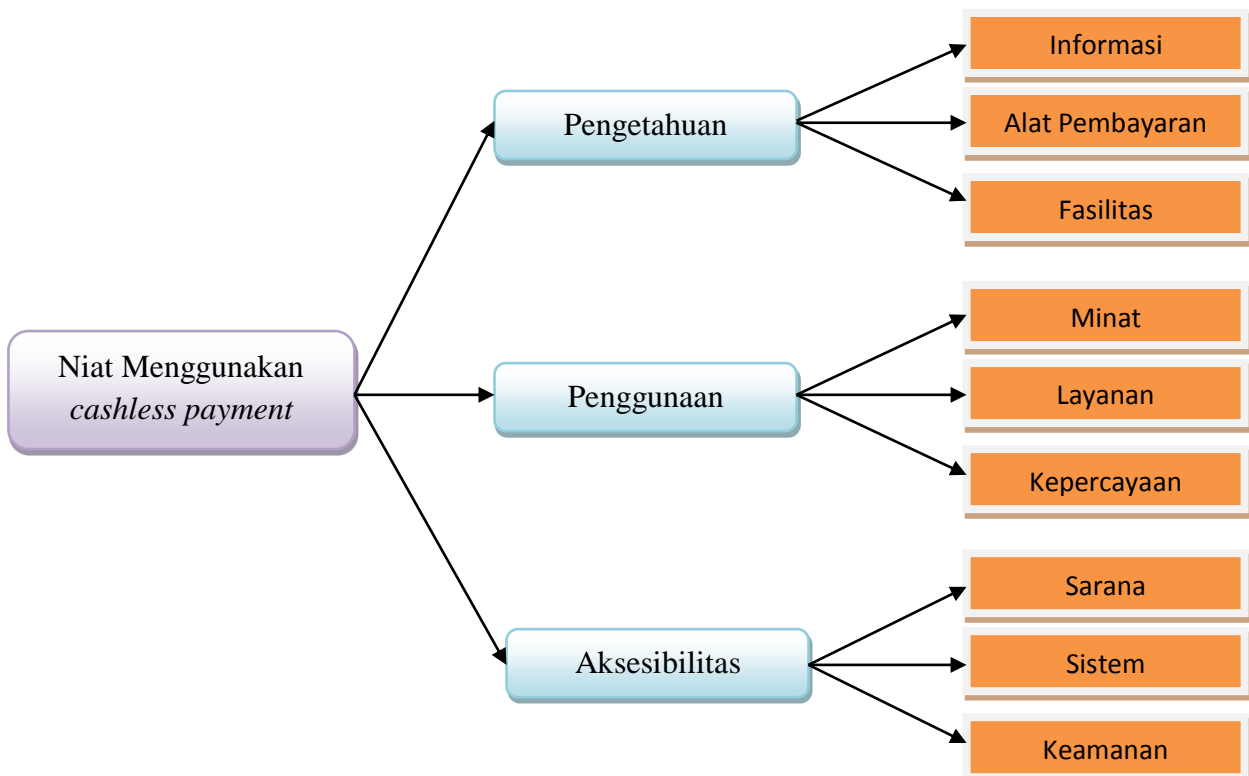
		memerlukan dukungan dari berbagai pihak untuk meoptimalkan literasi finansial dan digital kompetensi masyarakat
Rifqy Tazkiyyaturrohmah (2018)/ Eksistensi Uang Elektronik Sebagai Alat Transaksi Keuangan Modern	Uang Elektronik	Bisnis jaringan transportasi saja, namun juga persaingan uang elektronik sebagai mendukung bisnis utama perusahaan. Grab melalui Grab Pay dan Go-Jek melalui Go-Pay berjuang mengembangkan layanan uang elektronik mereka karena ini adalah masa depan pembayaran dan konsumen cenderung lebih loyal untuk bertransaksi jika memiliki saldo pada uang elektronik mereka. Dengan menyoar masyarakat mobile, produk uang elektronik dari dua perusahaan startup ini cukup diminati masyarakat. Bank Indonesia sendiri terus mendorong penggunaan dan penerapan transaksi non tunai dengan uang elektronik. Sudah banyak perusahaan perbankan maupun perusahaan lainnya seperti jasa menggunakan uang elektronik, dan untuk meningkatkan kenyamanan para pengguna uang elektronik

2.4 Kerangka Penelitian

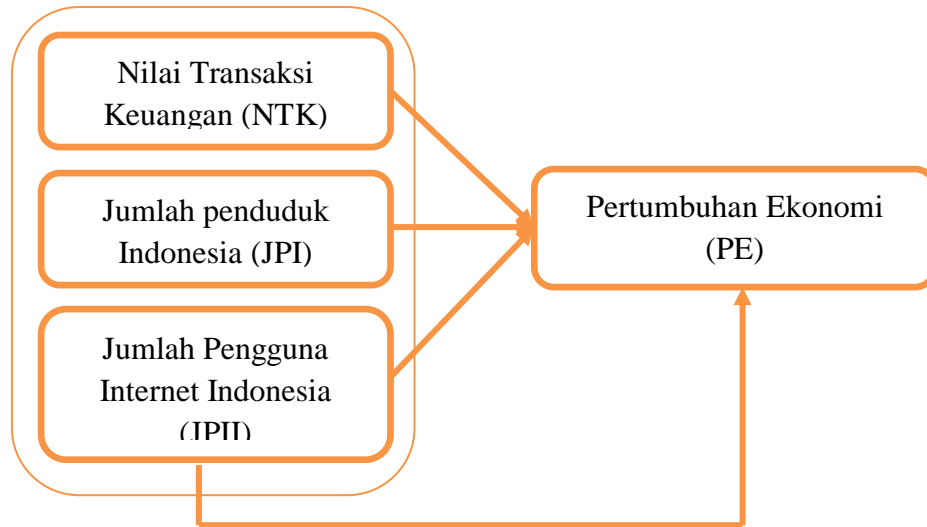
2.4.1 Kerangka Konsep penelitian



2.4.2 Kerangka Konsep Analisa Faktor



2.4.3 Kerangka Model Ekonometrika



2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka hipotesis dari penelitian ini adalah :

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Budaya, Keamanan dan pengaruh sosial terhadap keinginan Menggunakan *cashless payment*
2. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Nilai Transaksi Keuangan (NTK), Jumlah Penduduk Indonesia (JPI) dan Jumlah Pengguna Internet di Indonesia (JPII) terhadap Pertumbuhan Ekonomi

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan sebuah mini riset kuantitatif, yang dimana bertujuan untuk mengestimasi dan menganalisis hubungan antar variabel yang telah ditentukan untuk menjawab rumusan masalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif yaitu data yang berbentuk kalimat verbal dan data kuantitatif yaitu data yang berbentuk angka dan bilangan. Data yang akan disajikan adalah data data *time series* yaitu data yang secara kronologis disusun menurut waktu pada suatu variabel tertentu. Data yang akan dihimpun mencakup wilayah di Indonesia.

3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional variable yang diamati adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Definisi Operasional

Model Ekonometrika			
Variabel	Definisi Operasional		Sumber Data
Nilai Transaksi Keuangan	Besarnya nilai Transaksi		Bank Indonesia www.bi.go.id
Pengguna Internet Indonesia	Banyaknya Pengguna Internet di Indonesia		www.katadata.id
Model Analisa Faktor			
Variabel	Indikator	Definisi Operasional	Sumber Data
Pengetahuan	Informasi	Mengetahui informasi tentang Sistem Pembayaran Fintech	Responden
	Alat Pembayaran	Sarana yang bisa digunakan dalam setiap aktivitas	

		pembayaran berkaitan dengan pindahannya nilai uang antara kedua pihak pembeli dan penjual	
	Fasilitas	Fasilitas apa saja yang diberikan layanan Fintech	
Penggunaan	Minat	Dorongan atau keinginan pada penggunaan Fintech	Responden
	Layanan	Penggunaan layanan Fintech	
	Kepercayaan	Tingkat kepercayaan dalam menggunakan Fintech	
Aksesibilitas	Sarana	sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai akses Fintech	Responden
	Sistem	Sistem yang memberikan akses terhadap Fintech	
	Keamanan	Tingkat keamanan dalam mengakses layanan	

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan melihat data seluruh Provinsi di Indonesia yang disediakan oleh Bank Indonesia dan Badan Pusat Statistik.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini direncanakan selama 3 bulan yaitu Agustus 2022 sampai November 2022.

3.4 Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data yang digunakan oleh penulis adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah jenis data yang diukur dalam skala numerik. Pada umumnya data kuantitatif yang bersifat data nominal yaitu data yang dinyatakan dalam bentuk kategori. Pada umumnya data kualitatif yang bersifat data ordinal yaitu data yang dinyatakan dalam bentuk kategori, namun posisi data tidak sama derajatnya karena dinyatakan dalam skala peringkat.

b. Sumber data

Sumber data dari penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder yaitu data yang telah dikumpulkan oleh lembaga pengumpul data dan dipublikasikan kepada masyarakat pengguna data (Kuncoro, 2013). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sampel nonprobanilitas karena tidak ada upaya untuk melakukan generalisasi berdasarkan sampel dengan desain sampel semacam ini, masalah *representasi* (keterwakilan), tidak dipersoalkan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Non-probability sampling*. Bahwa setiap anggota populasi memiliki peluang untuk dijadikan data atau sampel. Data primer diperoleh dari:

- 1) Kuesioner (angket) adalah suatu daftar yang berisi rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti, yang bertujuan memperoleh informasi yang dibutuhkan informasi yang relevan, serta informasi yang dibutuhkan dapat dibutuhkan secara serentak. Dalam penelitian ini angket digunakan sebagai alat

pendamping dalam mengumpulkan data. Daftar pertanyaan dibuat semi terbuka yang memberi pilihan jawaban pada responden dan memberi pilihan jawaban pada responden dan memberikan penjelasan-penjelasan yang diperlukan oleh peneliti.

- 2) Data sekunder, untuk melihat jumlah alat pembayaran menggunakan *Cashless Payment* diperoleh dari website Bank Indonesia dan data Jumlah Penduduk, Pengguna Internet Indonesia diperoleh melalui Badan Pusat Statistik.

3.6 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah kelompok elemen yang lengkap, yang biasanya berupa orang, objek, transaksi, atau kejadian dimana kita tertarik untuk mempelajarinya atau menjadi objek penelitian. (Kuncoro, 2013).

Dalam penelitian ini populasinya adalah masyarakat Kota Medan yang melakukan aktivitas ekonomi dengan menggunakan *financial technology* sebagai alat transaksi pembayaran di wilayah Kota Medan, Sumatera Utara

b. Sampel

Sampel adalah suatu himpunan (subset) dari unit populasi. Design sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability sampling*, pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik penarikan sampel yang dilakukan dengan cara *Quota Sampling*. *Quota Sampling*, merupakan jenis kedua dari *Purposive Sampling*, metode

ini digunakan untuk memastikan bahwa berbagai subgrup dalam populasi telah terwakili dengan berbagai karakteristik sampel sampai batas waktu tertentu seperti yang dikehendaki oleh peneliti. Dalam *quota sampling*, peneliti menentukan target *quota* yang dikehendaki. (Kuncoro, 2013)

Penggunaan teknik ini digunakan peneliti untuk menentukan pengambilan sampel berjumlah 80 orang dengan menetapkan karakteristik sebagai berikut :

1. Masyarakat kota medan
2. Pernah melakukan pembayaran cashless
3. Generasi Z

3.7 Teknik Analisis Tujuan Penelitian

3.7.1 Analisis Deskriptif Sistem Pembayaran Digital dan Nilai *Cashless Payment*

Metode analisis deskriptif merupakan suatu metode analisa sederhana yang dapat digunakan untuk menggambarkan kondisi observasi dengan menyajikan dalam bentuk tabel, grafik, maupun narasi dengan tujuan memudahkan pembaca dalam menafsirkan hasil penelitian

3.7.2 Analisis Model Ekonometrika

A. Model Estimasi

Penelitian ini mengenai pengaruh Nilai Transaksi *Cashless Payment* Di Indonesia Pada Era Revolusi Industri 4.0. Maka model ekonometrik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$PE = \alpha_0 + \alpha_1 NTK_t + \alpha_2 JPI_t + \alpha_3 JPII_t + \varepsilon_t$$

Dimana : PE = Pertumbuhan Ekonomi

NTK_t = Nilai Transaksi pada tahun t

JPI_t	= Jumlah penduduk Indonesia pada tahun t
$JPII_t$	= Jumlah Pengguna Internet Indonesia pada tahun t
α_0	= Koefisiensi regresi
$\alpha_1, \alpha_2,$	= Parameter dari setiap variabel bebas
ϵ_t	= <i>Error Terms</i>

B. Metode Estimasi

Penelitian ini dengan menggunakan data runtun waktu (*time series*) dengan kurun waktu 10 tahun atau lebih. Analisis tren dalam kurun waktu tersebut dapat di analisis menggunakan model regresi linear menggunakan metode kuadrat terkecil atau OLS (*ordinary least square*) dalam bentuk model regresi berganda (*multiple regression model*) yang disajikan lebih sederhana serta mudah dipahami.

Asumsi-asumsi yang mendasari model regresi linear dengan menggunakan metode OLS adalah sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata disturbance term = 0
2. Tidak terdapat Korelasi serial (*serial auto correlation*) diantara disturbance tern $COV(\epsilon_t, \epsilon_j) = 0 : I \neq j$
3. Sifat momocidentecity dari disturbance tern $Var(\epsilon^i) = \sigma^2$
4. Covariance antar ϵ^i dari setiap variabel bebas (x) = 0 setiap variabel bebas (x) = 0
5. Tidak terdapat bias dalam spesifikasi model regresi. Artinya, model regresi yang diuji secara tepat telah dispesifikasikan atau diformulasikan.

6. Tidak terdapat *collienarity* antara variabel-variabel bebas. Artinya, variabel-variabel bebas tidak mengandung hubungan linier tertentu antara sesamanya.
7. Jika model berganda yang diestimasi melalui OLS memenuhi suatu set asumsi (*asumsi gauss-markov*), maka dapat ditunjukkan bahwa parameter yang diperoleh adalah bersifat BLUE (*best linear unbiased estimator*).

C. Uji Asumsi Klasik

Metode OLS mendapatkan nilai estimator yang diharapkan dapat memenuhi sifat estimator OLS yang BLUE (*Blue Linear Unbiased Estimator*) dengan cara meminimumkan kuadrat simpangan setiap observasi dalam sampel. Secara singkat dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga asumsi dalam metode estimasi OLS yang harus dipenuhi dalam pengujian berdasarkan kriteria ekonometrika, yaitu:

1. Tidak ada masalah hubungan antara variabel independen dalam regresi berganda yang digunakan (tidak multikolinearitas)
2. Varian variabel yang konstan (tidak heterokedastisitas)
3. Tida ada hubungan variabel gangguan antara satu observasi dengan observasi berikutnya (tidak ada autokorelasi).

1. Multikolinieritas

Multikolinieritas berhubungan dengan situasi dimana ada linear baik yang pasti atau mendekati pasti antara variabel independen. Masalah multikolinieritas timbul bila variabel-variabel independen berhubungan satu sama lain. Selain mengurangi kemampuan untuk menjelaskan dan memprediksi, multikolinieritas juga

menyebabkan kesalahan baku koefisien (uji t) menjadi indikator yang tidak terpercaya (Gujarati, 2003).

Uji multikolinearitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas saling berhubungan secara linear dalam model persamaan regresi. Apabila terjadi multikolinearitas, akibatnya variabel penafsiran menjadi cenderung terlalu besar, t-hitung tidak bias, namun tidak efisien.

Dalam penelitian ini uji multikolinearitas dilakukan dengan menggunakan auxiliary regression untuk mendekteksi adanya multikolinearitas. Kriterianya adalah jika R^2 regresi persamaan utama lebih dari R^2 regresi auxiliary maka didalam model ini tidak terjadi multikolinearitas.

b. Heterokedastisitas

Heterokedastisitas adalah keadaan dimana varian dari setiap gangguan tidak konstan. Dampak adanya hal tersebut adalah tidak efisisennya proses estimasi, sementara hasil estimasinya sendiri tetap konsisten dan tidak biasa serta akan mengakibatkan hasil uji t dan uji f dapat menjadi tidak “reliable” atau tidak dapat dipertanggung jawabkan.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya heterokedastisitas dapat digunakan Uji *White*. Secara manual uji ini dilakukan dengan melakukan regresi kuadrat dengan variabel bebas kuadrat dan perkalian variabel bebas. Nilai R^2 yang didapat digunakan untuk menghitung χ^2 , dimana $\chi^2 = n * R^2$ (Gujarati, 2003). Dimana pengujiannya adalah jika nilai probability *Observation R-Squared* lebih besar dari taraf nyata 5 persen. Maka hipotesis alternatif adanya heteroskedastisitas dalam model ditolak.

c. Autokorelasi

Autokorelasi adalah keadaan dimana variabel gangguan pada periode tertentu berkorelasi dengan variabel pada periode lainnya, dengankata lain variabel gangguan tidak random. Faktor-faktor yang menyebabkan autokorelasi antara lain kesalahan dalam menentukan model, menggunakan lag pada model, memasukkan variabel yang penting. Akibat dari adanya autokorelasi adalah parameter bias dan variannya minimum, sehingga tidak efisien (Gujarati, 2003).

Untuk menguji ada tidaknya autokorelasi salah satunya diketahui dengan melakukan Uji Durbin Watson Test. Dimana apabila di danda adalah batas bawah dan batas atas, statistik menjelaskan apabila nilai Durbin Watson berada pada $2 < DW < 4$ -du maka autokorelasi atau *no-autocorrelation* (Gujarati, 2003).

D. Tahapan Analisis

1) Penaksiran

a. Koefisien Determinasi (D)

Menurut Gujarati (Kuncoro, 2013) koefisien determinasi adalah untuk mengetahui seberapa besar persentase sumbangan variabel bebas terhadap variabel terikat yang dapat dinyatakan dalam persentase. Namun tidak dapat dipungkiri ada kalanya dalam penggunaan koefisien determinasi (D) terjadi bias terhadap satu variabel bebas yang dimasukkan dalam model. Sebagai ukuran kesesuaian garis regresi dengan sebaran data, menghadapi masalah karena tidak memperhitungkan derajat bebas. Sebagai alternatif digunakan *corrected* atau *adjusted R²*

2) Pengujian

a. Uji Simultan (Uji F)

Menurut Ghozali (2018), uji F menunjukkan apakah variabel independen secara bersama-sama atau simultan mempengaruhi variabel dependen. Untuk menguji hipotesis ini digunakan *statistic-F* dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut : Dengan tingkat nilai signifikansi sebesar 0,05 (5%), maka:

- a. Jika nilai signifikansi $\geq \alpha$, maka H_0 diterima.
- b. Jika nilai signifikansi $< \alpha$, maka H_0 ditolak (H_1 diterima).

Selain dari melihat nilai signifikan, uji simultan (Uji-F) dapat ditentukan dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} dengan ketentuan :

- a. Jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka, hal ini berarti variabel X secara bersama-sama (simultan) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y.
- b. Jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka, hal ini berarti variabel X secara bersama-sama (simultan) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y.

b. Uji Parsial (Uji-t)

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui signifikansi peran secara parsial antara variabel independen (variabel bebas) terhadap variabel dependen (variabel terikat) dengan mengasumsikan bahwa variabel independen lain dianggap konstan (Ghozali, 2018). Hasil perhitungan selanjutnya dibandingkan dengan t tabel dengan menggunakan tingkat kesalahan 5% atau 0,05. Kriteria pengambilan keputusan adalah:

1. Terima H_0 jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $sig \geq \alpha$ (0.05).
2. Tolak H_0 (Terima H_1) jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $sig < \alpha$ (0.05).

3.7.3 Analisis Faktor

A. Model Analisis Faktor

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Partial Least Square (PLS). PLS merupakan model persamaan Structural Equation Modeling (SEM) dengan pendekatan berdasarkan variance atau component-based structural equation modeling. Menurut Ghazali & Latan (2015), tujuan PLS-SEM adalah untuk mengembangkan teori atau membangun teori (orientasi prediksi). PLS digunakan untuk menjelaskan ada tidaknya hubungan antar variabel laten (prediction). PLS merupakan metode analisis yang powerful oleh karena tidak mengasumsikan data arus dengan pengukuran skala tertentu, jumlah sample kecil (Ghozali, 2011). Penelitian ini memiliki model yang kompleks serta jumlah sampel yang terbatas, sehingga dalam analisis data menggunakan software SmartPLS. SmartPLS menggunakan metode bootstrapping atau penggandaan secara acak. Oleh karenanya asumsi normalitas tidak akan menjadi masalah. Selain itu, dengan dilakukannya bootstrapping maka SmartPLS tidak mensyaratkan jumlah minimum sampel, sehingga dapat diterapkan untuk penelitian dengan jumlah sampel kecil. Analisis PLS-SEM terdiri dari dua sub model yaitu model pengukuran (measurement model) atau outer model dan model struktural (structural model) atau inner model.

1. Uji Statistik Deskriptif Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2016).

2. Uji Model Pengukuran atau Outer Model Model pengukuran atau outer model menunjukkan bagaimana setiap blok indikator berhubungan dengan variabel latennya. valuasi model pengukuran melalui analisis faktor konfirmatori adalah dengan menggunakan pendekatan MTMM (MultiTrait-MultiMethod) dengan menguji validity convergent dan discriminant. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan dua cara yaitu dengan Cronbach's Alpha dan Composite Reliability (Ghozali & Latan, 2015).

a. Convergent Validity Convergent validity dari model pengukuran dengan indikator reflektif dapat dilihat dari korelasi antara item score/indikator dengan score konstraknya. Ukuran reflektif individual dikatakan tinggi jika berkorelasi lebih dari 0,70 dengan konstruk yang ingin diukur. Namun demikian pada riset tahap pengembangan skala, loading 0,50 sampai 0,60 masih dapat diterima (Ghozali & Latan, 2015).

b. Discriminant Validity

Discriminant validity indikator dapat dilihat pada cross loading antara indikator dengan konstraknya. Apabila korelasi konstruk dengan indikatornya lebih tinggi dibandingkan korelasi indikator dengan konstruk lainnya, maka hal tersebut menunjukkan bahwa konstruk laten memprediksi indikator pada blok mereka lebih baik dibandingkan dengan indikator di blok lainnya. Metode lain untuk menilai discriminant validity adalah dengan membandingkan akar kuadrat dari average variance extracted (\sqrt{AVE}) untuk setiap konstruk

dengan korelasi antara konstruk dengan konstruk lainnya dengan model. Model dikatakan mempunyai discriminant validity yang cukup baik jika akar AVE untuk setiap konstruk lebih besar daripada korelasi antara konstruk dan konstruk lainnya (Fornell & Larcker, 1981 dalam Ghozali, 2011). Dalam Ghozali & Latan (2015) menjelaskan uji lainnya untuk menilai validitas dari konstruk dengan melihat nilai AVE. Model dikatakan baik apabila AVE masing-masing konstruk nilainya lebih besar dari 0,50.

c. Reliability

Selain uji validitas, pengukuran model juga dilakukan untuk menguji reliabilitas suatu konstruk. Uji reliabilitas dilakukan untuk membuktikan akurasi, konsistensi dan ketepatan instrumen dalam mengukur konstruk. Dalam PLS-SEM dengan menggunakan program SmartPLS 3.0, untuk mengukur reliabilitas suatu konstruk dengan indikator refleksif dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan Cronbach's Alpha dan Composite Reliability. Konstruk dinyatakan reliable jika nilai composite reliability maupun cronbach alpha di atas 0,70 (Ghozali & Latan, 2015).

3. Uji Model Struktural atau Inner Model

Model struktural atau inner model menunjukkan hubungan atau kekuatan estimasi antar variabel laten atau konstruk berdasarkan pada substantive theory.

- a. R-Square Dalam menilai model struktural terlebih dahulu menilai R-Square

untuk setiap variabel laten endogen sebagai kekuatan prediksi dari model struktural. Pengujian terhadap model struktural dilakukan dengan melihat nilai R-square yang merupakan uji goodness-fit model. Perubahan nilai R-Square dapat digunakan untuk menjelaskan pengaruh variabel laten eksogen tertentu terhadap variabel laten endogen apakah mempunyai pengaruh yang substantive. Nilai R-Square 0,75, 0,50 dan 0,25 dapat disimpulkan bahwa model kuat, moderate dan lemah (Ghozali & Latan, 2015).

b. F-Square

Uji f-square ini dilakukan untuk mengetahui kebaikan model. Nilai f-square sebesar 0,02, 0,15 dan 0,35 dapat diinterpretasikan apakah prediktor variabel laten mempunyai pengaruh yang lemah, medium, atau besar pada tingkat struktural (Ghozali, 2011).

c. Estimate For Path Coefficients

Uji selanjutnya adalah melihat signifikansi pengaruh antar variabel dengan melihat nilai koefisien parameter dan nilai signifikansi T statistik yaitu melalui metode bootstrapping (Ghozali & Latan, 2015).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum *Cashless Payment* di Indonesia

Implementasi *Cashless Society* telah dinaungi oleh Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) yang berdiri pada tahun 2010, asosiasi ini didirikan sebagai salah satu upaya memperkuat industri sistem pembayaran Indonesia agar dapat bersinergi dengan Bank Indonesia dalam pengembangan sistem pembayaran Indonesia. Hasil sinergi Bank Indonesia bersama ASPI diharapkan mampu mendorong peningkatan dan perluasan penggunaan non tunai. Penggunaan transaksi pembayaran elektronik di Indonesia terus ditingkatkan, Bank Indonesia sebagai otoritas sistem pembayaran terus bersinergi dan meminta komitmen berbagai pihak baik pemerintah pusat, pemerintah daerah, industri sistem pembayaran, maupun pihak lain melalui suatu kegiatan yang bersifat massive untuk mendorong masyarakat menggunakan sistem pembayaran dan instrumen non tunai dalam melakukan transaksi pembayaran dengan mengenalkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Program GNNT direncanakan sebagai gerakan bersama seluruh otoritas, industri, dan lapisan masyarakat secara nasional untuk mewujudkan *Cashless Society* melalui penggunaan instrumen non tunai. Penggunaan *Cashless Society* akan memiliki banyak manfaat untuk efisiensi ekonomi nasional, *good governance*, transparansi pengelolaan keuangan pemerintah, layanan publik yang berkualitas dan lingkungan usaha yang konduktif bisa bersaing dipasar global dan mampu bersaing dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) (Marlinah, 2016).

Pembayaran Transaksi menuju Cashless Society (masyarakat tanpa uang tunai) merupakan tren yang tidak dapat dihindari, hal ini dapat terjadi disebabkan oleh revolusi dan evolusi yang selalu terjadi, termasuk juga pada sistem pembayaran, yang awal mulanya adalah barter kemudian bergeser ke logam mulia dan bergeser ke uang kertas (Xena and Rahadi, 2019). Penerimaan pada masyarakat tanpa uang tunai tergantung pada logam yang berharga secara intrinsik. Semua ini dapat terjadi karena kerjasama, kepercayaan, dan keinginan manusia untuk menjadi lebih praktis dari komunitas (Jakobsson and Yung, 1996). Untuk saat ini, banyak transaksi keuangan menggunakan uang elektronik untuk kehidupan sehari-hari. Itu bisa difungsikan untuk menggunakan akses jalan tol, sistem transportasi, akses parkir, pembelian makanan cepat saji, transaksi online, dan pembayaran lainnya di pedagang yang memiliki kemitraan dengan uang elektronik perusahaan (Xena and Rahadi, 2019). Ada 4 uang elektronik yang sebagian besar digunakan oleh masyarakat, antara lain Go-pay (50%), E-Money Bank Mandiri (46%), T-cash Telkomsel (40%) dan Flazz Bank BCA (25%) (JakPat, 2017).

Pola transaksi yang bergeser dari offline menjadi transaksi berbasis online melahirkan berbagai jenis inovasi, yang berdampak pada meningkatnya variasi model pembayaran seperti halnya e-wallet atau e-money, juga meningkatnya variasi interaksi pembayaran seperti barcode hingga QR code. BI mencatat ada 20 penerbit e-money, yaitu 9 bank dan 11 lembaga selain bank. Manfaat penggunaan e-money sangat banyak. Selain mempermudah, mempercepat dan mengutamakan kepraktisan, e-money juga tergolong sangat praktis dan fleksibel karena mudah dibawa kemana saja. Berdasarkan fisik e-money terdapat 2 jenis, yaitu Kartu Pra

Bayar untuk e-money berbentuk kartu dan juga e-wallet dalam bentuk aplikasi digital yang tersedia sebagai berikut:

a. E-money atau kartu pra bayar

dapat dibeli dengan mudah di bank atau lembaga penerbit tanpa syarat. Untuk jenis kartu tidak terdaftar, atau hanya kartu pra bayar saja, jumlah uang yang boleh disimpan adalah Rp 1 juta, sedangkan untuk kartu yang terdaftar, misalnya saat ini ada kartu pra bayar yang digabungkan dengan kartu ATM, 8 jumlah uang yang disimpan dapat mencapai Rp 5 Juta. Semua uang yang disimpan didalam e-money tidak berbunga dan tidak dijamin oleh Lembaga Penjamin Simpanan (LPS) sehingga kartu ini dapat dipindahtangankan dan isi ulang (top up) secara tunai di beberapa tempat seperti di bank, ATM bersama, mesin EDC ataupun di minimarket-minimarket dan seluruh merchant yang menerima transaksi e-money.

b. E-Wallet

Dompot elektronik berfungsi hampir sama dengan dompet saku. Dompot elektronik pertama kalinya diakui sebagai sebuah metode untuk menyimpan uang dalam bentuk elektronik, namun kemudian menjadi populer karena cocok untuk menyediakan cara yang nyaman bagi pengguna Internet untuk menyimpan dan menggunakan informasi berbelanja secara daring (online). Adanya perkembangan dunia internet yang semakin maju mendorong penggunaan dompet elektronik sebagai alat transaksi yang lebih efisien ketimbang menggunakan bank. Hal ini terbukti dengan banyaknya website-website e-commerce yang menggunakan dompet elektronik sebagai alat transaksinya (Fandiyanto,

2019). Dompet elektronik (e-wallet) menyediakan semua fungsi dompet saat ini yang praktis dan menghilangkan kebutuhan akan beberapa kartu. E-Wallet juga menyediakan banyak fitur keamanan yang tidak tersedia untuk operator dompet biasa. Identifikasi diperlukan untuk setiap transaksi kartu kredit dan kartu dilengkapi dengan perangkat penonaktifan jika kartu tersebut dirusak. Electronic-Wallet adalah dompet digital yang memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi perdagangan elektronik dengan cepat dan aman (Upadhayaya, 2012). Dompet Digital mampu menyimpan jumlah uang yang tidak dapat dikalahkan (sangat besar), dan memungkinkan transaksi yang tidak dapat diterima dengan dompet lain. Ini lebih aman daripada uang tunai karena hanya pemilik sah yang tahu kata sandi yang dapat mengoperasikannya (Even, Goldreich and Yacobi, 1984). Dompet elektronik mulai digunakan karena merupakan pilihan pembayaran yang menarik bagi konsumen. 'Ketuk dan bayar' adalah cara yang jauh lebih mudah untuk melakukan pembelian daripada memasukkan kartu ke tempat penjualan, memasukkan PIN dan menunggu transaksi diotorisasi (Caldwell, 2012).

Berdasarkan data Bank Indonesia (BI), terdapat 38 dompet digital (ewallet) dengan lisensi resmi. Riset iPrice dan App Annie menyebutkan Gopay sebagai dompet digital dengan pengguna aktif bulanan terbesar di Indonesia sejak kuartal IV 2017. Sebagai informasi, data pengguna dompet digital Gojek merupakan jumlah pengguna aktif bulanan Go-Pay dan layanan lainnya dari aplikasi Gojek (Jayani, 2019).

Berikut macam-macam e-wallet yang paling banyak digunakan di Indonesia, (Iprice, 2019) :

1. Go-Pay (Gojek)
2. Ovo
3. Dana
4. Link Aja
5. Jenius
6. Go Mobile by CIMB
7. I.Saku
8. Sakuku
9. Doku
10. Paytern E-Money

4.2 Perkembangan sistem *cashless payment* di era revolusi industri sebelum masa covid-19 dan semasa covid-19

4.2.1. Perkembangan sistem *cashless payment* sebelum masa covid-19

Perkembangan teknologi telah memengaruhi sistem pembayaran dalam transaksi bisnis, yang semula hanya menggunakan uang tunai, kini sudah berkembang menjadi nontunai (*cashless payment*) yang lebih efisien dan ekonomis. Pembayaran nontunai umumnya dilakukan dengan cara transfer antar bank atau transfer intra bank. Pembayaran nontunai juga dapat dilakukan dengan menggunakan kartu sebagai alat pembayaran, misalnya dengan kartu ATM, kartu debit, kartu kredit dan uang elektronik (e-money). Ada juga aplikasi pembayaran digital yang sedang marak seperti OVO, Go-Pay, Shopee Pay, Dana dan lain sebagainya.

Perkembangan digitalisasi dan inovasi sistem pembayaran tidak hanya meningkatkan efisiensi industri sistem pembayaran dan percepatan inklusi ekonomi serta keuangan digital, tetapi juga meningkatkan risiko dengan semakin tingginya kompleksitas kegiatan dan variasi model bisnis termasuk bisnis penyelenggara sistem pembayaran. Hal ini menjadi permasalahan yang harus dikelola dengan baik agar tidak terjadi tumpang tindih dan penyalahgunaan teknologi dalam sistem pembayaran nontunai.

Transaksi uang elektronik tumbuh pesat di Indonesia sejalan diluncurkannya program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang dicanangkan BI pada 14 Agustus 2014. Gerakan ini dicanangkan untuk membentuk masyarakat yang lebih banyak menggunakan instrumen nontunai (*cashless payment*). Masifnya teknologi yang digunakan dalam sistem pembayaran atau keuangan menunjukkan, masyarakat sudah menerima sistem ini sebagai bagian dari transaksi keuangan mereka.

Tabel 4.1 Volume transaksi Uang Elektronik (cashless) di Indonesia tahun 2015-2019 (satuan transaksi)

Tahun	Volume	Pertumbuhan
2015	535.579.528	-
2016	683.133.352	28%
2017	943.319.933	38%
2018	2.922.698.905	210%
2019	5.226.699.919	79%

Sumber : Bank Indonesia

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa volume transaksi uang elektronik (*cashless payment*) terus mengalami peningkatan setiap tahunnya sejak tahun 2015 hingga 2019. Dimana pada tahun 2015 volume transaksi *cashless* mencapai angka 535.579.528 transaksi, mengalami pertumbuhan pada tahun 2016 sebesar

28% atau naik menjadi 683.133.352 transaksi, pada tahun 2017 mengalami pertumbuhan sebesar 38% atau naik menjadi 943.319.933 transaksi. Peningkatan paling tinggi terjadi pada tahun 2018 dimana jumlah volume transaksi naik menjadi 2.922.698.905 atau mengalami pertumbuhan sebesar 210% dari tahun sebelumnya. Sedangkan, pada tahun 2019 juga mengalami peningkatan jumlah volume transaksi menjadi 5.226.699.919 atau tumbuh sebesar 79% dari tahun sebelumnya.

Peningkatan yang cukup signifikan pada tahun 2018 – 2019 tersebut salah satunya ditandai dengan semakin menjamurnya berbagai jenis layanan transaksi digital seperti *financial technology (fintech)* dan *e-commerce* dikalangan masyarakat kota-kota besar di Indonesia. Kedua layanan ini terus menunjukkan arah pergerakan yang positif selama tahun 2018 - 2019. Disamping itu, peningkatan ini juga di sebabkan adanya kerja sama yang mulai dilakukan oleh *platform fintech* dan *e-commerce* dalam hal layanan pembayaran, seperti layanan pembayaran digital OVO, T-cash, DANA, dan GO-PAY sehingga menyebabkan volume transaksi mengalami peningkatan.

Selain itu, untuk melihat perkembangan penggunaan *cashless payment* dapat dilihat dari jmlah nominal transaksi yang dilakukan oleh masyarakat melalui *ashless payment*. Berikut ini merupakan data perkembangan nominal transaksasi uang digital.

Tabel 4.2 Nominal Transaksi Digital (Cashless) 2015 - 2019 (juta rupiah)

Tahun	Nominal
2015	5.183.017,65
2016	7.603.688,97
2017	12.375.468,72
2018	47.198.616,11
2019	145.165.467,60

Sumber : Bank Indonesia

Dari data di atas dapat dilihat bahwa nominal transaksi yang terjadi sejak tahun 2015 - 2019 terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. Dimana, pada tahun 2015 nominal transaksi mencapai angka Rp. 5.183.017,65 juta mengalami kenaikan pada tahun pada tahun 2016 menjadi Rp. 7.603.688,97 juta. Peningkatan paling tinggi terjadi pada tahun 2018 – 2019. Dimana, pada tahun 2018 jumlah nominal transaksi di Indonesia mencapai Rp. 47.198.616,11 juta dan mengalami peningkatan cukup signifikan pada tahun 2019 menjadi Rp. 145.165.467,60 juta atau naik lebih dari 300%.

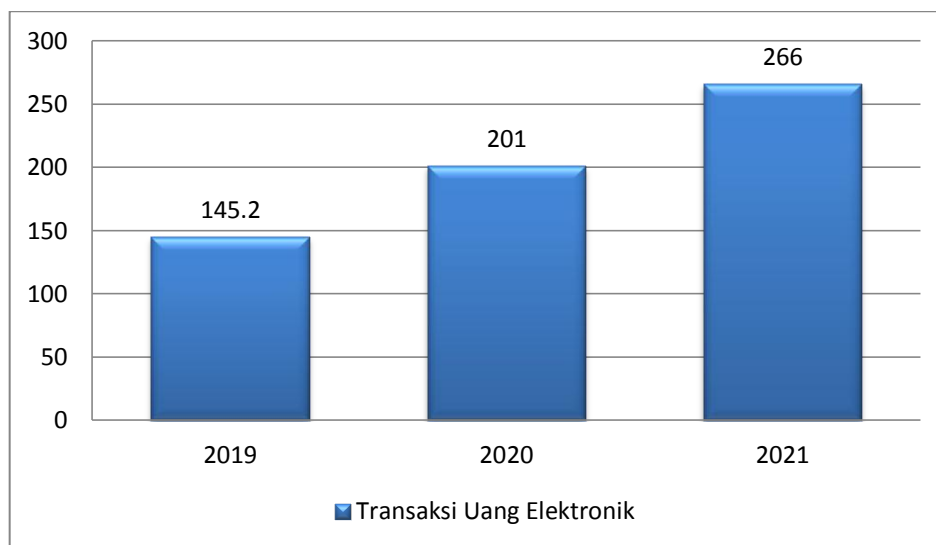
Peningkatan yang cukup signifikan tersebut terjadi akibat adanya kemudahan – kemudahan yang ditawarkan oleh penyedia layanan pembayaran digital dan sudah mulai meningkatnya literasi keuangan digital di Indonesia.

4.2.1. Perkembangan sistem *cashless payment* masa covid-19

Selama pandemi covid-19 telah menyebabkan banyak perubahan, salah satunya perubahan pada industri perekonomian. Kebijakan Pembatasan yang merupakan kebijakan utama dalam mengatasi pandemic covid-19 berdampak pada berbagai sektor bisnis. Hampir di semua belahan dunia, termasuk Indonesia, berbagai sektor bisnis terkena pukulan telak akibat virus Corona. Namun, di tengah bayang-bayang ancaman pandemi yang sudah hampir dua tahun, perlahan-

lahan telah terjadi pergeseran model bisnis dari transaksi offline ke transaksi digital dan transaksi online. Pergeseran metode transaksi juga berdampak pada pergeseran perilaku masyarakat dalam menjalankan transaksi di masa – masa pandemic seperti beralih pada transaksi *online* untuk keperluan jual-beli dan transaksi keuangan lainnya.

Grafik 4 1 Transaksi Uang Elektronik di Indonesia tahun 2019 – 2021 (triliun rupiah)



Sumber : Bank Indonesia

Pandemi Covid-19, mempercepat perubahan kebiasaan belanja masyarakat dari toko konvensional ke platform *online*. Pesatnya perdagangan daring memicu pertumbuhan bisnis keuangan berbagai digital, seperti sistem pembayaran hingga uang elektronik. Dari tabel di atas menunjukkan bahwa pada masa covid-19 yakni pada tahun 2020 – 2021 pertumbuhan nilai transaksi uang elektronik (*cashless*) mengalami peningkatan setiap tahunnya. Pada 2019, transaksi uang elektronik mencapai 145,2 triliun rupiah, sementara pada tahun 2020 meningkat menjadi 201 triliun rupiah dan pada 2021, nilai transaksi uang elektronik terus mengalami peningkatan dimana mencapai 266 triliun rupiah.

4.3 Analisa Faktor

4.3.1 Identitas Responden

Data-data dalam penelitian ini diperoleh melalui kuesioner yang disebar kepada Gen z yang menggunakan *cashless payment* di aplikasi seluler (*Moblie Application*). Penyebaran kuesioner tersebut dilakukan dengan cara langsung turun ke lapangan. Jumlah responden yang dipilih yaitu 80 orang.

4.3.2 Hasil Penelitian SEM PLS

4.3.2.1 *Convergent Validity*

Convergent validity merupakan pengukuran model pada indikator yang bersifat reflektif. Dimana dilihat dari skor butir pertanyaan dengan skor kontruknya atau melalui *loading factor* pada masing-masing indikator konstruk.

Adapun parameter dalam menetapkan bahwa nilai *convergent validity* layak/terpenuhi dapat dilakukan dengan melihat nilai *rule of thumb*, dimana nilai *loading factor* lebih besar dari 0,60 – 0,70, namun dapat juga diterima rentang *loading factor* lebih besar dari 0,50 – 0,60 (Ghozali dan Latan, 2012:74). Berdasarkan hasil analisis data pada *convergent validity* pada indikator-indikator pada masing-masing variabel, dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. *Convergent Validity* Pengetahuan

Indikator konstruk pada variabel Pengetahuan berjumlah 9 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.3 *Convergent Validity* Pengetahuan

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
X1_P1	0,894	0,70	Memenuhi
X1_P2	0,904	0,70	Memenuhi
X1_P3	-0,194	0,70	Tidak Memenuhi

X1_P4	-0,009	0,70	Tidak Memenuhi
X1_P5	-0,253	0,70	Tidak Memenuhi
X1_P6	0,104	0,70	Tidak Memenuhi
X1_P7	-0,121	0,70	Tidak Memenuhi
X1_P8	-0,074	0,70	Tidak Memenuhi
X1_P9	0,028	0,70	Tidak Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

2. *Convergent Validity* Penggunaan

Indikator konstruk pada variabel penggunaan berjumlah 9 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.4 Convergent Validity penggunaan

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
X2_P1	0,6969	0,70	Tidak Memenuhi
X2_P2	0,811	0,70	Memenuhi
X2_P3	-0,028	0,70	Tidak Memenuhi
X2_P4	0,711	0,70	Memenuhi
X2_P5	0,257	0,70	Tidak Memenuhi
X2_P6	0,435	0,70	Tidak Memenuhi
X2_P7	0,762	0,70	Memenuhi
X2_P8	0,843	0,70	Memenuhi
X2_P9	0,433	0,70	Tidak Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

3. *Convergent Validity* Aksesibilitas

Indikator konstruk pada variabel **Aksesibilitas** berjumlah 9 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.5 Convergent Validity Aksesibilitas

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
X3_P1	0,665	0,70	Tidak Memenuhi
X3_P2	0,883	0,70	Memenuhi
X3_P3	0,859	0,70	Memenuhi
X3_P4	0,203	0,70	Tidak Memenuhi
X3_P5	0,221	0,70	Tidak Memenuhi
X3_P6	0,275	0,70	Tidak Memenuhi
X3_P7	0,025	0,70	Tidak Memenuhi

X3_P8	0,180	0,70	Tidak Memenuhi
X3_P9	0,140	0,70	Tidak Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

4. Convergent Validity Niat menggunakan *cashless payment*

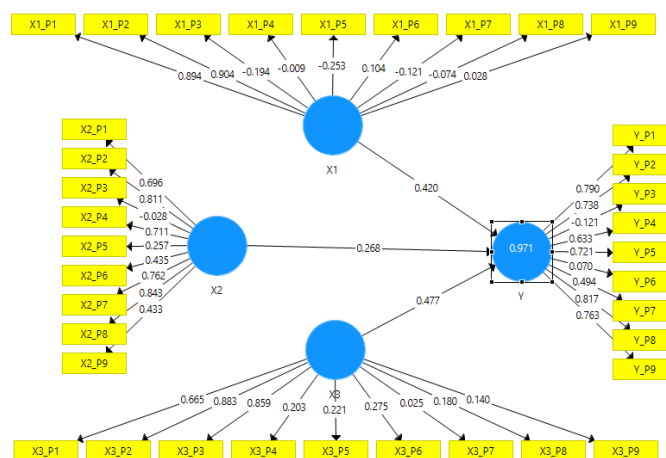
Indikator konstruk pada variabel *cashless payment* berjumlah 9 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.6 Convergent Validity Niat menggunakan *cashless payment*

Indikator	Loading Factor	Rule Of Thumb	Keterangan
Y_P1	0,790	0,70	Memenuhi
Y_P2	0,738	0,70	Memenuhi
Y_P3	-0,121	0,70	Tidak Memenuhi
Y_P4	0,633	0,70	Tidak Memenuhi
Y_P5	0,721	0,70	Memenuhi
y_P6	0,070	0,70	Tidak Memenuhi
Y_P7	0,494	0,70	Tidak Memenuhi
Y_P8	0,817	0,70	Memenuhi
Y_P9	0,763	0,70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

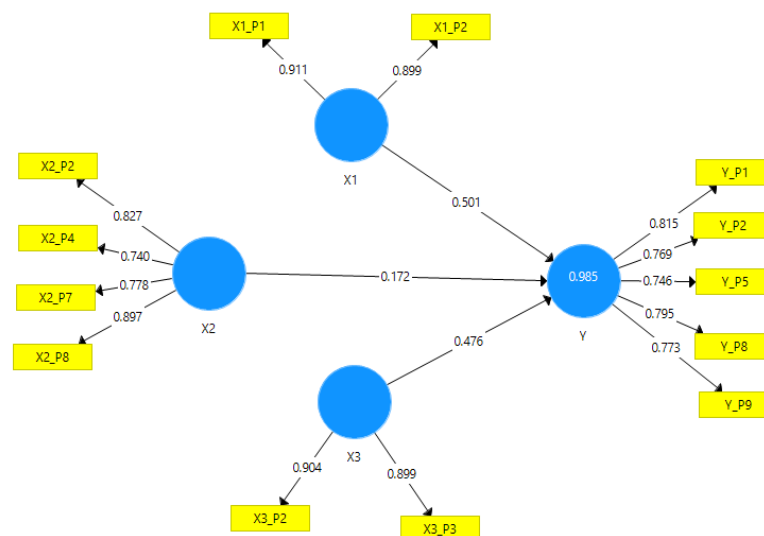
Adapun hasil evaluasi model pengukuran pada masing-masing indikator konstruk dari convergent validity melalui loading factor dapat juga dikemukakan pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.1 First Outer Loading

Berdasarkan tabel convergent validity indikator konstruk pada masing-masing variabel, maka dapat di kemukakan bahwa untuk indikator konstruk pada variabel Pengetahuan yang tidak memenuhi nilai loading factor adalah indikator konstruk X1_P3, X1_P4, X1_P5, X1_P6 X1_P7, X1_P8, X1_P9. Variabel Penggunaan yang tidak memenuhi nilai loading factor adalah indikator konstruk X2_P3, X2_P5, X2_P6, X2_P9. Variabel Aksesibilitas yang tidak memenuhi nilai loading factor adalah indikator konstruk X3_P1, X3_P4, X3_P5, X3_P6 X3_P7, X3_P8, X3_P9. Dan variabel niat menggunakan *Cashless Payment* yang tidak memenuhi nilai loading factor adalah indikator konstruk Y_P3, Y_P4, Y_P6, Y_P7.

Ketentuan dalam analisis convergent validity, jika nilai loading factor tidak terpenuhi maka indikator konstruk dibuang dan dilakukan analisis convergent validity kembali. Adapun hasil analisis convergent validity setelah indikator-indikator konstruk yang tidak memenuhi nilai loading factor dibuang dapat dikemukakan pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.2 Second Outer Loading

Hasil model pengukuran menggunakan convergent validity pada tahap kedua pada indikator konstruk pada masing-masing variabel dapat dikemukakan pada tabel dibawah ini :

1. *Convergent Validity* Pada Pandemi

Indikator konstruk pada variabel Pandemi berjumlah 2 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.7 Convergent Validity Pengetahuan

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
X1_P1	0.911	0,70	Memenuhi
X1_P2	0.899	0,70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

2. *Convergent Validity* Penggunaan

Indikator konstruk pada variabel penggunaan berjumlah 5 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.8 Convergent Validity penggunaan

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
X2_P2	0.827	0,70	Memenuhi
X2_P4	0.740	0,70	Memenuhi
X2_P7	0.778	0,70	Memenuhi
X2_P8	0.897	0,70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

3. *Convergent Validity* Aksesibilitas

Indikator konstruk pada variabel Aksesibilitas berjumlah 2 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.9 Convergent Validity Aksesibilitas

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
X3_P2	0.904	0,70	Memenuhi
X3_P3	0.899	0,70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

4. *Convergent Validity Niat menggunakan cashless payment*

Indikator konstruk pada variabel *cashless payment* berjumlah 5 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.10 Convergent Validity Niat menggunakan cashless payment

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
Y_P1	0.815	0,70	Memenuhi
Y_P2	0.769	0,70	Memenuhi
Y_P5	0.746	0,70	Memenuhi
Y_P8	0.795	0,70	Memenuhi
Y_P9	0.773	0,70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

4.3.2.2 Discriminant validity

Dalam analisis *discriminant validity* dimana model pengukuran pada masing-masing indikator konstruk bersifat reflektif dilakukan dengan cara melihat nilai *cross loading* pada masing-masing variabel. Dalam pengujian *discriminant validity* menggunakan *Average Variance Extracted (AVE)*. adapun parameter *cross loading* dalam menilai nilai *average variance extracted* untuk mengetahui tingkat validitas dari masing-masing indikator konstruk pada setiap variable direkomendasikan lebih besar dari 0,50 ($> 0,50$) (Ghozali dan Latan, 2012: 75). Hasil analisis *discriminant validity* dapat dikemukakan pada table di bawah ini :

Tabel 4.11 Discriminante Validity Pada Avarage Extracted (AVE)

Variabel	Nilai
Pengetahuan	0.819
Penggunaan	0.661
Aksesibilitas	0.813
Niat menggunakan Cashless Payment	0.608

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Tabel 4.11. memperlihatkan bahwa nilai *average variance extracted* pada masing-masing variable memenuhi kriteria dalam *discriminant validity*, hal ini dinilai dari *average variance extracted* yang lebih besar dari pada 0,50 ($> 0,50$).

4.3.2.3 Composite Reliability

Dalam melakukan uji reliabilitas bertujuan untuk membuktikan akurasi, konsistensi dan ketepatan instrument dalam mengukur konstruk. Penggunaan *composite reliability* dilakukan untuk menguji reliabilitas suatu konstruk (Ghozali dan Latan, 2012: 75). Adapun dalam melakukan penilain terhadap *composite reliability* melalui *rule of thumb*, dimana nilai *composite reliability* harus lebih besar dari 0,70 ($> 0,70$). Pengujian reliabilitas pada setiap konstruk juga dapat dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha*, ketentuan dari penilaian dilakukan melalui *rule of thumb*, dimana nilai *Cronbach's Alpha* harus lebih besar dari 0,70 ($> 0,70$). Hasil dari analisis data memperlihatkan sebagai berikut :

Tabel 4.12 Composite Reliability

Variabel	Nilai	Keterangan
Pengetahuan	0.900	Reliabel
Penggunaan	0.886	Reliabel
Aksesibilitas	0.897	Reliabel
Niat menggunakan Cashless Payment	0.886	Reliabel

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Tabel 4.12 memperlihatkan bahwa nilai *composite reliability* seluruh pada variabel memiliki nilai *reliability construct* $> 0,70$. Maka dalam hal ini keberadaan variabel memenuhi syarat untuk digunakan dalam analisis selanjutnya.

4.3.2.4. Evaluasi Model Struktural (Inner Model)

Pengujian pada model struktural (*inner model*) pada dasarnya bertujuan untuk melihat hubungan antara variable. Adapun pengukuran dilakukan dengan melihat nilai *R-Square*. Dimana nantinya dapat diketahui tingkat *variance* terhadap perubahan variable independent (perencanaan anggaran, kompetensi sumber daya manusia dan komitmen organisasi) terhadap variable dependent (penyerapan anggaran). Hasil analisis *R-Square* dapat dikemukakan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.13 R-Square

Variabel	R-Square
Niat Menggunakan Cashless Payment	0,985

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Tabel 4.13 memperlihatkan nilai *R-Square* pada variable penyerapan anggaran sebesar 0,985. Maka dapat dijelaskan bahwa *variance* pada variabel Pengetahuan, Penggunaan, dan Aksesibilitas mampu menjelaskan variabel Niat Pmenggunakan Cashless Payment sebesar 0,985 atau sebesar 98,5%..

4.3.2.5 Pengujian Hipotesis Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SEM-PLS dalam uji hipotesis, maka dapat dikemukakan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.14 Uji Hipotesis

	Original Sample	T Statistic	P Values	Keputusan
X1 → Y	0.501	12.709	0.000	H0 ditolak
X2 → Y	0.172	9.373	0.000	H0 ditolak
X3 → Y	0.476	10.808	0.000	H0 ditolak

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Tabel 4.14 dapat dijelaskan bahwa ketentuan dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai original sample sebagai nilai *coefficient* atau disebut juga nilai beta. Dalam menetapkan penerimaan atau penolakan pada H0 dalam pengujian hipotesis, dapat dilihat dari nilai pada kolom T Statistic dan nilai pada kolom P Values. Adapun ketentuannya adalah jika nilai t statistic lebih besar dari nilai t table ($t \text{ statistic} > t \text{ tabel}$) pada taraf signifikansi 5 % (t table dilihat dari jumlah sampel, dimana sampel pada penelitian ini berjumlah 80 orang) atau menggunakan nilai *P Value* dengan ketentuan jika $< 0,05$, dimana kesimpulannya tolak H0, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan, begitu juga sebaliknya.

1. Pengaruh faktor Pengetahuan terhadap niat penggunaan Cashless Payment (X1 → Y)

Hasil uji hipotesis faktor Pengetahuan memiliki pengaruh terhadap niat penggunaan Cashless Payment berdasarkan tabel 4.14 memperlihatkan bahwa diperoleh nilai t statistic sebesar 12.709, sementara nilai t tabel pada taraf signifikan 0,05% diperoleh sebesar 1.99167 berdasarkan jumlah sampel sebesar 80 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa $t \text{ statistic} > t$

tabel ($12.709 > 1.99167$), untuk menguatkan hasil analisis ini dapat juga menggunakan *P Value*, dengan ketentuan $p < 0.05$, berdasarkan hasil analisis data memperlihatkan nilai $0.000 < 0.05$.

Ketentuannya tolak H_0 , maka disimpulkan bahwa Faktor pengetahuan sesuai berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan Cashless Payment.

2. Pengaruh faktor Penggunaan terhadap niat penggunaan Cashless Payment ($X_2 \rightarrow Y$)

Hasil uji hipotesis faktor penggunaan memiliki pengaruh terhadap niat penggunaan Cashless Payment berdasarkan tabel 4.14 memperlihatkan bahwa diperoleh nilai t statistic sebesar 9.373, sementara nilai t tabel pada taraf signifikan 0,05% diperoleh sebesar 1.99167 berdasarkan jumlah sampel sebesar 80 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa t statistic $>$ t tabel ($9.373 > 1.99167$), untuk menguatkan hasil analisis ini dapat juga menggunakan *P Value*, dengan ketentuan $p < 0.05$, berdasarkan hasil analisis data memperlihatkan nilai $0.000 < 0.05$.

Ketentuannya tolak H_0 , maka disimpulkan bahwa Faktor Penggunaan sesuai berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan Cashless Payment.

3. Pengaruh faktor Aksesibilitas terhadap niat penggunaan Cashless Payment ($X_3 \rightarrow Y$)

Hasil uji hipotesis faktor Aksesibilitas memiliki pengaruh terhadap niat penggunaan Cashless Payment berdasarkan tabel 4.14 memperlihatkan bahwa diperoleh nilai t statistic sebesar 10.808, sementara nilai t tabel pada

taraf signifikan 0,05% diperoleh sebesar 1.99167 berdasarkan jumlah sampel sebesar 80 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa t statistic $> t$ tabel ($10.808 > 1.99167$), untuk menguatkan hasil analisis ini dapat juga menggunakan *P Value*, dengan ketentuan $p < 0.05$, berdasarkan hasil analisis data memperlihatkan nilai $0.000 < 0.05$.

Ketentuannya tolak H_0 , maka disimpulkan bahwa Faktor Aksesibilitas sesuai berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan Cashless Payment.

4.4 Hasil Analisis Regresi

4.4.1. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas saling berhubungan secara linear dalam model persamaan regresi. Apabila terjadi multikolinearitas, akibatnya variabel penafsiran menjadi cenderung terlalu besar, t -hitung tidak bias, namun tidak efisien. Untuk mendeteksi ada tidaknya multikolinearitas dapat dilihat dari besaran variance inflation factor (VIF) dan Tolerance. Pedoman suatu model regresi yang bebas multikolinearitas adalah mempunyai angka tolerance mendekati Batas VIF adalah 10, jika nilai VIF dibawah 10, maka tidak terjadi Multikolinearitas.

Tabel 4.15 Uji Multikolinearitas

Variance Inflation Factors			
Date: 09/11/22 Time: 15:44			
Sample: 2012 2021			
Included observations: 10			
	Coefficient	Uncentered	Centered
Variable	Variance	VIF	VIF
C	11659.20	28519.69	NA
NTK	0.000191	6.305202	4.061640
JPI	0.202328	33367.03	36.62629

JPII	0.006224	256.9986	42.67490
------	----------	----------	----------

Sumber: E-Views 10 dan diolah

Hasil uji di atas menunjukkan nilai Centered VIF Variabel Nilai Transaksi Keuangan (NTK) lebih kecil dari 10 ($VIF < 10$), Namun Pada variabel Jumlah Penduduk Indonesia (JPI) dan Variabel Jumlah Pengguna Internet Indonesia lebih besar dari 10 ($VIF > 10$) maka artinya bahwa dalam hasil regresi di atas terjadi multikolinieritas.

2. Uji Heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi tidak kesamaan variabel dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Jika varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2018:134). Pengujian dilakukan dengan Uji Glejser yaitu uji hipotesis untuk mengetahui apakah sebuah model regresi memiliki indikasi heterokedastisitas dengan cara meregres absolut residual. Dasar pengambilan keputusan menggunakan uji glejser adalah:

- a. Jika nilai signifikansi $Obs^*R\text{-Squared} > 0.05$ maka data tidak terjadi heteroskedastisitas.
- b. Jika nilai signifikansi $Obs^*R\text{-Squared} < 0.05$ maka data terjadi heteroskedastisitas.

Tabel 4.16 Uji Heterokedastisitas

Heteroskedasticity Test: Breusch-Pagan-Godfrey

F-statistic	3.106142	Prob. F(3,6)	0.1103
Obs*R-squared	6.083149	Prob. Chi-Square(3)	0.1076
Scaled explained SS	3.671547	Prob. Chi-Square(3)	0.2992

Test Equation:

Dependent Variable: RESID^2
 Method: Least Squares
 Date: 09/11/22 Time: 15:45
 Sample: 2012 2021
 Included observations: 10

Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	-241.6280	193.8048	-1.246760	0.2589
NTK	0.046993	0.024829	1.892644	0.1073
JPI	1.013320	0.807343	1.255129	0.2561
JPII	-0.186592	0.141599	-1.317755	0.2357
R-squared	0.608315	Mean dependent var		2.452873
Adjusted R-squared	0.412472	S.D. dependent var		4.734541
S.E. of regression	3.629042	Akaike info criterion		5.704989
Sum squared resid	79.01969	Schwarz criterion		5.826023
Log likelihood	-24.52495	Hannan-Quinn criter.		5.572215
F-statistic	3.106142	Durbin-Watson stat		2.920245
Prob(F-statistic)	0.110314			

Sumber: E-Views 10 dan diolah

Berdasarkan hasil diatas dimana nilai p value yang ditunjukkan dengan nilai prob.Chi Square(3) pada Obs*R-squared yaitu sebesar 0,1076. Oleh karena itu p value $0,1076 > 0,05$ berarti model tegresi bersifat homoskedastisitas atau dengan kata lain tidak ada masalah asumsi heterokedastisitas. Namun untuk mendapatkan hasil yang BLUE.

3. Uji Autokorelasi

Ghozali (2017:121) menyatakan bahwa uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi linier ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pengganggu pada periode t-1 (sebelumnya). Autokorelasi muncul karena observasi yang berurutan sepanjang waktu berkaitan satu sama lainnya. Salah satu uji formal yang paling populer untuk mendeteksi autokorelasi adalah uji Durbin-Watson (DW). Pada Hasil pengujian dan diperoleh nilai *Durbin Watson* sebesar 2.942477, artinya model yang digunakan sudah terbebas dari masalah autokorelasi.

Tabel 4.17 Uji Autokorelasi

R-squared	0.496907	Mean dependent var	4.339000
Adjusted R-squared	0.245361	S.D. dependent var	2.327514
S.E. of regression	2.021910	Akaike info criterion	4.535137
Sum squared resid	24.52873	Schwarz criterion	4.656171
Log likelihood	-18.67569	Hannan-Quinn criter.	4.402363
F-statistic	1.975411	Durbin-Watson stat	2.942477
Prob(F-statistic)	0.219158		

Sumber: E-Views 10 dan diolah

4.4.2 Koefisien Determinasi

Koefisien Determinasi (*R Square*) menunjukkan proporsi persentase variabel total dalam menjelaskan variabel terikat (*dependen*) yang dijelaskan oleh variabel bebas (*independen*) secara bersama-sama. Berdasarkan dari model estimasi pertama yaitu variabel-variabel yang mempengaruhi Pertumbuhan Ekonomi setelah dilakukan pengujian Variabel, dapat dilihat nilai R^2 adalah sebesar 0,496907, artinya secara bersamasama Variabel Nilai Transaksi Keuangan (NTK), Jumlah Penduduk Indonesia (JPI), Jumlah Penggunaan Internet Indonesia (JPII), mempengaruhi Pertumbuhan Ekonomi Indonesia sebesar 49,6%. Sedangkan 50,4% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak masuk ke dalam model estimasi atau berada pada *disturbance error term*.

4.4.3 Interpretasi Hasil

Analisis regresi linier berganda merupakan regresi yang memiliki satu variabel *dependen* dan dua atau lebih variabel *independen*. Pada penelitian ini, uji analisis regresi linear berganda bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel *independen* meliputi Nilai Transaksi Keuangan, Jumlah Penduduk Indonesia, Jumlah Pengguna Internet Indonesia, terhadap variabel *Dependen* yaitu Pertumbuhan Ekonomi. Hasil pengujian analisis regresi linear berganda dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.18 Uji Regresi Linear Berganda

Dependent Variable: PE				
Method: Least Squares				
Date: 09/11/22 Time: 15:41				
Sample: 2012 2021				
Included observations: 10				
Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	122.1936	107.9778	1.131656	0.3010
NTK	-0.018312	0.013834	-1.323698	0.2338
JPI	-0.487590	0.449809	-1.083994	0.3200
JPII	0.083840	0.078891	1.062723	0.3288
R-squared	0.496907	Mean dependent var	4.339000	
Adjusted R-squared	0.245361	S.D. dependent var	2.327514	
S.E. of regression	2.021910	Akaike info criterion	4.535137	
Sum squared resid	24.52873	Schwarz criterion	4.656171	
Log likelihood	-18.67569	Hannan-Quinn criter.	4.402363	
F-statistic	1.975411	Durbin-Watson stat	2.942477	
Prob(F-statistic)	0.219158			

Sumber: E-Views 10 dan diolah

$$PE = \alpha_0 + \alpha_1 NTK_t + \alpha_2 JPI_t + \alpha_3 JPII_t + \varepsilon_t$$

$$PE = 122,1936 + -0,018312 NTK_t + -0,487590 JPI_t + 0,083840 JPII_t + \varepsilon_t$$

Koefisien $\alpha_0 = 122,1936$, artinya jika angka Nilai Transaksi Keuangan, Jumlah Penduduk Indonesia, Jumlah Pengguna Internet Indonesia tidak ada atau = 0 maka Pertumbuhan Ekonomi ditahun t sebesar 122,1936.

Koefisien $\alpha_1 = -0,018312$, artinya jika nilai Transaksi Keuangan dari selama 1 tahun meningkat sebesar 1 Triliyun rupiah, maka Pertumbuhan Ekonomi turun sebesar $-0,018312$ persen

Koefisien $\alpha_2 = -0,487590$, artinya jika Jumlah Penduduk Indonesia selama 1 tahun meningkat sebesar 1 Jiwa, maka Pertumbuhan Ekonomi Turun sebesar $-0,487590$ Persen

Koefisien $\alpha_3 = 0,083840$, artinya jika Jumlah pengguna Internet Indonesia selama 1 tahun meningkat sebesar 1 jiwa, maka Pertumbuhan Ekonomi naik sebesar 0,083840 Persen

4.4.4 Interpretasi Hasil Uji T dan Uji F

Didalam hasil estimasi data dalam model regresi variabel-variabel yang mempengaruhi Pertumbuhan ekonomi, terdapat nilai konstanta sebesar 122,1936 yang bernilai positif.

4.4.4.1 Uji Statistik T

Uji-t statistik dilakukan bertujuan untuk menunjukkan seberapa besar pengaruh variabel independen secara individual menjelaskan variasi variabel dependen. Regresi pengaruh variabel Nilai Transaksi Keuangan, Jumlah Penduduk Indonesia, Jumlah Pengguna Internet terhadap Pertumbuhan Ekonomi. Adapun dalam penelitian ini untuk melihat nilai t_{tabel} dengan cara

$$df (n)-k = 10 - 3 = 7 \text{ dengan } (\alpha=5\%) \text{ maka nilai } t_{tabel} \text{ sebesar } 2.36462$$

Untuk interpretasi hasil regresi variabel independen, akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Nilai Transaksi Keuangan

Dari hasil regresi, nilai koefisien variabel adalah $-0,018312$ dimana variabel tersebut tidak berpengaruh signifikan terhadap Pertumbuhan Ekonomi. Nilai *probability* dari Nilai Transaksi Keuangan sebesar $0.2338 (> 0.05\%)$ dan nilai t hitung yang di hasilkan sebesar $-1.323698 (< 2.36462)$. Hal ini menunjukkan Tidak adanya Pengaruh antara nilai transaksi keuangan terhadap Pertumbuhan Ekonomi.

4. Jumlah Penduduk Indonesia

Dari hasil regresi, nilai koefisien variabel adalah $-0,487590$ dimana variabel tersebut tidak berpengaruh signifikan terhadap Pertumbuhan Ekonomi. Nilai *probability* dari variabel Jumlah Penduduk Indonesia adalah sebesar 0.3200

(> 0.05%) dan nilai t hitung yang di hasilkan sebesar -1.083994 (<2.36462). Hal ini menunjukkan tidak adanya pengaruh variabel Jumlah Penduduk Indonesia Terhadap Pertumbuhan Ekonomi.

5. Jumlah Pengguna Internet

Dari hasil regresi, nilai koefisien variabel adalah 0,083840 dimana variabel tersebut tidak berpengaruh signifikan terhadap Pertumbuhan Ekonomi. Nilai *probability* dari variabel Jumlah Pengguna Internet adalah sebesar 0.3288 (>0.05%) dan nilai t hitung yang di hasilkan sebesar 1.062723 (<2.36462). Hal ini menunjukkan tidak adanya pengaruh variabel Jumlah Pengguna Internet Terhadap Pertumbuhan Ekonomi.

4.4.2 Uji Signifikan Simultan (Uji-F)

Uji-F statistik bertujuan untuk pengujian signifikan semua variabel independen secara bersama-sama terhadap nilai variabel dependen. Dari hasil regresi dengan menggunakan *autoregressive* variabel Nilai Transaksi Keuangan, Jumlah Penduduk Indonesia, Jumlah Pengguna Internet terhadap Pertumbuhan Ekonomi memiliki nilai *probability* (F statistic) sebesar 0.219158 dan nilai F statistic sebesar 1.975411. Maka dengan nilai ini dapat disimpulkan bahwasanya variabel independen Bersama -sama tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Peningkatan yang cukup signifikan tersebut terjadi akibat adanya kemudahan – kemudahan yang ditawarkan oleh penyedia layanan pembayaran digital dan sudah mulai meningkatnya literasi keuangan digital di Indonesia.
2. variabel Pengetahuan, Penggunaan, dan Aksesibilitas mampu menjelaskan variabel Niat Menggunakan Cashless Payment sebesar 0,985 atau sebesar 98,5%..
3. variabel Nilai Transaksi, Jumlah Penduduk, dan Jumlah Pengguna Internet Bersama -sama tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Pertumbuhan ekonomi.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya menjelaskan perkembangan Sistem Cashless Payment, Nominal Transaksi Digital (Cashless) secara umum tanpa meneliti sebab dan akibat dari adanya perkembangan tersebut.

5.3 Saran

1. Pemerintah selaku pembuat kebijakan Gerakan Nasional Non Tunai diharapkan mampu mensosialisasikan kepada masyarakat tentang kebijakan tersebut. Selanjutnya pemerintah juga dapat memberikan akses seperti infrastruktur dan jaringan internet yang memadai agar Indonesia tidak terhambat dalam meraih potensi ekonomi digital.

2. Perusahaan-perusahaan *Fintech* yang ada di Indonesia harus lebih memperkenalkan produk-produknya kepada masyarakat. Sehingga masyarakat lebih paham akan penggunaan produk *Fintech* sebagai alat sistem pembayaran dan juga banyak pilihan yang sesuai dengan kebutuhan dan keefisienan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliminsyah, dan Padji. (2006). Kamus Istilah Keuangan Perbankan. Bandung: CV. Yrama Widya
- Bank Indonesia. www.bi.org
- Bodnar, George H and William S Hopwood, 2006. Sistem Informasi Akuntansi, Penerbit ANDI, Yogyakarta
- Budi, Rahardjo. 2009. Dasar-dasar Analisis Fundamental Saham Laporan Keuangan Perusahaan. Penerbit Gajah Mada University Press.
- CNBC Indonesia (www.cnbcindonesia.com)
- Engel. James F., Roger D. Blackwell, Paul .W Miniad.2004. Perilaku Membeli, edisi ke 6 jilid pertama . Jakarta : Binarupa Aksara
- Financial Steatment Board. www.fsb.org
- Hall dan Singleton, Audit Teknologi Informasi dan Assurance, Buku Satu, Edisi Kedua, Jakarta, Salemba Empat, 2009
- Katadata Indonesia (www.katadata.co.id)
- Kasmir, 2014. Analisis Laporan Keuangan, cetakan ke-7. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Kementrian Komunikasi dan Informasi.www.kominfo.go.id
- Koentjaraningrat. 1990. Pengantar Ilmu Antropologi, Jakarta. Djambata
- Kotler dan Amstrong. 2008. Prinsip-prinsip Pemasaran. Jilid 1 dan 2.Edisi 12. Jakarta: Erlangga.
- Mishkin, F.S, 2001. The Economics of Money, Banking and Financial Markets. Seventh Edition. International Edition, New York: Pearson Addison Wesley Longman
- Mishkin, Frederic S. 2008. Ekonomi Uang, Perbankan, dan Pasar Keuangan. Edisi 8. Salemba Empat : Jakarta.
- Sukirno, Sadono. 2011. Makro Ekonomi Teori Pengantar Edisi Ketiga. Rajawali Pers, Jakarta
- Robert S. Pindyck dan Daniel L. Rubinfeld. 2012. Ekonomi Mikro Edisi Keenam Jilid 1. Penerbit Indeks. Jakarta.

Lampiran Kuesioner

KUESIONER**Analisa Nilai Transaksi *Cashless Payment* di Indonesia pada Era Revolusi Industri 4.0**

Jenis Kelamin	A) Laki-laki B) Perempuan
Pendidikan Terakhir	A) SD/Tidak Sekolah B) SMP C) SMA/SMK D) DIPLOMA E) S1 F) S2
Usia	A) < 15 Tahun B) 15 - 20 C) 21 – 30
Pekerjaan	A) Pelajar/Mahasiswa B) Pegawai Negeri/Swasta C) Wirausaha D) Ibu Rumah Tangga E) Lainnya (Sebutkan)
Pendapatan/Uang Saku perbulan	A) < 1.000.000 B) 1.000.000 – 2.500.000 C) 2.500.001 – 4.000.000 E) 4.000.001 – 6.500.000 F) > 6.500.000

II. PERTANYAAN UMUM

1. Jenis Non Tunai (*Cashless Payment*) apa yang anda gunakan?
 - Rekening Ponsel
 - E-Money
 - Tabungan Digital
2. Layanan sistem pembayaran Non Tunai (*Cashless Payment*) yang sering anda gunakan ?
 - Go-Pay
 - OVO
 - Grab Pay
 - M-Banking
 - Lainnya... (Sebutkan)
3. Berapa kali dalam seminggu anda menggunakan layanan sistem pembayaran Non Tunai (*Cashless Payment*)

- 1 – 3 kali
- 4 – 7 kali
- 8 – 10 kali
- > 10

III. Pertanyaan Khusus

Petunjuk pengisian:

Isilah jawaban sesuai dengan pendapat anda dengan berikan tingkat penilaian dengan tanda checklist (✓) 5 skala likert, dengan penjelasan sebagai berikut.

Skala 1 : Sangat Tidak Setuju

Skala 5 : Sangat Setuju

1. Pengetahuan

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
Alat Pembayaran						
1	Saya lebih menyukai bertransaksi dengan Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) dibandingkan transaksi dengan uang tunai					
2	Alat pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) sangat membantu saya dalam melakukan transaksi pembayaran					
3	Saya tidak memahami cara menggunakan alat pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>)					
Informasi						
1	Informasi yang ditampilkan Alat Pembayaran Non Tunai mudah dipahami pengguna					
2	Saya merasa kesulitan memahami informasi Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>)					
3	Informasi layanan Sistem Pembayaran Fintech selalu melakukan pembaharuan					
Fasilitas						
1	Saya mengetahui fasilitas layanan Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>)					
2	Fasilitas yang diberikan Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) memudahkan saya dalam beraktivitas					
3	Saya kesulitan memanfaatkan fasilitas layanan Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>)					

2. Penggunaan

No	Pernyataan					
Layanan		1	2	3	4	5
1	Layanan Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) membantu aktivitas saya sehari-hari					
2	Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) memberikan respon yang cepat pada permintaan dan keluhan pengguna					
3	Layanan Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) sulit digunakan oleh pengguna					
Minat						
1	Pembayaran dengan menggunakan Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) lebih memudahkan saya dalam bertransaksi					
2	Sistem pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) lebih menguntungkan karena banyak memberikan diskon					
3	Saya akan sering menggunakan Alat Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) dimasa yang akan datang					
Kepercayaan						
1	Saya tidak merasa khawatir bertransaksi menggunakan Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>)					
2	Saya percaya Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) memberikan jasa pelayanan sesuai yang mereka janjikan					
3	Saya merasa transaksi dengan sistem pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) lebih cepat dibandingkan yang lain					

3. Aksesibilitas

No	Pernyataan					
Keamanan		1	2	3	4	5
1	Saya merasa aman melakukan transaksi menggunakan layanan Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>)					
2	Keamanan layanan Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>)					
3	Data pribadi dalam Sistem Pembayaran Fintech terjaga keamanannya					
Sistem						
1	Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) sangat akurat dan bebas dari kesalahan					
2	Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) mampu merespon dengan cepat permintaan pengguna					
3	Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) sulit digunakan					
Sarana						
1	Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) di					

	Kota Medan telah memadai					
2	Layanan Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) dapat diakses kapanpun dan dimanapun					
3	Sistem Pembayaran Non Tunai (<i>Cashless Payment</i>) belum tesebar luas di Indonesia					



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3. Medan, Telp. 061-6624567, Kode Pos 20238

PERMOHONAN JUDUL PENELITIAN

No. Agenda: 2448/JDL/SKR/MAN/FEB/UMSU/5/7/2022

Kepada Yth.

Medan, 5/7/2022

Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di Medan

Dengan hormat.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Fahriza Nissa
NPM : 1805180021
Program Studi : Ekonomi Pembangunan
Konsentrasi : PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dalam rangka proses penyusunan skripsi, saya bermohon untuk mengajukan judul penelitian berikut ini:

Identifikasi Masalah : 1. Aplikasi cashless payment dengan pengguna terbanyak.
2. Nilai uang elektronik yang beredar.
3. Jumlah transaksi cashless terbesar di Indonesia.

Rencana Judul : 1. Analisis Nilai Transaksi Cashless Payment Di Indonesia Pada Era Revolusi Industri 4.0
2. Analisis Perkembangan Digital Banking Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia
3. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Nasabah Memilih Bank Digital Sebagai Jasa Keuangan.

Objek/Lokasi Penelitian : Ojk Dan Bank Indonesia

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya
Pemohon

(Fahriza Nissa)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3. Medan, Telp. 061-6624567, Kode Pos 20238

PERSETUJUAN JUDUL PENELITIAN

Nomor Agenda: 2448/JDL/SKR/MAN/FEB/UMSU/5/7/2022

Nama Mahasiswa : Fahriza Nissa
NPM : 1805180021
Program Studi : Ekonomi Pembangunan
Konsentrasi : PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
Tanggal Pengajuan Judul : 5/7/2022
Nama Dosen Pembimbing*) :
Prawidya H RS
Judul Disetujui**) :
.....
.....
.....

Disahkan oleh:
Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan

(Dr. Prawidya Hariani RS., SE., M.Si.)

Medan, 13 Juli 2022 .

Dosen Pembimbing

(Dr. Prawidya Mariani RS., SE., M.Si.)

Keterangan:

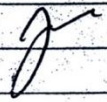
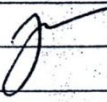
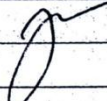
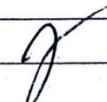
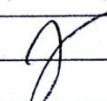
*) Diisi oleh Pimpinan Program Studi

**) Diisi oleh Dosen Pembimbing

Setelah disahkan oleh Prodi dan Dosen pembimbing, scan/foto dan uploadlah lembaran ke-2 ini pada form online "Upload Pengesahan Judul Skripsi"

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

NAMA MAHASISWA : FAHRIZA NISSA
NPM : 1805180021
PROGRAM STUDI : EKONOMI PEMBANGUNAN
KONSENTRASI : PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
JUDUL PROPOSAL : ANALISIS NILAI TRANSAKSI CASHLESS PAYMENT DI INDONESIA PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF	KETERANGAN
Senin 14 Maret 2022	Bab I bagian 4/ revisi kemas pel Lektor Paksi Muli yg diayhate dan trinitachkan data pendang.		
Rabu 13 April 2022	Bab I nanti yg 4 Rumusan Muli dan Tugase Pendidikan yg lbr baik agar singkat pwrusa		
Senin 10 April 2022	Bab II diawali dari uraian kontribusi sumber Text baru. Macro Economic		
Selasa 20 Juni 2022	Bab II lengkapi lagi dgn Ayulan dan Penelitian turdahulu sbj ayulan an penelitian ini		
Selasa 05 Juni 2022	Bab III hrs lengkapi dgn Mutasar Andas. Elementar dgan Andas falsam 4 Ayulan Tjua dr k		
Rabu 13 Juni 2022.	Acc 4/ di seriniba.		

Medan, 13..Juni.....2022

Diketahui / Disetujui
Ketua Program Studi Ekonomi
Pembangunan

Pembimbing



Dr. PRAWIDYA HARIANI RS,S.E,M.Si



Dr. PRAWIDYA HARIANI RS, S.E, M.Si



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH PIMPINAN PUSAT
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jl. Kapt. Muchtar Basri No. 3 ☎ (061) 6624567 Ext: 304 Medan 20238

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, 19 Juli 2022 telah diselenggarakan seminar Proposal Program Studi Ekonomi pembangunan menerangkan bahwa :

N a m a : Fahriza Nissa
N .P.M. : 1805180021
Tempat / Tgl.Lahir : Tanjung Morawa, 10 November 1999
Alamat Rumah : Jl. Batang kuis ,Desa Bintang Meriah, Dusun 3
JudulProposal : Analisis Nilai Transaksi Cashless Payment Di Indonesia Pada Era Revolusi Industri 4.0

Disetujui / tidak disetujui *)

Item	Komentar
Judul	✓
Bab I	+ Jelaskan Cara kelola HJ di masa insialis
Bab II	+ pasar uang, Perbuk Ehan, persepri regulasi.
Bab III	+ analisis pasar -
Lainnya	
Kesimpulan	<input type="checkbox"/> Lulus <input type="checkbox"/> Tidak Lulus

Medan, Selasa, 19 Juli 2022

TIM SEMINAR


Ketua
Dr.Prawidya Hariani RS, SE.,M.Si.


Pembimbing
Dr. Prawidya Hariani RS, S.E, M.Si


Sekretaris
Dra.Hj.Roswita Hafni, M.Si.


Pembanding
Dra.Hj.Roswita Hafni, M.Si.



PENGESAHAN PROPOSAL

Berdasarkan hasil Seminar proposal Program Studi Ekonomi Pembangunan yang diselenggarakan pada hari **Selasa, 19 Juli 2022** menerangkan bahwa:

Nama : Fahriza Nissa
N .P.M. : 1805180021
Tempat / Tgl.Lahir : Tanjung Morawa, 10 November 1999
Alamat Rumah : Jl. Batang kuis ,Desa Bintang Meriah, Dusun 3
JudulProposal : Analisis Nilai Transaksi Cashless Payment Di Indonesia Pada Era Revolusi Industri 4.0

Proposal dinyatakan syah dan memenuhi Syarat untuk menulis Skripsi dengan pembimbing : **Dr. Prawidya Hariani RS, S.E, M.Si**

Medan, Selasa, 19 Juli 2022

TIM SEMINAR

Ketua

Dr.Prawidya Hariani RS,SE.,M.Si.

Sekretaris

Dra.Hj.Roswita Hafni, M.Si.

Pembimbing

Dr. Prawidya Hariani RS, S.E, M.Si

Pemanding

Dra.Hj.Roswita Hafni, M.Si.

Diketahui / Disetujui

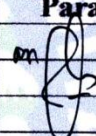
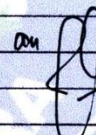
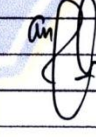
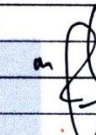
A.n. Dekan
Wakil Dekan I

Assoc.Prof. Dr. ADE GUNAWAN, S.E., M.Si.



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : FAHRIZA NISSA
 NPM : 1805180021
 Program Studi : EKONOMI PEMBANGUNAN
 Alamat Rumah : JL. BATANG KUIS, DESA BINTANG MERIAH DUSUN 3
 Judul Skripsi : ANALISIS NILAI TRANSAKSI CASHLESS PAYMENT DI INDONESIA PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Tanggal	Deskripsi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
10-08-2022	Ditambahkan Penjabaran lebih jelas tentang Rumusan masalah - Batasan masalah - Tujuan penelitian.		
26/08-2022	Kuesioner → pertanyaannya ditambah dan lebih di perjelas.		
19/09-2022	Perbaikan tulisan, kerangka skripsi, Hasil kuesioner yang telah disebar		
03/10-2022	DCC skripsi.		

Unggul | Cerdas | Terpercaya

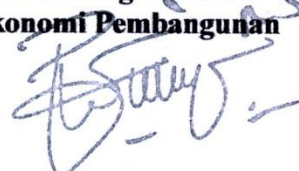
Pembimbing Skripsi



Dr. PRAWIDYA HARIANI RS, SE, M.Si

Medan, September 2022

Diketahui / Disetujui
Ketua Program Studi
Ekonomi Pembangunan



Dr. PRAWIDYA HARIANI RS, SE, M.Si



JMSU

Intelligent | Cerdas | Terpercaya

Menjelaskan surat ini agar disebutkan
tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<http://feb.umsu.ac.id> feb@umsu.ac.id [umsu.medan](https://www.facebook.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.instagram.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.linkedin.com/company/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.youtube.com/channel/UC...)

**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING
PROPOSAL / SKRIPSI MAHASISWA**

NOMOR : 2771 / TGS / IL.3-AU / UMSU-05 / F / 2022

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, berdasarkan
Peretujuan permohonan judul penelitian Proposal / Skripsi dari Ketua / Sekretaris :

Program Studi : **Ekonomi Pembangunan**
Pada Tanggal : **9/15/2022**

Dengan ini menetapkan Dosen Pembimbing Proposal / Skripsi Mahasiswa :

Nama : **Fahriza Nissa**
N P M : **1805180021**
Semester : **VIII (Delapan)**
Program Studi : **Ekonomi Pembangunan**
Judul Proposal / Skripsi : **Analisis Nilai Transaksi Cashless Payment Di Indonesia Pada Era
Revolusi Industri 4.0**

Dosen Pembimbing : **Dr.Prawidya Hariani RS, SE.,M.Si.**

Dengan demikian di izinkan menulis Proposal / Skripsi dengan ketentuan :

1. Penulisan berpedoman pada buku panduan penulisan Proposal/ Skripsi Fakultas Ekonomi dan
Bisnis UMSU.
2. Pelaksanaan Sidang Skripsi harus berjarak 3 bulan setelah dikeluarkannya Surat Penetapan
Dosen Pembimbing Skripsi
3. **Proyek Proposal / Skripsi** dinyatakan " **BATAL** " bila tidak selesai sebelum Masa Daluarsa
tanggal : **15 September 2023**
4. Revisi Judul.....

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Ditetapkan di : Medan
Pada Tanggal : 18 Shafar 1444 H
15 September 2022 M



Dekan

H. JANURI, SE.,MM.,M.Si.
NIDN : 0109086502

Tembusan :

1. Pertiinggal



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

Nama : Fahriza Nissa
NPM : 1805180021
Tempat dan Tanggal Lahir : Tanjung morawa, 10 November 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Anak Ke : 2 (dua) dari 5 (lima) bersaudara
Alamat : Batang Kuis Desa Bintang Meriah Dusun III
No. Telepon : 085831306372
Email : fahrizanissa100@gmail.com

DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Surianto
Nama Ibu : Halimah
Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Batang kuis desa bintang meriah dusun III

DATA PENDIDIKAN FORMAL

1. Tahun 2005-2011 : SDN 101866
2. Tahun 2011-2014 : SMPN1 Batang Kuis
3. Tahun 2014-2017 : SMK N 6 MEDAN
4. Tahun 2018, Tercatat sebagai mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Program Studi Ekonomi Pembangunan (S-1) Universitas Muhammadiyah
Sumatera Utara

Medan,

Oktober 2022

Fahriza Nissa