

**PERKEMBANGAN INVESTASI ASET DIGITAL DARI
CRYPTOCURRENCY TERHADAP MINAT MASYARAKAT
DI INDONESIA**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (SE)
Program Studi Ekonomi Pembangunan*



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Oleh:

Nama	: Agung Prabowo
NPM	: 2005180021
Program Studi	: Ekonomi Pembangunan
Konsentrasi	: Riset Ekonomi dan Bisnis

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jl. Kapt. Muchtar Basri No. 3 Tel. (061) 6624567 Medan 20238



PENGESAHAN UJIAN TUGAS AKHIR

Panitia Ujian Strata -I Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
dalam sidang yang diselenggarakan pada hari Selasa, 13 Agustus 2024, pukul 09.00 WIB
sampai dengan selesai. Setelah mendengar, melihat, memperhatikan, menimbang :

MEMUTUSKAN

NAMA : AGUNG PRABOWO
N P M : 2005180021
PROGRAM STUDI : EKONOMI PEMBANGUNAN
JUDUL TUGAS AKHIR : PERKEMBANGAN INVESTASI ASET DIGITAL DARI
CRYPTOCURRENCY TERHADAP MINAT
MASYARAKAT INDONESIA

DINYATAKAN : (A) *Lulus Yudisium dan telah memenuhi persyaratan untuk
memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Ekonomi
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*

Tim Penguji

Penguji I

(Dr. LAILAN SAFINA HASIBUAN, M.Si.)

Penguji II

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

Pembimbing

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

Panitia Ujian

Ketua

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

Sekretaris



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



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas akhir ini disusun oleh :

Nama Lengkap : AGUNG PRABOWO
N.P.M : 2005180021
Program Studi : EKONOMI PEMBANGUNAN
Alamat Rumah : JL. PERSATUAN LINGKUNGAN NO. 4
Judul Tugas akhir : PERKEMBANGAN INVESTASI *DIGITAL* DARI
CRYPTOCURRENCY TERHADAP MINAT MASYARAKAT
DI INDONESIA

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan tugas akhir.

Medan, Juli 2024

Pembimbing Tugas akhir

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

Diketahui/Disetujui
Oleh:

Ketua Program Studi
Ekonomi Pembangunan
Fakultas Ekonomi dan Bisnis UMSU

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

Dekan
Fakultas Ekonomi dan Bisnis UMSU



Dr. H. DANORI, SE., M.M., M.Si., CMA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA
UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama Lengkap : AGUNG PRABOWO
N.P.M : 2005180021
Program Studi : EKONOMI PEMBANGUNAN
Alamat Rumah : JL. PERSATUAN LINGKUNGAN NO. 4
Judul Tugas akhir : PERKEMBANGAN INVESTASI DIGITAL DARI
CRYPTOCURRENCY TERHADAP MINAT MASYARAKAT
DI INDONESIA

Tanggal	Deskripsi Bimbingan Tugas akhir	Paraf	Keterangan
19/06/2024	Bab 4 : Membuat gambaran umum dan jelaskan perkembangan ~~ekonomi~~ data ekonomi Indonesia		
27/06/2024	Bab 4 : Menambahkan data mengenai Perkembangan ketenagakerjaan di Indonesia		
05/07/2024	Bab 4 : Membuat kuesioner tentang minat masyarakat terhadap investasi aset digital		
15/07/2024	Bab 4 : Memperbaiki dan menambahkan kuesioner dalam faktor memegang uang, Psikologi, dan Pengalaman Investasi		
17/07/2024	Bab 4 : Mengolah data dengan Smart PLS3 dan menjabarkan hasilnya		
22/07/2024	Bab 4 : Menambahkan data bitcoin dari tahun 2010-2023		
29/07/2024	All tugas akhir		

Pembimbing Tugas akhir

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

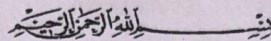
Medan, Juli 2024
Diketahui /Disetujui
Ketua Program Studi
Ekonomi Pembangunan

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



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR



Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Lengkap : Agung Prabowo
N.P.M : 2005180021
Program Studi : Ekonomi Pembangunan
Konsentrasi : Riset Ekonomi dan Bisnis
Judul Tugas akhir : Perkembangan Investasi *Digital* dari *Cryptocurrency*
terhadap Minat Masyarakat di Indonesia

Dengan ini menyatakan bawah tugas akhir saya yang berjudul **“Perkembangan Investasi *Digital* dari *Cryptocurrency* terhadap Minat Masyarakat di Indonesia”**, 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.

Yang Menyatakan


AGUNG PRABOWO

ABSTRAK

Perkembangan Investasi Aset Digital dari Cryptocurrency Terhadap Minat Masyarakat di Indonesia

Agung Prabowo

2005180021

Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan
Bisnis, Universitas Muhammadiyah Sumatera

E-mail: agungwiratama79@gmail.com

Mata uang *Crypto* merupakan instrumen investasi keuangan yang banyak diminati para investor dunia, termasuk Indonesia. Penggunaan *Cryptocurrency* masih hanya sebatas untuk investasi, sangat jarang digunakan untuk transaksi. Karena tidak banyak *merchant* (pedagang yang menjual produk dan jasa) yang menerima pembayaran dengan *Cryptocurrency*. Saat ini, *Bitcoin* adalah *Cryptocurrency* paling populer untuk dimiliki di negara ini dan tetap menjadi mata uang digital dengan nilai transaksi tertinggi di kalangan investor Indonesia. Selain *Bitcoin* dan *Cryptocurrency* terkenal lainnya seperti *Ethereum* dan *Teather*, yang merupakan *Cryptocurrency* populer di kalangan investor Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan mata uang *Cryptocurrency* seperti *Bitcoin*, *Ethereum*, *Teather* dan faktor faktor apa yang mempengaruhi minat masyarakat tertarik dengan investasi *Cryptocurrency* di Indonesia. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer berupa kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mata uang *Cryptocurrency*, terutama *Bitcoin*, telah mengalami peningkatan popularitas yang signifikan di Indonesia. Sejak masuknya *Bitcoin* pada tahun 2013, semakin banyak masyarakat Indonesia yang tertarik untuk berinvestasi dalam mata uang *Crypto*, karena sifatnya yang *desentralisasi* dan potensi keuntungan yang tinggi. Dari olahan data analisis faktor menunjukkan sebagian besar minat masyarakat terhadap investasi aset digital *Cryptocurrency* di Indonesia berasal dari kelompok generasi muda. Kelompok ini menunjukkan minat yang tinggi terhadap teknologi baru dan alternatif investasi, yang didorong oleh perkembangan teknologi digital dan akses mudah ke informasi.

Kata Kunci: *Cryptocurrency*, *Bitcoin*, *Ethereum*, *Teather*, Investasi Aset Digital

ABSTRACT

Perkembangan Investasi Aset Digital dari Cryptocurrency Terhadap Minat Masyarakat di Indonesia

Agung Prabowo
2005180021

***The Department of Development Economics, Faculty of Economics
and Business, Muhammadiyah University of Sumatera***

E-mail: agungwiratama79@gmail.com

Cryptocurrency is a financial investment instrument that has garnered significant interest from investors worldwide, including in Indonesia. The use of Cryptocurrency remains primarily for investment purposes, with very few transactions due to the limited number of merchants accepting Cryptocurrency payments. Currently, Bitcoin is the most popular Cryptocurrency in the country and continues to be the digital currency with the highest transaction value among Indonesian investors. Besides Bitcoin, other well-known Cryptocurrencies such as Ethereum and Tether are also popular among Indonesian investors. This research aims to analyze the development of Cryptocurrencies like Bitcoin, Ethereum, and Tether, and the factors influencing public interest in investing in Cryptocurrency in Indonesia. The research method used is descriptive quantitative, utilizing primary data in the form of questionnaires. The results of the study indicate that Cryptocurrencies, especially Bitcoin, have experienced a significant increase in popularity in Indonesia. Since the introduction of Bitcoin in 2013, more Indonesians have become interested in investing in Cryptocurrencies due to their decentralized nature and high profit potential. Data analysis shows that the majority of public interest in digital asset investment in Cryptocurrency in Indonesia comes from the younger generation. This group demonstrates a high interest in new technologies and alternative investments, driven by the development of digital technology and easy access to information.

Keywords: Cryptocurrency, Bitcoin, Ethereum, Teather, Digital Asset Investment

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamiin. Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan Skripsi yang berjudul Perkembangan Investasi Aset Digital D dari *Cryptocurrency* Terhadap Minat Masyarakat di Indonesia. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Baginda Rasulullah SAW beserta keluarganya, para sahabat dan seluruh pengikut Beliau yang insya Allah tetap istiqomah hingga akhir zaman kelak, Amin. Dengan selesainya penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis. Adapun ungkapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta Rezeki-Nya yang luar biasa serta nikmat iman dan nikmat Kesehatan kepada saya. Dan atas izinnya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya yang sangat saya sayangi dan cintai, yang selalu menjadi orang hebat dan kuat selama hidup saya, yang memberikan semangat dan dukungan kepada saya dalam menghadapi segala proses yang saya jalani dan membuat saya kuat dalam menghadapi segala situasi.
3. Bapak Dr. H. Agussani, MAP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak H. Januri S.E., M.M., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara.

5. Bapak Assoc. Prof Ade Gunawan, SE, M.Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Dr Hasrudy Tanjung, SE, M Si selaku Wakil Dekan III Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Dr Prawidya Hariani RS, Selaku Ketua Jurusan dan Dosen Pembimbing Prodi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Ibu Roswita Hafni M.Si., selaku Sekretaris Prodi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Seluruh Dosen mata kuliah Fakultas Ekonomi dan Bisnis khususnya Prodi Ekonomi Pembangunan yang telah memberikan ilmunya yang bermanfaat, semoga menjadi amalan di akhirat kelak.
10. Bapak / Ibu Biro Fakultas Ekonomi yang telah banyak membantu penulis dalam pengurusan berkas-berkas yang dibutuhkan dalam Akademik.
11. Kedua Orang tua saya yaitu Ayah dan Ibu saya yang senantiasa memberikan cinta , doa yang tulus, serta dukungan moral dan material tanpa henti. Kalian adalah sumber kekuatan dan inspirasi yang tiada habisnya, sehingga penulis dapat mencapai titik ini.
12. Kakek dan nenek tersayang, yang selalu memberikan kasih sayang, perhatian, serta doa yang tulus bagi kesuksesan dan kebahagiaan penulis. Nasihat dan cerita penuh kebijaksanaan dari kalian adalah harta yang tak ternilai.

13. Voni Yanti Partner serta orang terdekat saya yang selalu menemani dan dengan sabar selalu mendukung, memberikan semangat, serta kehadiran yang berarti selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas pengertian dan dorongan yang tak tergantikan. Sahabat sekaligus teman-teman seperjuangan saya, Fani Rasya Kinanti, Tri Dias Palah dan Naufal Maulana Polem yang selalu ada di saat suka maupun duka, memberikan tawa, dukungan moral, serta bantuan tanpa pamrih selama masa studi dan penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan dan dukungan kalian yang tak ternilai.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	21
1.3 Batasan Masalah.....	22
1.4 Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian	22
1.4.1 Rumusan Masalah	22
1.4.2 Tujuan Masalah.....	23
1.5 Manfaat Penelitian	23
1.5.1 Manfaat Akademik.....	23
1.5.2 Manfaat Non Akademik.....	23
BAB II	24
LANDASAN TEORI.....	24
2.1 Uraian Teori	24
2.1.1 Teori Uang	24
2.1.2 Investasi	33
2.1.3 Kemajuan Teknologi.....	41
2.1.4 Teori Utilitas	52
2.2 Regulasi.....	59
2.3 Penelitian Terdahulu	69
2.4 Kerangka Penelitian	71
2.4.1 Tahap Penelitian.....	71
2.4.2 Kerangka Analisis Penelitian	71

2.4.3 Kerangka Konseptual Analisis Faktor	73
2.5 Hipotesis.....	74
BAB III.....	74
METODE PENELITIAN	74
3.1 Pendekatan Penelitian	74
3.2 Defenisi Operasional.....	74
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	75
3.4 Jenis dan Sumber Data	75
3.5 Populasi dan Sampel	75
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	76
3.7 Teknik Analisa Data.....	77
3.7.1 Analisa Ekonomi Secara Deskriptif tentang Perkembangan <i>Bitcoin</i> , <i>Ethereum</i> , dan <i>Teather</i> di Indonesia	77
3.7.2 Analisa Faktor yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Indonesia Tertarik Dengan Investasi Mata Uang Digital <i>Cryptocurrency</i>	77
BAB IV	82
HASIL DAN PEMBAHASAN	82
4.1 Gambaran Umum Indonesia	82
4.1.1 Kondisi Geografis Indonesia.....	82
4.1.2 Kondisi Demografi Indonesia	83
4.2 Analisis Pembahasan Tujuan Penelitian	85
4.2.1 Perkembangan Data Mata Uang <i>Cryptocurrency Bitcoin</i> , <i>Ethereum</i> , <i>Teather</i>	85
4.2.2 Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital <i>Cryptocurrency</i> di Indonesia	98
4.2.3 Hasil Penelitian Analisis SM-PLS	105
BAB V.....	128
PENUTUP.....	128
5.1 Kesimpulan	128
5.2 Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN.....	134

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Daftar Bursa <i>Crypto</i> Yang Sudah Terdaftar Di Bappebti	18
Tabel 2. 1 Perbedaan <i>Blockchain</i> dan <i>Cryptocurrency</i>	44
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	69
Tabel 3.1 Kerangka Konseptual Analisa Faktor	74
Tabel 4.1 <i>Convergent Validity</i> pada Minat Masyarakat terhadap Investasi Aset Digital <i>Cryptocurrency</i>	106
Tabel 4.2 <i>Convergent Validity</i> Pada Faktor Memegang Uang	106
Tabel 4.3 <i>Convergent Validity</i> Pada Faktor Psikologi	108
Tabel 4.4 <i>Convergent Validity</i> Pada Faktor Pengalaman Investasi	108
Tabel 4.5 <i>Convergent Validity</i> Pada Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital <i>Cryptocurrency</i> Setelah dilakukan <i>Second Outer Loading</i>	111
Tabel 4.6 <i>Convergent Validity</i> Pada Faktor Memegang Uang Setelah dilakukan <i>Second Outer Loading</i>	113
Tabel 4.7 <i>Convergent Validity</i> Pada Faktor Psikologi Setelah dilakukan <i>Second Outer Loading</i>	115
Tabel 4.8 <i>Convergent Validity</i> Pada Faktor Pengalaman Investasi Setelah Dilakukan <i>Second Outer Model</i>	117
Tabel 4.9 <i>Discriminant Validity</i> Pada <i>Average Variance Extracted</i> (AVE)	120
Tabel 4.10 <i>Composite Reliability</i>	121
Tabel 4.11 <i>R-Squared</i>	122
Tabel 4.12 <i>F-Squared</i>	123
Tabel 4.13 Uji <i>Multikolinearitas</i>	124
Tabel 4.14 Uji Hipotesis	125

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. 1 Nilai Transaksi Uang Elektronik (2021 – 2023).....	3
Grafik 1. 2 Negara dengan Persentase Pengguna yang Memiliki Mata Uang <i>Crypto</i> Terbesar Januari 2023	11
Grafik 1. 3 10 Mata Uang <i>Crypto</i> dengan Nilai Kapitalisasi Pasar terbesar Tahun 2023.....	15
Grafik 1. 4 Jumlah Investor Investasi <i>Crypto</i> di Indonesia Juli 2022 – Juli 2023	17
Grafik 4.1 Jumlah Penduduk Indonesia Menurut	84
Grafik 4.2 Grafik Harga <i>Bitcoin (BTC)</i> Per Desember 2010 – Per Desember 2023	90
Grafik 4.3 Grafik Harga <i>Ethereum (ETH)</i> Per Desember 2016 – Per Desember 2023.....	94
Grafik 4.4 Grafik Harga <i>Thether (USDT)</i> Per Desember 2015 – Per Desember 2023.....	97
Grafik 4.5 Jenis Pekerjaan Responden.....	102
Grafik 4.6 Kota/Kabupaten Responden	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Analisis Penelitian	72
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual Analisa Faktor	73
Gambar 4.1 Logo <i>Bitcoin</i>	88
Gambar 4.2 Top 5 Nilai Kapitalisasi Mata Uang <i>Cryptocurrency</i>	89
Gambar 4.3 Logo <i>Ethereum (ETH)</i>	92
Gambar 4.4 Logo <i>Tether (USDT)</i>	96
Gambar 4.5 Jenis Kelamin Responden	99
Gambar 4.6 Usia Responden	101
Gambar 4.7 Penghasilan perbulan Responden	104
Gambar 4. 8 <i>First Outer Loading</i>	109
Gambar 4.9 <i>Second Outer Loading</i>	110

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa kini Indonesia dihadapkan dengan industri 4.0, industri dimana semua dilakukan dengan sistem otomatisasi dan robot. Semua nya berbanding jauh jika mundur kebelakang pada saat era industri 1.0 dimana semuanya belum berkembang pesat seperti sekarang. Banyaknya perubahan yang terjadi saat ini tidak lain karena adanya inovasi yang tercipta dari berkembang pemikiran pola pikir manusia. Pengertian Revolusi Industri mengacu pada dua hal, pertama yaitu perubahan cepat dalam teknologi pembuatan barang barang, dan yang kedua perubahan dalam kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat dunia.

Revolusi industri di dasari dengan adanya perubahan pola hidup serta pemikiran dari suatu bangsa dan negara. Revolusi industri dapat merubah dan mewarnai corak tatanan kehidupan masyarakat, baik itu dari segi politik, ekonomi, sosial maupun budaya. Apabila mundur jauh kebelakang, melihat dari sejarah revolusi industri, hal ini berawal dari revolusi ekonomi yang terjadi di Inggris. Corak ekonomi di Inggris yang awalnya agraris berubah menjadi industri. Semula yang mengandalkan tenaga manusia dan hewan, juga cara pembuatan barang yang masih konvensional berubah menjadi menggunakan sistem yang dilakukan oleh mesin. Saat itu pula pembuatan barang masih dilakukan di rumah rumah belum dilakukan di pabrik.

Perkembangan Revolusi Industri 4.0 ini berpengaruh di seluruh sektor, baik itu pemerintahan, akademisi, perusahaan, dan lainnya sehingga perlu memikirkan

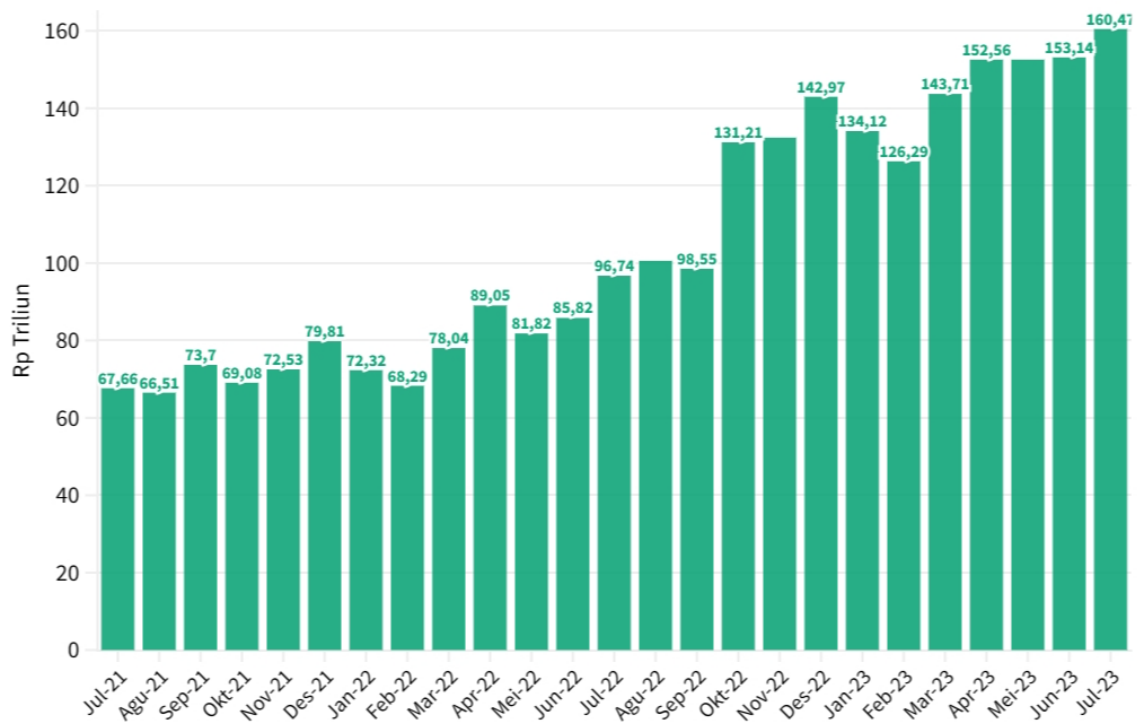
dengan tepat tentang peluang serta strategi dalam menghadapinya. Sehingga kemampuan perangkat lunak dan internet semakin meningkat guna mendukung kebutuhan operasional maupun bisnis saat ini. Saat ini teknologi semakin berkembang pesat yang mana sangat membantu dalam pekerjaan manusia, beberapa diantaranya seperti *penemuan Big Data, IoT (Internet of Things), Artificial Intelligence, Augmented Reality, Virtual Reality, Cloud Computing*, dan teknologi lainnya.

Sejalan dengan pergeseran pertumbuhan industri ke arah digital, berbagai kegiatan mulai beralih mengikuti perkembangan yang ada. Inovasi teknologi yang memberikan kemudahan bagi kehidupan juga merambah ke dunia *financial*. Salah satu bidang yang menuju pergeseran era industri 4.0 terjadi pada bidang perbankan. Industri perbankan merupakan salah satu industri jasa yang sedang berkembang dan mampu mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia karena perbankan telah menjadi industri jasa yang memberikan sumbangan terhadap pendapatan nasional dan berfungsi sebagai lembaga perantara untuk menampung dana masyarakat dan menyalurkan kembali kepada kegiatan perekonomian yang bersifat produktif.

Selain itu, pesatnya perkembangan teknologi di dunia membuat semakin banyaknya penemuan baru yang diciptakan oleh para ahli untuk menemukan sesuatu yang baru setiap harinya. Para pembuat teknologi kemudian mulai menciptakan sesuatu yang tidak biasa yaitu dengan menciptakan alat bayar yang berbeda salah satunya dengan uang digital (uang atau aset serupa uang yang utamanya dikelola, disimpan, atau dapat ditukar melalui sistem komputer digital, terutama melalui jaringan internet). Diciptakannya uang digital ini merupakan

terobosan para penemu dalam bidang transaksi ekonomi bisnis. Keribetan dalam membawa uang *cash* dalam jumlah besar dan adanya faktor keamanan membuat adanya uang digital semakin dinikmati.

Di Indonesia sendiri awalnya Bank Indonesia membagi 2 alat bayar di Indonesia secara tunai dan non tunai. Secara tunai dilakukan melalui uang *cash*, yang mana setoran secara tunai memiliki banyak kelemahan sehingga dibuatkanlah alat bayar non tunai yang penggunaanya semakin praktis dalam bentuk kartu, nota kredit, cek, *biyilet giro* (surat berharga atau alat transaksi yang diterbitkan oleh bank sebagai pengganti uang tunai dan dapat dicairkan secara tidak tunai melalui pemindah buku ke rekening yang bersangkutan). Setelah berkembang dengan alat bayar non tunai kemudian berkembang menjadi uang digital.



Sumber: www.bi.go.id

Grafik 1.1 Nilai Transaksi Uang Elektronik (2021 – 2023)

Dari data diatas perkembangan nilai transaksi uang digital di Indonesia mengalami fluktuasi dari tahun 2021 hingga 2023. Bank Indonesia (BI) melaporkan, nilai transaksi uang elektronik sebesar Rp160,47 triliun pada Juli 2023. Jumlah itu naik 4,79% dibandingkan pada bulan sebelumnya (*month-to-month/m-to-m*) yang sebesar Rp153,14 triliun. Pada umumnya terjadi peningkatan nilai transaksi uang digital di Indonesia dari tahun 2021 hingga 2023, ini menandakan bahwa saat ini penggunaan uang digital semakin digemari oleh masyarakat Indonesia.

Pasar *Cryptocurrency* di Indonesia telah tumbuh secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir, mencapai 18,51 juta investor *Cryptocurrency* terdaftar pada akhir tahun 2023. Mengingat bahwa Indonesia memiliki populasi lebih dari 275 juta orang dan tingkat penetrasi perdagangan digital yang tinggi, masih ada banyak ruang untuk ekspansi di sektor keuangan negara, khususnya di sektor *blockchain*.

Pada November 2023, transaksi *Cryptocurrency* di Indonesia mencapai sekitar 17 triliun rupiah Indonesia, dibandingkan dengan sekitar delapan triliun rupiah Indonesia pada September 2023. Peningkatan berkelanjutan dari nilai transaksi *Crypto* di negara ini sebagian dipengaruhi oleh keputusan regulator Indonesia untuk mengizinkan perdagangan *Cryptocurrency* sebagai komoditas pada tahun 2019, diikuti oleh peluncuran resmi bursa *Cryptocurrency* pertama yang didukung negara di dunia pada Juli 2023. Saat ini, *Bitcoin* adalah *Cryptocurrency* paling populer untuk dimiliki di negara ini dan tetap menjadi mata uang digital dengan nilai transaksi tertinggi di kalangan investor Indonesia. Selain *Bitcoin* dan *Cryptocurrency* terkenal lainnya seperti *Ethereum* dan

Dogecoin, *Binance* dan *Shiba* juga merupakan *Cryptocurrency* populer di kalangan investor Indonesia.

Indeks Adopsi *Cryptocurrency* menempatkan Indonesia di urutan ketujuh dari 146 negara pada tahun 2023. Indonesia mengungguli sebagian besar negara lain dalam hal nilai layanan ritel untuk nilai keuangan terpusat dan terdesentralisasi (DeFi). Hal ini menegaskan bahwa masyarakat Indonesia merangkul tren pembayaran digital. Selain itu, popularitas *Cryptocurrency* di kalangan investor Indonesia sebagai sumber pendapatan baru juga dipengaruhi oleh tren positif di pasar *Cryptocurrency* global. Faktor utama lainnya yang berkontribusi terhadap keberhasilan *Cryptocurrency* di negara ini adalah strategi *mobile-first* mereka dengan aplikasi yang mudah diakses. Dengan tingkat penetrasi *smartphone* yang mencapai hampir 91 persen pada tahun 2024, juga tidak mengherankan bahwa ada lebih banyak daya tarik dari basis pengguna *mobile-heavy* di negara itu.

Salah satu bentuk dari uang digital yaitu mata uang *Cryptocurrency*. Berbeda dengan mata uang lainnya, mata uang ini tidak berwujud, dan tidak diterbitkan oleh suatu negara atau bank sentral sehingga tidak berada dibawah kendali pemerintah. Uang *Crypto* yang didefinisikan sebagai uang digital di era digital ini dipandang sebagai sebuah revolusi alat pembayaran dengan tingkat efisiensi dan efektivitas yang mumpuni, berlaku secara global, aman dan terdesentralisasi. Penggunaan uang ini, meskipun masih dalam perdebatan, berkembang pesat karena dampak perkembangan teknologi informasi yang diskemakan sebagai revolusi industri 4.0 tersebut. Berbeda dengan revolusi industri 3.0 (tahap lanjutan dari perubahan yang ditandai oleh penggabungan teknologi digital dan mesin penggerak, seperti komputer dan robot) yang ditandai dengan penemuan

komputer, era ini berkembang dengan optimalisasi komputer melalui koneksi komunikasi, dan pembuatan-pembuatan keputusan dengan meminimalisir keterlibatan manusia.

Berdasarkan data yang dirilis oleh BKPM RI, investasi asing (PMA) di Kota Medan pada 2023 naik tajam. Hingga triwulan III, investasi asing sudah hampir tiga kali lipat investasi di tahun 2021 (149,4 juta dolar AS dibanding 57,2 juta di tahun 2021).

Namun kondisi berlawanan terlihat pada investasi domestik (PMDN) yang pada triwulan III tahun 2023 hanya mencapai 3,3 triliun rupiah. Padahal di tahun 2021, investasi domestik di Medan mencapai 5,1 triliun. Nilai investasi ini memang masih mungkin naik setelah laporan triwulan IV dirilis oleh Kementerian Investasi/BKPM.

Data KSEI per 20 Oktober 2023 merunut, Sumatra Utara (Sumut) menempati urutan ke-6 sebagai provinsi dengan jumlah investor pasar modal terbesar di Indonesia, yakni sebanyak 543.685 investor. Aset investor di Sumut hingga Oktober 2023 telah mencapai Rp41,7 triliun.

Dari total investor di Sumut tersebut, kota Medan memiliki sekitar 207.450 investor di pasar modal dengan total aset mencapai Rp 30,8 triliun. Menariknya, investor usia muda (di bawah 30 tahun) mendominasi, mencapai 48,25% dari total investor dengan aset sebesar Rp 2,36 triliun.

Meskipun perputaran ekonomi di Kota Medan sangat besar, penggunaan *Cryptocurrency* masih tergolong sedikit. Beberapa faktor yang mungkin memengaruhi ini antara lain:

1. Pengetahuan: Pengetahuan tentang *Cryptocurrency* tidak seluas pengetahuan tentang investasi konvensional seperti saham, obligasi, deposito, emas maupun properti. Beberapa orang mungkin tidak memahami potensi dan risiko yang terkait dengan aset digital ini
2. Regulasi: Ketidakpastian regulasi mengenai *Cryptocurrency* dapat mempengaruhi minat masyarakat. Beberapa negara memiliki pendekatan berbeda terhadap regulasi ini.
3. Volatilitas Harga: Nilai *Cryptocurrency* sangat fluktuatif. Beberapa orang mungkin ragu untuk menggunakannya sebagai alat investasi atau pembayaran sehari-hari.
4. Kurangnya Infrastruktur: Infrastruktur yang mendukung transaksi *Cryptocurrency*, seperti bursa dan dompet digital, mungkin belum sepenuhnya berkembang di Medan. Hal ini dapat membatasi aksesibilitas dan kenyamanan bagi calon investor.
5. Penipuan dan skema Ponzi: Terdapat banyak kasus penipuan dan skema Ponzi yang terkait dengan *Cryptocurrency*. Hal ini menyebabkan masyarakat menjadi lebih berhati-hati dalam berinvestasi aset digital seperti *Cryptocurrency* ini.

Meskipun saat ini penggunaan *Cryptocurrency* masih tergolong sedikit, potensinya tetap menarik. Beberapa langkah yang dapat diambil untuk meningkatkan penggunaan *Cryptocurrency* di Medan meliputi:

- a. Edukasi: Mengedukasi masyarakat tentang manfaat, risiko, dan cara menggunakan *Cryptocurrency*.

- b. Regulasi yang Jelas: Kebijakan yang jelas dan ramah terhadap *Cryptocurrency* dapat memperkuat kepercayaan masyarakat.
- c. Pengembangan Ekosistem: Mendorong pengembangan infrastruktur dan layanan terkait *Cryptocurrency*, seperti dompet digital dan *platform* perdagangan.

Perhatian terhadap perkembangan mata uang *Crypto* ini selaras dengan perkembangan lingkungan masyarakat yang semakin kental dengan penggunaan teknologi dan alat-alatnya. Generasi masa kini, yang disebut dengan Generasi *Alpha*, menurut Strauss dan Howe dalam bukunya, generasi *alpha* adalah generasi yang penuh dengan potensi dan peluang. Dengan pendidikan dan bimbingan yang tepat, mereka dapat menjadi generasi yang membawa perubahan positif bagi dunia. Bisa dibilang Generasi Alfa adalah anak dari Generasi Milenial dan adik dari Generasi Z. Kelompok yang masuk ke dalam generasi ini adalah mereka yang lahir di tahun 2010 sampai 2025. Sebuah generasi yang kental dengan teknologi internet yang menuntut cukup banyak perubahan dari segi regulasi atau hukum. Perkembangan ini telah mengubah pola komunikasi dan perilaku masyarakat sehingga hukum perlu hadir sebagai mekanisme integratif dalam kehidupan sosial untuk mengendalikan aktivitas ilegal dan mengembalikan keseimbangan sosial. Hukum merupakan kunci untuk mencapai ketertiban dan stabilitas dalam masyarakat yang kompleks demi menjaga kepentingan bersama.

Sebagai fenomena baru, kehadiran mata uang *Crypto* menuntut penyikapan dari aspek hukum. Banyak negara awalnya dibuat terkejut karena penggunaan mata uang ini ternyata cukup massif (besar) sehingga membuat hukum terkesan bergerak lambat. Hal serupa pernah terjadi ketika penemuan komputer dan

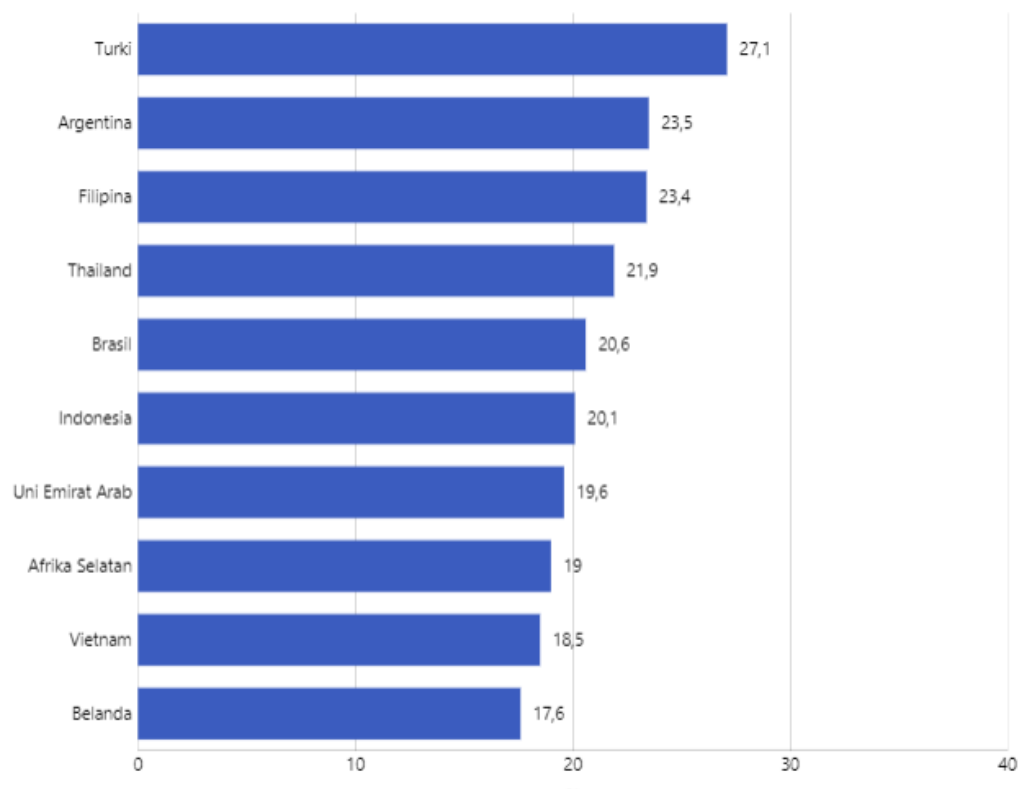
internet. Mulanya pemerintah banyak negara, terutama Amerika Serikat, mengabaikan penggunaan browser atau web untuk mengakses informasi. Tetapi yang terjadi adalah masyarakat berbondong-bondong menggunakannya sehingga memaksa banyak pemerintahan untuk membuat regulasi seperti pembatasan konten pornografi. Hal ini agaknya meneguhkan perspektif yang memandang bahwa hukum pada dasarnya adalah konservatif. Hukum merupakan polisi yang memelihara “*security and order*” (keamanan dan ketertiban dua aspek penting dalam menciptakan masyarakat yang aman, damai, dan sejahtera) yang mana ia berubah ketika didahului perubahan nilai-nilai dalam masyarakat. Padahal hukum selalu dibutuhkan untuk menjadi tumpuan manusia dari ekseseks negatif kemajuan teknologi.

Di Indonesia sendiri, keberadaan mata uang digital memang sudah mendapat persetujuan dari Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditas (Bappebti). Akan tetapi, Bank Indonesia (BI) dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) tetap melarang penggunaan *Cryptocurrency* sebagai alat bertransaksi. Uang digital ini juga bukan merupakan produk industri keuangan. Bank Indonesia sudah menyatakan larangan penggunaan *Cryptocurrency* secara eksplisit untuk kegiatan transaksi atau tidak diakui menjadi alat pembayaran yang sah, didasarkan pada Undang-undang Nomor 7 tahun 2011 yang menyatakan bahwa alat pembayaran yang sah di Indonesia adalah uang tunai dengan mata uang Rupiah yang terbuat dari kertas atau logam, dan belum ada perubahan atas Undang-undang tersebut. Pelarangan ini didasari adanya kekhawatiran akan potensi kejahatan seperti kode rahasia, *ransomware* (sejenis program jahat, atau *malware*, yang mengancam korban dengan menghancurkan atau memblokir akses ke data atau sistem penting

hingga tebusan dibayar), dan ancaman fisik ke pemilik dompet. Namun alasan tersebut dalam realitanya sangat kecil kemungkinan, karena sifat buku besar dalam *blockchain* dapat dilihat oleh orang lain, namun pada saat yang sama tetap aman karena tidak bisa secara sembarangan diubah oleh orang lain.

Namun secara umum, penggunaan *Cryptocurrency* masih hanya sebatas untuk investasi, sangat jarang digunakan untuk transaksi. Karena tidak banyak *merchant* (pedagang yang menjual produk dan jasa) yang menerima pembayaran dengan *Cryptocurrency*. Terdapat beberapa kasus yang menggunakan mata uang *Cryptocurrency* sebagai alat transaksi jual beli narkoba. pada awal Mei lalu, Direktorat Reserse Narkoba Polda Metro Jaya juga berhasil mengungkap operasi pabrik ganja sintetis alias Pinaca di Sentul, Bogor. Para pelaku mengandalkan *Crypto* untuk membeli bahan baku berupa cannabinoid sintetis (5CL) dari Cina untuk kemudian diolah menjadi barang jadi, Pinaca (www.id.beincrypto.com).

Salah satu *exchange* (tempat pertukaran uang *Crypto*) adalah Indodax (dengan alamat indodax.com). Hingga 11 Desember 2020 total akun yang terdaftar ada di kisaran 2,3 juta. Angka ini memang jauh apabila dibandingkan dengan total penduduk Indonesia. Namun menurut Oscar Darmawan, CEO Indodax, transaksi harian di Indodax pernah menembus angka 1 Triliyun rupiah ketika anggota atau pemilik akun sekitar 1,1 juta. Di level global, perkembangan mata uang *Crypto* lebih besar lagi.



Sumber : www.databoks.katadata.co.id

Grafik 1.2 Negara dengan Persentase Pengguna yang Memiliki Mata Uang *Crypto* Terbesar Januari 2023

Sebanyak 20,1% dari pengguna internet berusia 16 dan 24 tahun di Indonesia memiliki mata uang *Crypto* pada Januari 2023. Turki menempati posisi teratas kepemilikan mata uang *Crypto* terbesar di dunia sebanyak 27,1%. Posisi berikutnya ditempati oleh Argentina dan Filipina dengan kepemilikan mata uang *Crypto* masing-masing sebanyak 23,5% dan 23,4%. Adapun secara global, kepemilikan mata uang *Crypto* di dunia mencapai 11,9% pada Januari 2023. Laporan itu juga menunjukkan, mayoritas pengguna yang memiliki mata uang *Crypto* adalah laki - laki berusia muda. Pemilik mata uang *Crypto* terbanyak adalah pada kategori usia 25-34 tahun, dengan rincian laki-laki 17,3%, sedangkan perempuan 12,2%.

Jika dibandingkan nilai PDB Turki yaitu \$13.109 juta lebih kecil dari nilai PDB Amerika Serikat yaitu sebesar \$28,18 trilion. Sebagai negara maju Amerika Serikat memiliki nilai PDB yang besar, namun masyarakatnya masih minim untuk menggunakan mata uang *Crypto*. Karena penggunaan mata uang *Crypto* mempunyai risiko yang cukup tinggi, sedangkan Turki dengan nilai PDB yang cukup rendah justru masyarakatnya mempunyai minat yang tinggi dalam penggunaan mata uang *Crypto*.

Mata uang *Crypto* merupakan instrumen investasi keuangan yang banyak diminati para investor dunia, termasuk Indonesia Menurut laporan *We Are Social dan Hootsuite* (data statistik dan tren terbaru tentang media sosial, internet, dan perilaku konsumen di berbagai negara). Aset *Cryptocurrency* yang memiliki risiko sangat tinggi, mulai dikenal secara luas karena telah berhasil memberikan keuntungan paling besar dibandingkan instrument investasi lain selama beberapa tahun belakangan ini semenjak kemunculan mata uang *Crypto* pertama yakni *Bitcoin* di perdagangan publik pada tahun 2009. *Bitcoin* menjadi *Cryptocurrency* pertama yang kemudian menawarkan transaksi *peer-to-peer* yang didalamnya memungkinkan dua orang atau lebih bertransaksi di dunia ini dengan kecepatan dan biaya yang lebih murah dibandingkan dengan *system* keuangan tradisional. *Bitcoin* diluncurkan dalam *whitepaper* berjudul “*Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System*” (2008). *Bitcoin* mulai mendapatkan perhatian ketika mulai digunakan sebagai alat pembayaran di *Silkroad*, yaitu sebuah pasar perdagangan obat-obatan ilegal selain itu *Bitcoin* juga mendapat dukungan dari beberapa orang penting dalam dunia teknologi informasi dan juga baru

baru ini negara El Salvador menjadikan *Bitcoin* sebagai mata uang negara dan menjadi alat pembayaran yang sah.

Bitcoin tidak terbuat dari emas atau perak dan tidak berwujud secara fisik tapi mempunyai nilai kurs sampai ratusan juta per coinnya, sebuah mata uang digital yang sangat berbeda dengan mata uang fisik seperti rupiah atau *dollar*, karena *Bitcoin* tidak berbentuk fisik maka tidak bisa ditabung layaknya uang fisik, berbeda dengan rupiah yang cetakannya diatur oleh PERURI (Perusahaan Umum Percetakan Uang Republik Indonesia) dan peredarannya diatur oleh Bank Indonesia. *Bitcoin* tidak memiliki badan yang mengatur pencetakan dan peredarannya, otomatis tidak ada pihak yang membatasi transaksi *Bitcoin* antara satu orang dengan orang lain.

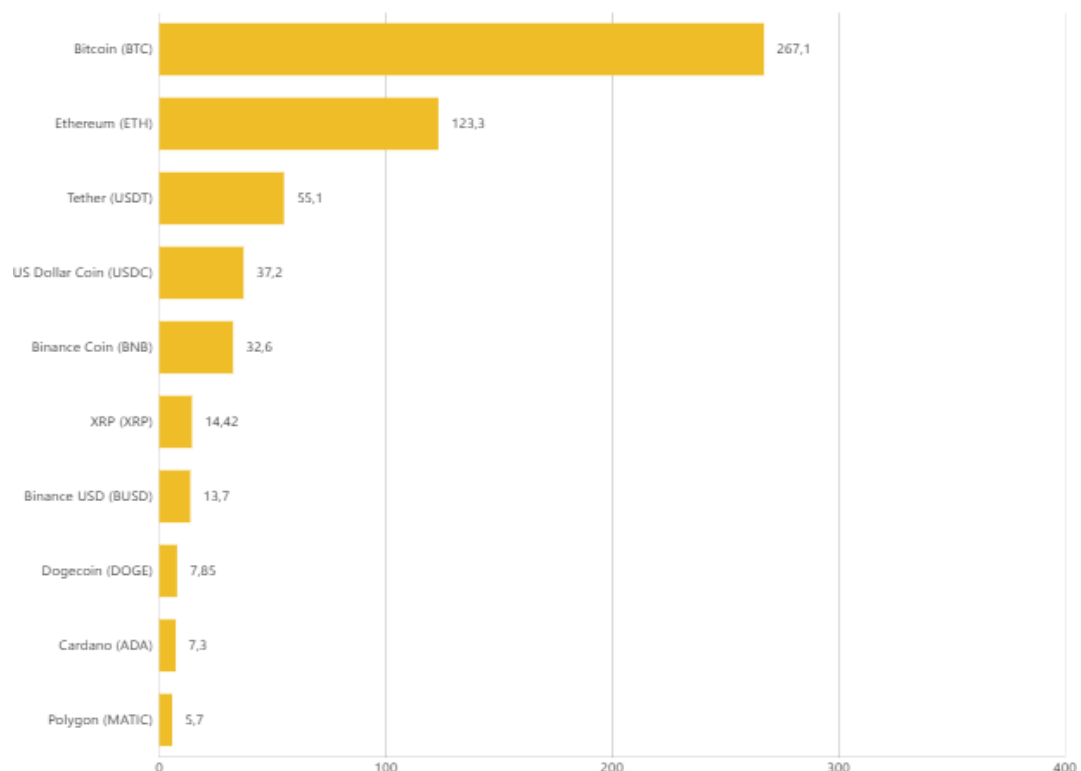
Bitcoin menarik digunakan sebagai pengganti mata uang karena sifatnya rahasia dan aman dari intervensi dari pemerintah atau badan hukum lainnya, tetapi dengan alasan yang sama *Bitcoin* juga bisa dengan mudah digunakan sebagai media penipuan, pemerasan, pendanaan kriminalitas dan berbagai transaksi ilegal lainnya. *Bitcoin* bisa digunakan secara bebas dan tidak ada badan hukum yang mengatur kinerja *Bitcoin* berfungsi sebagai mata uang.

Dalam konteks pencucian uang, *Bitcoin* menjadi salah satu sarana teknologi finansial yang dapat berisiko terjadinya kejahatan. Dalam transaksi *Bitcoin*, perlindungan privasi yang kuat dirancang sedemikian rupa. Pada saat melakukan transaksi, sistem *Bitcoin* tidak akan mengungkapkan identitas individu atau kelompok yang terlibat. Sebaliknya, pengguna *Bitcoin* hanya dapat diidentifikasi oleh kode numerik yang terkadang juga dialihkan dengan beberapa nama samaran. Kemudian, risiko pencucian uang yang dapat dilakukan oleh para penjual maupun

pembeli *Bitcoin*, dimudahkan dengan ketiadaan regulasi AML (*Anti Money Laundering*) serta prosedur KYC (*Know your Customer*). Kemudahan tersebut membuat perdagangan *Bitcoin* dapat dilakukan beberapa kali hingga dapat ditukarkan dengan mata uang legal.

Bitcoin dapat mempermudah untuk melakukan transaksi secara aman melalui internet. Namun, disisi lain dapat dieksploitasi untuk memfasilitasi kejahatan dunia maya dan membantu para pelaku kejahatan lebih aman mencuci hasil kejahatannya. *Bitcoin* adalah contoh mata uang *Crypto* yang telah dieksploitasi karena anonimitas, keamanan, *irreversibilitas*, dan *desentralisasi*. Pada akhirnya, *Bitcoin* dapat berisiko dalam membentuk lingkaran dimana pelaku dan entitas kejahatan memiliki aliran dana yang konstan.

Sejak tahun 2019 *Bitcoin* dinyatakan legal oleh Dewan Pengawas Bursa Berjangka, dan melalui Kementerian Perdagangan Berjangka Komoditi (BAPPEBTI) resmi mengizinkan perdagangan mata uang digital atau biasa disebut dengan *Cryptocurrency* di bursa berjangka. Kepala Bappebti mengatakan, terdapat 229 *Cryptocurrency* yang legal di Indonesia, dan *Bitcoin* termasuk salah satu *Cryptocurrency* yang boleh diperdagangkan.



Sumber: www.databoks.katadata.co.id

Grafik 1. 3 10 Mata Uang *Crypto* dengan Nilai Kapitalisasi Pasar terbesar Tahun 2023

Menurut Forbes, harga satu *Bitcoin* senilai 370 pada Mei 2016. Namun, harga satu *Bitcoin* kini sekitar 13.877 pada 3 Januari 2023. atau bertumbuh 3.651%. Selanjutnya, *Ethereum* (ETH) menempati peringkat kedua dengan nilai kapitalisasi pasar 123,3 miliar atau Rp2.290,79 triliun. Forbes mengatakan *Ethereum* favorit pengembang program, baik *Cryptocurrency* dan *platform blockchain*, karena aplikasinya yang potensial. Selain itu, pertumbuhan nilai *Ethereum* luar biasa. Dari April 2016 hingga Januari 2023, harganya naik dari sekitar 8 menjadi sekitar 1.008, atau melesat sekitar 12.500%.

Berikut ini 10 mata uang *Crypto* dengan nilai kapitalisasi pasar terbesar di dunia menurut Forbes per 3 Januari 2023:

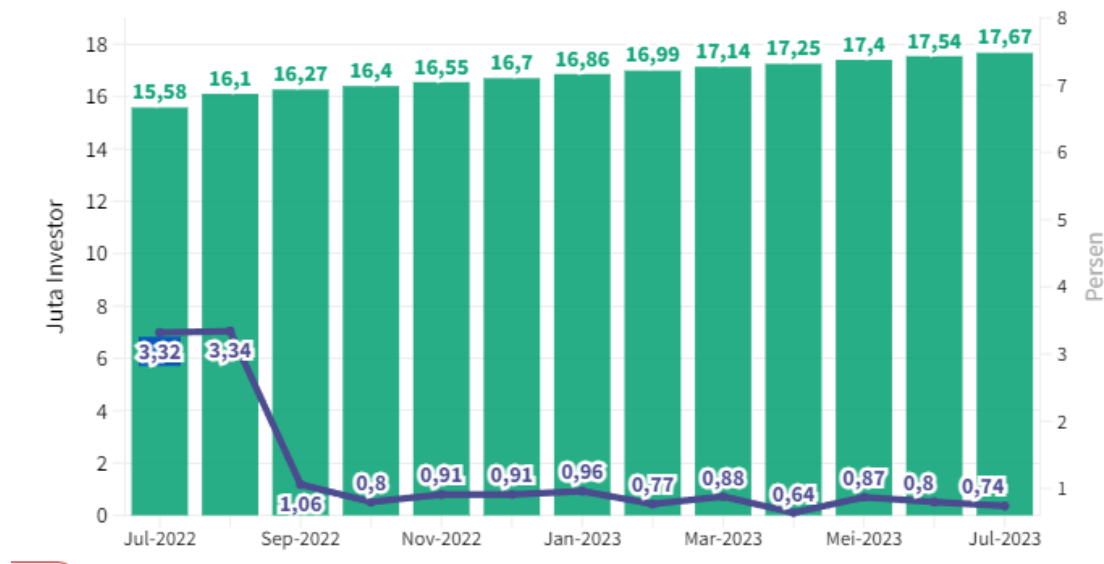
1. *Bitcoin* (BTC): 267,1miliar

2. *Ethereum* (ETH): 123,3 miliar
3. *Tether* (USDT): 55,1 miliar
4. *US Dollar Coin* (USDC): 37,2 miliar
5. *Binance Coin* (BNB): 32,6 miliar
6. *XRP* (XRP): 14,42 miliar
7. *Binance USD* (BUSD): 13,7 miliar
8. *Dogecoin* (DOGE): 7,85 miliar
9. *Cardano* (ADA): 7,3 miliar
10. *Polygon* (MATIC): 5,7 miliar

Berdasarkan data Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (Bappebti) tahun 2023 mencatat adanya 18,51 juta investor aset *Crypto* di Indonesia, meningkat 9,8% sejak awal tahun. Transaksi aset *Crypto* pun mencapai angka Rp 149,25 triliun. Meski terjadi penurunan transaksi dari Rp 306,4 triliun pada 2022 (yoy), industri ini tetap menunjukkan potensi ekonomi yang kuat.

Tahun 2023 menyaksikan pemulihan pasar *Crypto* dengan total kapitalisasi pasar meningkat sekitar 108%. Jumlah pemilik *Crypto* di seluruh dunia melonjak menjadi 580 juta orang pada tahun 2023. Pertumbuhan ini terutama disebabkan oleh kemajuan di kuartal I dan IV, dengan peningkatan masing-masing sebesar 48,3% dan 54,4%, sebuah kontras yang signifikan dibandingkan penurunan pasar sekitar 64% pada tahun 2022. Kinerja luar biasa di tahun 2023 ini didukung oleh berbagai perkembangan positif dalam dunia *Crypto*. Di antaranya adalah optimisme terhadap ETF *Bitcoin* spot dan antisipasi *halving Bitcoin*. Selain itu, kondisi makro ekonomi yang lebih stabil, seperti pertumbuhan PDB global yang

konsisten dan penurunan inflasi, juga turut mempengaruhi kinerja positif di tahun ini.



Sumber : Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (Bappebti)

www.dataindonesia.id

Grafik 1. 4 Jumlah Investor Investasi *Crypto* di Indonesia Juli 2022 – Juli 2023

Berdasarkan data Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (Bappebti), total investor *Crypto* di Indonesia mencapai 17,67 juta orang hingga Juli 2023. Jumlah tersebut bertambah 13.000 orang atau meningkat 0,74% dibandingkan pada Juni 2023 yang sebanyak 17,54 juta orang. Jika dilihat secara tahunan, jumlah investor *Crypto* telah bertambah sekitar 2,09 juta orang atau tumbuh 13,4%. Sebelumnya, jumlah investor *Crypto* sebanyak 15,58 juta orang pada Juli 2022. Meski terus bertambah, pertumbuhan investor *Crypto* di dalam negeri cenderung mengalami perlambatan. Sejak Oktober 2022 hingga Juli 2023, penambahan jumlah investor *Crypto* tidak pernah di atas 1%. Ini tak lepas dari tren perdagangan *Crypto* global yang sempat merosot. Hal itu pun menurunkan minat investor untuk masuk ke pasar *Crypto*. Kehadiran bursa *Crypto* menjadi

salah satu cara pemerintah memastikan perlindungan investor mata uang digital tersebut. Adapun, bursa ini bertujuan memberikan kepastian dan peraturan yang lebih komprehensif saat melakukan perdagangan *Crypto*.

Dengan tingginya minat masyarakat Indonesia terhadap *Cryptocurrency*, Pemerintah Indonesia terus gencar menyiapkan regulasi dan mendata *market exchange* (tempat pertukaran uang *crypto*) dan aset-aset *Crypto* yang telah beredar di Indonesia untuk menjamin keamanan dan memastikan *Cryptocurrency* yang ada di *market exchange* Indonesia dapat tercatat dan legal secara hukum di Indonesia. Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (Bappebti). Kementerian Perdagangan (Kemendag) melalui Bappebti juga menerbitkan Keputusan Kepala Bappebti Nomor 01/BAPPEBTI/SP-LKBAK/07/2023 tertanggal 17 Juli 2023 tentang Persetujuan Sebagai Lembaga Kliring Berjangka untuk Penjaminan dan Penyelesaian Perdagangan Pasar Fisik Aset *Crypto* kepada PT Kliring Berjangka Indonesia.

Tabel 1.1 Daftar Bursa *Crypto* Yang Sudah Terdaftar Di Bappebti

No.	Market Exchange	Perusahaan
1	Indodax	PT. Indodax Nasional Indonesia
2	Tokocrypto	PT. Crypto Indonesia Berkat
3	Upbit	PT. Upbit Exchange Indonesia
4	Triv	PT. Tiga Inti Utama
5	Pintu	PT. Pintu Kemana Saja
6	Zipmex	PT. Zipmex Exchange Indonesia
7	Bicipin	PT. Bursa <i>Crypto</i> Prima
8	Luno	PT. Luna Indonesia Ltd
9	Rekeningku	PT. Rekeningku Dotcom Indonesia
10	Indonesia Digital Exchange	PT. Indonesia Digital Exchange
11	Koinku	PT. Cipta Koin Digital
12	Bitocto	PT. Trinita Investama Berkat
13	Plutonext	PT. Plutonext Digital Aset
14	Ajaib <i>Crypto</i>	PT. Kagum Teknologi Indonesia

15	Nanovest	PT. Tumbuh Bersama Nano
----	----------	-------------------------

Sumber : Olahan Penulis

Penggunaan *Crypto* ini berhasil menarik perhatian banyak pihak untuk bergabung ke dalamnya yang mana *Crypto* ini dipandang berperan sebagai mata uang digital, yang mana *Crypto* dipandang oleh masyarakat zaman sekarang sebagai sebuah mata uang masa depan yang sangat menguntungkan. Tapi masyarakat masih banyak belum tahu risiko yang terjadi kedepanya apabila mempunyai koin *Crypto*, mereka hanya ikut-ikut dengan *trend* yang ada dan mereka tidak tahu bagaimana tentang penggunaan dan hukumnya jika digunakan di Indonesia. Meskipun memberikan keuntungan, investasi *Cryptocurrency* seperti pedang bermata dua. Investasi tersebut bisa memberikan keuntungan yang tinggi, namun dalam sekejap juga bisa membuat buntung. Geraknya yang mirip *roller coaster* membutuhkan kesiapan mental yang kuat dalam investasi ke *Cryptocurrency*. Ini pula yang harus menjadi pertimbangan penting bagi investor, khususnya para investor muda.

Berdasarkan *cointelegraph.com* (sumber media digital independen terkemuka yang meliput berbagai berita tentang teknologi *blockchain*, aset *Crypto*, dan tren *finansial* teknologi yang sedang berkembang), beberapa dampak kejiwaan yang muncul dari investasi *Cryptocurrency* adalah *FOMO* (*fear of missing out* rasa takut merasa tertinggal karena tidak mengikuti aktivitas tertentu). Berbagai media di seluruh dunia telah melaporkan berbagai permasalahan mental yang terjadi kepada investor muda *Cryptocurrency*, mulai dari depresi hingga keinginan untuk bunuh diri.

Secara garis besar, kehadiran *Cryptocurrency* bagaikan pedang bermata dua, di samping dapat memberikan keuntungan yang berlipat ganda, *fluktuasi* harga

(gejala yang menunjukkan turun-naiknya suatu harga) dan investasi instrumen ini juga bisa menimbulkan dampak buruk bagi kejiwaan investor, utamanya saat kehilangan dana investasinya. Hasilnya, investasi *Cryptocurrency* membutuhkan kehati-hatian, mental yang kuat, memahami jenis investasi dan risikonya.

Dampak yang ditimbulkan dengan adanya penggunaan *Cryptocurrency* tentu saja pengaruh bagi Indonesia yang mana negara-negara yang melakukan hubungan ekonomi dengan Indonesia menggunakan *Cryptocurrency* sebagai mata uang mereka. Sehingga jika mata uang digital mereka mengalami kemerosotan nilai mata uang yang krisis maka itu akan berdampak terhadap perekonomian Indonesia. Sehingga hal yang terpenting dalam penggunaan mata uang *Crypto* adalah harus memahami bagaimana fungsinya sebagai alat transaksi perekonomian dan juga menganalisis bagaimana perkembangannya kedepan.

Penggunaan *Crypto* di Indonesia sudah sangat luas sekarang akibat dari perkembangan teknologi yang ada sekarang. Para masyarakat sekarang sudah sering melakukan kegiatan jual beli *Crypto* dan hal ini menjadi *trend* di jaman sekarang. Dikarenakan sudah banyaknya penggunaan *Crypto* yang dilakukan oleh masyarakat yang membuat pemerintah mengeluarkan peraturan - peraturan tentang hukum penggunaan mata uang *Crypto* sebagai alat transaksi jual beli di Indonesia. Sebelum adanya peraturan-peraturan tentang penggunaan dan peredaran *Cryptocurrency* para pihak yang ingin masuk ke dunia *Crypto* takut terhadap kejelasan mekanisme *Crypto* sehingga mereka merasa tidak ada pihak yang bertanggung jawab jika suatu saat nanti terjadi hal yang tidak diinginkan terhadap nilai *Crypto* tersebut.

Meskipun demikian, *Cryptocurrency* masih diminati oleh sebagian masyarakat Indonesia sebagai aset investasi alternatif. Menurut data dari *Coin Market Cap* (situs web pelacakan harga mata uang *Crypto* yang paling banyak direferensikan dan penyedia data mata uang *Crypto* terkemuka di dunia), Indonesia merupakan salah satu negara dengan volume perdagangan *Cryptocurrency* tertinggi di dunia. Pada tahun 2020 dan 2021, terjadi peningkatan penggunaan *Cryptocurrency* yang signifikan di Indonesia, seiring dengan meningkatnya kesadaran dan minat masyarakat terhadap teknologi keuangan digital. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana Perkembangan investasi aset digital dari *Cryptocurrency* terhadap minat masyarakat di Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perkembangan Investasi Aset Digital Dari *Cryptocurrency* Terhadap Minat Masyarakat Di Indonesia”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor faktor – faktor yang mendorong minat masyarakat terhadap dari investasi mata uang digital *Cryptocurrency* indonesia. Penelitian ini juga bermaksud untuk memberikan rekomendasi kebijakan kepada pemerintah dan regulator terkait dengan pengaturan dan pengawasan *Cryptocurrency* di Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah diuraikan, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Cryptocurrency* dikenal dengan volatilitas harganya yang tinggi, yang dapat menyebabkan ketidakstabilan ekonomi jika digunakan secara luas sebagai alat investasi.
2. Saat ini, *Cryptocurrency* tidak diakui sebagai alat pembayaran yang sah di Indonesia, sehingga menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana regulasi pemerintah dapat mempengaruhi penggunaan dan investasi dalam *Cryptocurrency*.
3. Potensi penggunaan *Cryptocurrency* dalam aktivitas ilegal seperti pencucian uang dan pendanaan terorisme.
4. Meningkatkan kesadaran dan literasi masyarakat tentang *cryptocurrency* termasuk potensi dan risikonya.
5. Tingkat penyerapan dan pemahaman masyarakat Indonesia terhadap *Cryptocurrency* masih menjadi tantangan, yang dapat mempengaruhi perkembangan ekonomi yang terkait dengan investasi mata uang digital.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah diatas maka penelitian ini dibatasi dengan bagaimana perkembangan *Crypto* dari 3 kapitalisasi pasar terbesar dan mata uang *Crypto* dengan kinerja terbaik seperti *Bitcoin*, *Ethereum*, *Teather*.

1.4 Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah maka dapat diuraikan beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana perkembangan data *Cryptocurrency* sebagai investasi digital di Indonesia?

2. Bagaimana faktor faktor yang mempengaruhi minat masyarakat tertarik dengan investasi aset digital seperti *Cryptocurrency* sebagai di Indonesia?

1.4.2 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari dilakukannya penelitian ini antara lain:

1. Melakukan analisa ekonomi secara deskriptif tentang perkembangan data mata uang *Cryptocurrency* seperti *Bitcoin*, *ethereum*, dan *teather*.
2. Melakukan analisa faktor memegang uang, faktor psikologis, pengalaman investasi, pada minat masyarakat terhadap investasi aset digital *Cryptocurrency* di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun dari hasil penelitian ini diharapkan dapat diambil manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan maupun dikalangan masyarakat umum. Manfaat yang kiranya dapat diambil antara lain:

1.5.1 Manfaat Akademik

1. Bagi penulis, mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika pasar *Crypto* dan sebagai alat investasi di indonesia
2. Bagi Universitas, menunjukkan kepemimpinan dalam riset ekonomi digital dan teknologi *blockchain* serta menarik minat dan kerja sama dari institusi dan meningkatkan reputasi akademis.

1.5.2 Manfaat Non Akademik

1. Bagi pemerintah, memperoleh data dan membantu dalam pembuatan kebijakan yang berkaitan dengan regulasi mata uang digital *Cryptocurrency*.

2. Bagi masyarakat, meningkatkan literasi keuangan tentang investasi *Cryptocurrency* untuk risiko dan potensinya sebagai alat investasi.
3. Bagi kalangan investor maupun calon investor, membantu investor dalam membuat keputusan investasi yang terukur dan terinformasi.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Uraian Teori

2.1.1 Teori Uang

1. Teori Klasik

Teori klasik adalah teori yang mengenai penawaran dan permintaan uang serta interaksi antara keduanya. Pada teori ini fokusnya adalah hubungan antara penawaran uang dengan jumlah uang yang beredar dengan nilai uang atau tingkat harga. Hubungan kedua variabel dijabarkan melalui konsep teori mengenai permintaan uang. Perubahan jumlah uang yang beredar atau penawaran uang berinteraksi dengan permintaan uang yang selanjutnya akan menentukan nilai uang.

A. Teori Kuantitas Sederhana (David Ricardo)

Masalah nilai uang dipecahkan oleh Ricardo, yaitu dengan hubungan lurus antara jumlah uang dengan harga suatu barang. Ricardo menyimpulkan bahwa hubungan antara jumlah uang dengan nilai uang memiliki hubungan yang terbalik. Apabila pendapat dari Ricardo dihubungkan dengan harga, hal tersebut dapat dinyatakan bahwa ketika jumlah dari uang naik dua kali lipat, maka harga juga akan naik dua kali lipat dan sebaliknya.

$$\text{Rumus: } M = k.p \text{ atau } P = 1/k.M$$

Dimana:

M = Jumlah uang beredar

P = Tingkat harga

K = Merupakan factor proporsional yang konstan

Teori ini menyatakan bahwa jumlah uang dan tingkat harga memiliki hubungan yang proporsional, yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$P = f(M)$$

Apabila M yang merupakan jumlah uang beredar mengalami kenaikan, maka harga juga akan mengalami kenaikan yang sama. Dari hal tersebut untuk menjaga kestabilan dari harga diperlukan kebijakan untuk menjaga stabilisasi dari jumlah uang yang beredar. Teori kuantitas ini merupakan teori yang sederhana, karena pada teori ini tidak memperhatikan atau memperhitungkan faktor apa saja yang mempengaruhi cepatnya peredaran uang atau *velocity* (disingkat sebagai V). Teori ini tidak sesuai dengan keadaan sebenarnya yang terjadi dimasyarakat (Ambarani, 2015).

B. Teori Kuantitas Iving Fisher

Pembeli dan penjual selalu ada dalam setiap transaksi. Jumlah uang yang dibayarkan oleh pembeli dan yang diterima oleh penjual harus sama jumlahnya. Dalam perekonomian hal tersebut berlaku juga: nilai dari suatu barang atau jasa yang dijual harus sama dengan nilai dari barang atau jasa yang dibeli dalam suatu periode tertentu. Nilai dari barang yang dijual sama dengan volume dari transaksi (T) dikali dengan rata-rata dari barang tersebut (P). Disisi lain, nilai dari suatu barang yang ditransaksikan haruslah sama dengan volume uang yang ada dimasyarakat (M) dikali dengan rata-rata perputaran uang dari satu tangan ke tangan lainnya, dalam periode tersebut (V_t). $MV_t = PT$ merupakan suatu identitas, dan bukanlah teori moneter. Identitas tersebut dikembangkan oleh Fisher menjadi teori moneter sebagai berikut: V_t atau "*transaction velocity of*

circulation” merupakan variabel yang ditentukan oleh faktor dari kelembagaan yang ada dimasyarakat, didalam jangka pendek hal ini dianggap konstan. T merupakan volume dari transaksi pada periode tertentu yang ditentukan oleh tingkat output dari masyarakat (pendapatan nasional). Identitas tersebut kemudian mentransformasikan ke dalam bentuk:

$$M_d = 1/V_t PT \dots\dots\dots(2)$$

Permintaan akan uang atau kebutuhan uang dimasyarakat merupakan proposi tertentu $1/V_t$ dari nilai transaksi (PT). Persamaan 2 menunjukkan pada posisi keseimbangan (equilibrium) di sektor moneter.

$$M_d = M_s \dots\dots\dots(3)$$

Dimana M_s adalah *supply* dari uang beredar yang ditentukan oleh pemerintah, menghasilkan persamaan sebagai berikut:

$$M_s = 1/V_t PT \dots\dots\dots(4)$$

Persamaan 4 merupakan persamaan dimana dalam jangka pendek perubahan dari tingkat harga umum (P) sama dengan perubahan dari uang beredar secara proposional. Pada teori ini T ditentukan oleh tingkat output keseimbangan yang selalu berada pada posisi “*full employment*” (hukum say atau say’s low). V_t atau *transaction velocity of circulation*, Dari pendapat yang dikemukakan oleh Fisher, bahwa timbulnya permintaan akan uang diakibatkan oleh proses dari penggunaan uang sebagai alat transaksi. Besar kecilnya nilai dari V_t , yaitu ditentukan oleh seberapa besar proses dari transaksi yang terjadi dimasyarakat pada suatu periode.

Sebagai penyempurnaan dari teori sebelumnya, Irving Fisher menyatakan nilai uang ditentukan oleh 3 faktor yaitu:

- 1) Jumlah uang beredar (M)
- 2) Cepatnya peredaran uang (V)
- 3) Jumlah barang yang diperdagangkan atau volume barang yang diperdagangkan (T)

Rumus Fisher, transaction equation adalah:

$$MV = PT \text{ atau } P = MV/T$$

C. Cambrige Equation of Exchange (Cambrige)

Teori yang dikemukakan oleh *Cambridge* sama halnya dengan teori lain, yaitu teori Fiser dan teori klasik lainnya. Dengan berpangkal pokok pada fungsi dari uang sebagai alat tukar umum. Teori-teori klasik berpendapat bahwa permintaan uang di masyarakat karena kebutuhan alat yang likuid sebagai tujuan untuk bertransaksi. Perbedaan dari teori ini dengan teori yang dikemukakan oleh Fisher terutama pada perilaku dari seseorang yang akan mengalokasikan kekayaan yang dimilikinya dalam berbagai bentuk, salah satunya yaitu dalam bentuk uang. Perilaku sesorang tersebut dipengaruhi oleh pertimbangan antara untung dan rugi dari pemegang uang.

Teori *Cambridge* ini lebih menekankan pada faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku dari seseorang (mempertimbangkan untung dan rugi) yang dihubungkan antara permintaan akan uang dengan volume transaksi yang direncanakannya. Selain dipengaruhi oleh volume transaksi dan kelembagaan yang ada, teori *Cambridge* mengatakan bahwa permintaan akan uang juga dipengaruhi oleh tingkat bunga, besar kekayaan yang dimiliki masyarakat, dan ramalan/harapan dari masyarakat pada masa yang akan datang. Di dalam jangka pendek, teori *Cambridge* memiliki anggapan bahwa antara volume transaksi,

jumlah kekayaan dan pendapatan nasional mempunyai hubungan yang proposional konstan satu sama lain. Pada teori ini menganggap bahwa *ceteris paribus* permintaan akan uang dimasyarakat adalah proposional dengan pendapatan nasional.

$$M_d = k PY \dots\dots\dots(1)$$

Y merupakan pendapatan nasional riil.

Supply dari uang (M_s) dianggap pemerintah yang menentukan. Pada posisi keseimbangan dapat dituliskan sebagai berikut:

$$M_s = M_d \dots\dots\dots(2)$$

sehingga:

$$M_s = k PY \dots\dots\dots(3)$$

atau:

$$P = 1/k M_s Y \dots\dots\dots(4)$$

Jadi *ceteris paribus* dari perubahan tingkat harga (P) berubah secara proposional dengan perubahan yang terjadi pada volume transaksi. Teori ini tidak memiliki terlalu banyak perbedaan dengan teori yang dikemukakan oleh Fisher, kecuali tambahan *ceteris paribus* pada teori ini (yang berarti tingkat harga, tingkat bunga, tingkat harga riil dan harapan adalah konstan). Pentingnya dari perbedaan tersebut walaupun dalam jangka pendek, karena tidak menutup kemungkinan bahwa faktor - faktor seperti tingkat bunga dan ekspektasi yang berubah pada teori *Cambridge*.

Jika faktor-faktor tersebut berubah, maka k juga akan berubah. Teori *Cambridge* mengatakan bahwa jika tingkat bunga naik, masyarakat akan cenderung mengurangi jumlah uang yang mereka pegang, meskipun volume transaksi yang

mereka rencanakan tetap. Demikian juga faktor ekspektasi yang ikut mempengaruhi tingkat bunga dimasa yang akan datang, jika tingkat bunga tersebut naik (yang berarti penurunan surat berharga atau obligasi) maka orang akan cenderung mengurangi jumlah surat berharga yang dipegangnya dan menambah jumlah uang tunai yang dipegang, dan ini pula juga dapat mempengaruhi “k” dalam jangka pendek (Ambarani, 2015).

2. Teori Keynes

Teori uang yang dikemukakan oleh Keynes merupakan teori yang dapat dikatakan bersumber dari teori yang dikemukakan oleh *Cambridge*, tetapi pada teori Keynes mengemukakan sesuatu perbedaan dengan teori moneter tradisi klasik. Perbedaan ini pada penekanan fungsi uang yang lain, yaitu sebagai penyimpan nilai (*strong of value*) dan bukan hanya sebagai alat tukar (*means of exchange*). Kemudian teori ini dikenal sebagai teori *liquidity preference*, dalam teori ini J.M. Keynes membedakan 3 motif alasan orang memegang uang. Berdasarkan “*psychological law of consumers behavior*”, tiga alasan orang untuk memegang uang dapat dibagi menjadi 3, yaitu:

- a. Motif transaksi
- b. Motif berjaga-jaga
- c. Motif spekulasi

1) Motif Transaksi dan Berjaga-jaga

Motif transaksi dan berjaga-jaga dapat dijelaskan oleh alasan seseorang memegang uang guna memenuhi dan melancarkan transaksi - transaksi yang dilakukan, dan tujuan permintaan uang sangat dipengaruhi oleh tingkat pendapatan nasional. Semakin tinggi tingkat pendapatan yang diperoleh, maka

semakin tinggi pula volume transaksi serta kebutuhan akan uang untuk transaksi. Proporsi dari permintaan uang dimasyarakat untuk transaksi tidak selalu konstan, karena dipengaruhi oleh tingkat bunga yang ada. Hanya saja dalam permintaan uang untuk tujuan transaksi tingkat bunga tidak ditekankan oleh Keynes, sebab Keynes menekankan tingkat bunga untuk tujuan lain, yaitu permintaan uang untuk spekulasi.

Motif berjaga-jaga dalam permintaan uang. Motif ini merupakan permintaan akan uang untuk menghadapi keadaan yang tidak dapat diduga sebelumnya, dari hal tersebut maka seseorang akan memperoleh manfaat dari memegang uang, karena uang bersifat liquid yang dapat ditukarkan dengan mudah dengan barang lain. Pendapat yang dikemukakan oleh Keynes bahwa tujuan seseorang memegang uang untuk berjaga-jaga dipengaruhi oleh faktor yang sama dengan tujuan memegang uang untuk transaksi, yaitu dipengaruhi oleh tingkat penghasilan dari orang tersebut dan mungkin juga dipengaruhi oleh tingkat bunga yang ada (meskipun tidak kuat pengaruhnya).

2) Motif spekulasi

Sesuai dengan motif tersebut seseorang memilih memegang uang untuk tujuan memperoleh keuntungan. Teori *Cambridge* mengatakan bahwa ketidakpastian dimasa depan (*uncertainly*) dan faktor harapan (*expectation*) dapat mempengaruhi permintaan akan uang dari sipemilik kekayaan. Namun sayangnya pada teori ini faktor-faktor yang dapat mempengaruhi permintaan uang tidak dibakukan kedalam teori moneter mereka (Kita dapat melihat bahwa teori permintaan akan uang yang dikemukakan oleh *Cambridge* tidak berbeda banyak dengan teori yang dikemukakan oleh Fisher, dan faktor-faktor ini hanya masuk analisa secara

kualitatif). Perumusan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan akan uang untuk motif spekulasi dikemukakan oleh Keynes merupakan “formalisasi” ke dalam teori moneter.

Faktor “*uncertainly*” dan “*expectations*” tidak dibicarakan secara khusus oleh Keynes, seperti halnya teori *Cambridge*. Teori ini hanya membatasi “*uncertainly*” dan “*expectations*” dengan variabel tingkat bunga. Garis besarnya dari teori yang dikemukakan oleh Keynes, yaitu membatasi pada keadaan dimana sipemilik kekayaan dapat memegang kekayaan yang dimiliki dalam bentuk uang tunai maupun dalam bentuk obligasi. Seseorang memiliki anggapan bahwa dalam memegang uang tunai tidak akan memperoleh penghasilan, namun memegang obligasi akan memberikan penghasilan sejumlah uang tertentu pada suatu periode.

A. Definisi Uang

Uang diartikan sebagai alat ukur atau alat pengukur nilai benda/kekayaan yang berfungsi untuk memudahkan penukaran barang-barang, jasa-jasa, pembayaran - pembayaran dan pinjam meminjam dalam hubungan ekonomi di dalam suatu negara atau antar negara (Aliminsyah, 2006).

Menurut para ekonom menggunakan istilah “uang” dengan cara yang lebih khusus. Uang tidak mengacu pada semua kekayaan tetapi hanya pada satu jenisnya uang adalah persediaan aset yang dapat segera digunakan untuk melakukan transaksi. Secara kasar yang merupakan persediaan negara (Mankiw, 2005).

B. Fungsi Asli Uang

Fungsi asli uang ada 3, yaitu sebagai alat tukar, sebagai satuan hitung, dan sebagai penyimpan nilai.

- a. Uang berfungsi sebagai alat tukar (*medium of exchange*) yang dapat mempermudah pertukaran. Orang yang akan melakukan pertukaran tidak perlu menukarkan dengan barang, tetapi cukup menggunakan uang sebagai alat tukar. Kesulitan-kesulitan pertukaran dengan cara barter dapat diatasi dengan pertukaran uang.
- b. Uang berfungsi sebagai satuan hitung (*unit of account*) karena uang dapat digunakan untuk menunjukkan nilai berbagai macam barang/jasa yang diperjual belikan, menunjukkan besarnya kekayaan, dan menghitung besar kecilnya pinjaman. Uang juga dapat dipakai untuk menentukan harga barang/jasa (alat penunjuk harga). Sebagai alat satuan hitung, uang berperan untuk memperlancar pertukaran.
- c. Selain itu, uang berfungsi sebagai alat penyimpan nilai (*valuta*) karena dapat digunakan untuk mengalihkan daya beli dari masa sekarang ke masa yang akan datang. Ketika seorang penjual saat ini menerima sejumlah uang sebagai pembayaran atas barang dan jasa yang dijualnya, maka ia dapat menyimpan uang tersebut untuk digunakan membeli barang dan jasa di masa mendatang.

C. Fungsi Turunan Uang

Selain ketiga hal diatas, uang juga memiliki fungsi lain yang disebut sebagai fungsi turunan. Fungsi turunan itu antara lain:

- a. Uang sebagai alat pembayaran yang sah. Kebutuhan manusia akan barang dan jasa yang semakin bertambah dan beragam tidak dapat dipenuhi melalui cara tukar menukar atau barter. Guna mempermudah dalam mendapatkan barang dan jasa yang diperlukan, manusia

memerlukan alat pembayaran yang dapat diterima semua orang yaitu uang.

- b. Uang sebagai alat pembayaran hutang. Uang dapat digunakan untuk mengukur pembayaran pada masa yang akan datang.
- c. Uang sebagai alat penimbun kekayaan. Sebagian orang biasanya tidak menghabiskan semua uang yang dimilikinya untuk keperluan konsumsi. Ada sebagian uang yang disisihkan dan ditabung untuk keperluan di masa yang akan datang.
- d. Uang sebagai alat pemindah kekayaan. Seseorang yang hendak pindah dari suatu tempat ke tempat lain dapat memindahkan kekayaannya yang berupa tanah dan bangunan ke dalam bentuk uang dengan cara menjualnya. Di tempat yang baru dia dapat membeli rumah yang baru dengan menggunakan uang hasil penjualan rumah yang lama.

Uang sebagai alat pendorong kegiatan ekonomi. Apabila nilai uang stabil orang lebih bergairah dalam melakukan investasi. Dengan adanya kegiatan investasi, kegiatan ekonomi akan semakin meningkat

2.1.2 Investasi

A. Definisi Investasi

Investasi adalah penempatan sejumlah dana dengan harapan dapat memelihara, menaikkan nilai, atau memberikan *return* yang positif (Sutha, 2000). Investasi adalah penanaman uang dengan harapan mendapat hasil dan nilai tambah (Webster, 1999).

Menurut Lypsey (1997), investasi adalah pengeluaran barang yang tidak dikonsumsi saat ini dimana berdasarkan periode waktunya, investasi terbagi

menjadi tiga diantaranya adalah investasi jangka pendek, investasi jangka menengah, dan investasi jangka panjang. Investasi merupakan komitmen sejumlah dana pada suatu periode untuk mendapatkan pendapatan yang diharapkan di masa yang akan datang sebagai unit kompensasi. Unit yang diinvestasikan mencakup waktu yang digunakan, tingkat inflasi yang diharapkan dan ketidakpastian masa mendatang.

Menurut Sumanto (2006), investasi merupakan komitmen sejumlah dana suatu periode untuk mendapatkan pendapatan yang diharapkan di masa yang akan datang sebagai kompensasi unit yang diinvestasikan. Sedangkan Husnan dalam Anoraga dan Pakarti (2006) mendefinisikan investasi sebagai penggunaan uang dengan maksud memperoleh penghasilan. Investasi merupakan penanaman modal di dalam perusahaan, dengan tujuan agar kekayaan suatu korporasi atau perusahaan bertambah. Investasi juga didefinisikan sebagai barang-barang yang dibeli oleh individu ataupun perusahaan untuk menambah persediaan modal mereka (Mankiw, 2000).

Investasi berdasarkan teori ekonomi berarti pembelian (dan produksi) dari modal barang yang tidak dikonsumsi tetapi digunakan untuk produksi yang akan datang. Investasi adalah suatu komponen dari Produk Domestik Bruto. Fungsi investasi pada aspek tersebut dibagi pada investasi non-residential dan investasi residential. Investasi adalah suatu fungsi pendapatan dan tingkat bunga. Suatu pertambahan pada pendapatan akan mendorong investasi yang lebih besar, dimana tingkat bunga yang lebih tinggi akan menurunkan minat untuk investasi sebagaimana hal tersebut akan lebih mahal dibandingkan dengan meminjam uang.

Jadi, investasi merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan mengorbankan sejumlah dana yang digunakan untuk penanaman modal suatu aktiva untuk jangka panjang dengan tujuan tertentu yaitu memperoleh keuntungan dari investasi tersebut.

B. Tujuan Investasi

Tujuan investasi pada umumnya adalah untuk menghasilkan sejumlah uang dan untuk meningkatkan kesejahteraan investor, kesejahteraan dalam hal ini adalah kesejahteraan moneter, yang bisa diukur dengan penjumlahan pendapatan saat ini ditambah nilai saat ini pendapatan masa datang.

Menurut Tandelilin (2010:8) secara khusus, terdapat beberapa alasan seseorang melakukan investasi yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mendapatkan kehidupan yang lebih layak di masa yang akan datang. Seseorang yang bijaksana akan berpikir bagaimana meningkatkan taraf hidupnya dari waktu ke waktu atau setidaknya berusaha mempertahankan tingkat pendapatannya yang ada sekarang agar tidak berkurang di masa akan datang.
2. Mengurangi tekanan inflasi. Dengan melakukan investasi dalam pemilikan perusahaan atau objek lain, seseorang dapat menghindarkandiri dari risiko penurunan nilai kekayaan atau hak miliknya akibatnya adanya pengaruh inflasi.
3. Dorongan untuk menghemat pajak. Beberapa negara di dunia banyak melakukan kebijakan yang bersifat mendorong tumbuhnya investasi masyarakat melalui pemberian fasilitas perpajakan kepada masyarakat yang melakukan investasi pada bidang-bidang usaha tertentu.

Sumber dana untuk investasi bisa berasal dari aset-aset yang dimiliki saat ini, pinjaman dari pihak lain, ataupun dari tabungan. Investor yang mengurangi konsumsinya saat ini akan mempunyai kemungkinan kelebihan dana untuk ditabung. Dana yang berasal dari tabungan tersebut jika di investasikan akan memberikan harapan peningkatan kemampuan konsumsi investor di masa datang,

C. Konsep Dasar Investasi

1. Jangka Waktu Untuk Investasi

Tujuannya adalah untuk membantu memilih investasi yang tepat, seperti halnya tujuan investasi untuk pensiun, membeli rumah, atau mendanai pendidikan.

2. Profil Risiko

Setiap jenis investasi memiliki tingkat risiko yang berbeda. Profil risiko adalah seberapa besar risiko yang bersedia diambil untuk mencapai tujuan investasi. Memahami profil risiko membantu untuk meminimalisir kerugian dalam berinvestasi.

3. *Compound Interest* (Bunga Majemuk)

Dalam investasi yang dikenal dengan konsep bunga dalam bunga. Konsep ini memungkinkan para investor untuk meraih keuntungan tambahan dari bunga yang berhasil diperoleh dari investasi sebelumnya.

4. *Risk-Return Trade-Off*

Investasi yang menyatakan bahwa potensi keuntungan suatu aset akan sebanding dengan tingkat risiko yang diambil investor.

5. Diversifikasi

Strategi untuk menyebarkan investasi ke berbagai jenis aset. Hal ini ini untuk mengurangi risiko jika salah satu aset mengalami penurunan nilai.

6. Biaya Investasi

Setiap investasi memiliki biaya yang terkait dengannya. Biaya ini dapat berupa biaya komisi, biaya manajemen, dan biaya transaksi. Penting untuk mempertimbangkan biaya ini saat memilih investasi.

7. Sikap Dalam Berinvestasi

Investasi adalah keputusan jangka panjang yang untuk menghindari keputusan investasi berdasarkan emosi dan patuhi rencana investasi.

8. Penipuan Investasi

Ada banyak penipuan yang mengatasnamakan investasi, penting untuk berhati hati dan melakukan riset sebelum berinvestasi.

D. Dasar Keputusan Investasi

Menurut Tandelilin (2010) dasar keputusan investasi terdiri dari *return* harapan, tingkat risiko serta hubungan antara return dan risiko. *Return* merupakan tingkat keuntungan investasi. Suatu hal yang wajar jika investor menuntut tingkat return tertentu atas dana yang telah diinvestasikannya. *Return* harapan investor dari investasi yang dilakukannya merupakan kompensasi atas biaya kesempatan (*opportunity cost*) dan risiko penurunan daya beli akibat adanya pengaruh inflasi.

Dalam konteks manajemen investasi, perlu dibedakan antara *return* harapan (*expected return*) dan *return* aktual (*realized return*). *Return* harapan merupakan tingkat *return* yang diantisipasi investor di masa datang. Sedangkan *return* yang

terjadi atau *return* aktual merupakan tingkat *return* yang telah diperoleh investor pada masa lalu.

Jika investor mengharapkan *return* yang setinggi-tingginya dari investasi yang dilakukannya, ada hal penting yang harus dipertimbangkan, yaitu berapa besar risiko yang harus ditanggung dari investasi tersebut. Menurut Tandelilin (2010:10) risiko bisa diartikan sebagai kemungkinan *return* aktual yang berbeda dengan *return* harapan. Secara spesifik, mengacu pada kemungkinan realisasi *return* aktual lebih rendah dari *return* minimum yang diharapkan.

E. Jenis Jenis Investasi

1. Tabungan di Bank

Dengan menyimpan uang di tabungan, maka akan mendapatkan suku bunga tertentu yang besarnya mengikuti kebijakan bank bersangkutan. Produk tabungan biasanya memperolehkan kita mengambil uang kapanpun yang kita inginkan.

2. Deposito di Bank

Produk deposito hampir sama dengan prosuk tabungan. Bedanya, dalam deposito tidak dapat mengambil uang kapanpun yang diinginkan, kecuali apabila uang tersebut sudah menginap di bank selama jangka waktu tertentu (tersedia pilihan antara satu, tiga, enam, dua belas, sampai dua puluh empat bulan, tetapi ada juga yang harian). Suku bunga deposito biasanya lebih tinggi daripada suku bunga tabungan. Selama deposito kita belum jatuh tempo, uang tersebut akan teroengaruh pada naik turunnya suku bunga di bank.

3. Saham

Saham adalah kepemilikan atas sebuah perusahaan tersebut. Dengan membeli saham, berarti membeli sebagian perusahaan tersebut, apabila perusahaan tersebut mengalami keuntungan, maka pemegang saham biasanya akan mendapatkan sebagian keuntungan yang disebut *dividen*. Saham juga bisa dijual kepada pihak lain, baik dengan harga yang lebih tinggi yang selisih harganya disebut *capital gain* maupun lebih rendah daripada kita membelinya yang selisih harganya disebut *capital loss*. Jadi, keuntungan yang bisa didapat dari saham ada dua yaitu *dividen* dan *capital gain*.

4. Properti

Investasi dalam properti berarti investasi dalam bentuk tanah atau rumah. Keuntungan yang bisa didapat dari properti ada dua yaitu, menyewakan properti tersebut ke pihak lain sehingga mendapatkan uang sewa. Menjual properti tersebut dengan harga yang lebih tinggi.

5. Barang-barang Koleksi

Contoh barang-barang koleksi adalah perangkong, lukisan, barang antik, dan lain-lain. Keuntungan yang didapat dari berinvestasi pada barang-barang koleksi adalah dengan menjual koleksi tersebut kepada pihak lain.

6. Emas

Emas adalah barang berharga yang paling diterima di seluruh dunia setelah mata uang asing dari negara-negara G-7 (sebutan bagi tujuh negara yang memiliki perekonomian yang kuat, yaitu Amerika, Jepang, Jerman, Inggris, Italia, Kanada, dan Perancis). Harga emas akan

mengikuti kenaikan nilai mata uang dari negara-negara G-7. Semakin tinggi kenaikan nilai mata uang asing tersebut, semakin tinggi pula harga emas. Selain itu harga emas biasanya juga berbanding searah dengan inflasi. Semakin tinggi inflasi, biasanya akan semakin tinggi pula kenaikan harga emas. Seringkali kenaikan harga emas melampaui kenaikan inflasi itu sendiri.

7. Mata Uang Asing

Segala macam mata uang asing biasanya dapat dijadikan alat investasi. Investasi dalam mata uang asing lebih berisiko dibandingkan dengan investasi dalam saham, karena nilai mata uang asing di Indonesia menganut sistem mengambang bebas (*free float*) yaitu benar-benar tergantung pada permintaan dan penawaran di pasaran. Di Indonesia mengambang bebas membuat nilai mata uang rupiah sangat fluktuatif.

8. Obligasi

Obligasi atau sertifikat obligasi adalah surat utang yang diterbitkan oleh pemerintah maupun perusahaan, baik untuk menambah modal perusahaan atau membiayai suatu proyek pemerintah. Karena sifatnya yang hampir sama dengan deposito, maka agar lebih menarik investor suku bunga obligasi biasanya sedikit lebih tinggi dibanding suku bunga deposito. Selain itu seperti saham kepemilikan obligasi dapat juga dijual kepada pihak lain baik dengan harga yang lebih tinggi maupun lebih rendah daripada ketika membelinya.

2.1.3 Kemajuan Teknologi

A. Definisi *Financial Technology (FinTech)*

Berdasarkan Pribadiono, Hukum, Esa, & Barat (2016), *Financial Technology (FinTech)* merupakan perpaduan antara teknologi dan fitur keuangan atau dapat juga diartikan inovasi pada sektor finansial dengan sentuhan teknologi moderen.

Berdasarkan Dorfleitner, Hornuf, Schmitt, & Weber (2017), *FinTec* merupakan industri yang bergerak dengan sangat cepat dan dinamis dimana terdapat banyak model bisnis yang berbeda.

Berdasarkan Hsueh (2017), Teknologi Keuangan juga disebut sebagai *FinTech*, merupakan model layanan keuangan baru yang dikembangkan melalui inovasi teknologi informasi.

Maka dapat disimpulkan, *Financial Technology* adalah layanan yang menggabungkan teknologi dan keuangan dimana layanan ini menyediakan inovasi pada bisnis.

B. Tipe-tipe *Financial Technology (Fintech)*

Menurut Hsueh (2017), Terdapat tiga tipe *financial technology* yaitu :

1. Sistem pembayaran melalui pihak ketiga (*Third-party payment systems*)

Contoh - contoh sistem pembayaran melalui pihak ketiga yaitu *crossborder EC*, *online-to-offline (O2O)*, sistem pembayaran mobile, dan *platform* pembayaran yang menyediakan jasa seperti pembayaran bank dan transfer.

2. *Peer-to-Peer (P2P)*

Lending Peer-to-Peer Lending merupakan platform yang mempertemukan pemberi pinjaman dan peminjam melalui internet. *Peer-to-Peer Lending*

menyediakan mekanisme kredit dan manajemen risiko. Platform ini membantu pemberi pinjaman dan peminjam memenuhi kebutuhan masing-masing dan menghasilkan penggunaan uang secara efisien.

3. *Crowdfunding*

Crowdfunding merupakan tipe *FinTech* di mana sebuah konsep atau produk seperti desain, program, konten, dan karya kreatif dipublikasikan secara umum dan bagi masyarakat yang tertarik dan ingin mendukung konsep atau produk tersebut dapat memberikan dukungan secara finansial. *Crowdfunding* dapat digunakan untuk mengurangi kebutuhan finansial kewirausahaan, dan memprediksi permintaan pasar.

C. *Cryptocurrency*

Kata *Cryptocurrency* terdiri dari dua kata, yaitu “*crypto*” dan “*currency*”. *Crypto* diartikan sebagai sistem yang memungkinkan mata uang *Crypto* didasarkan pada *Cryptografi* dan mata uang. Menurut Sukamulja & Sikora (2018), mata uang *Crypto* adalah aset digital yang dirancang sebagai media pertukaran menggunakan *Cryptografi* untuk mengamankan transaksi dan untuk mengendalikan penciptaan unit mata uang tambahan.

Namun, tidak semua mata uang *Crypto* dianggap sebagai mata uang layaknya *Bitcoin*, karena *Bitcoin* merupakan mata uang yang paling populer dengan kode mata uang *BTC*. Hal ini dapat disebabkan karena tingginya volatilitas, penerimaan komersial yang lambat dan juga ketidakpastian peraturan (Chen & Hafner, 2019). Sukamulja & Sikora (2018) dalam penelitiannya “*The New Era of Financial Innovation the Determinants of Bitcoin’S Price*” menyebutkan bahwa

Cryptocurrency tidak ada biaya administrasi dan dianggap aman karena menggunakan *Cryptografi*.

Cryptocurrency merupakan bagian dari mata uang digital, dengan menggunakan *Cryptografi* untuk keamanan sehingga ini membuatnya sangat sulit untuk dipalsukan atau pun digandakan. Dourado & Brito (2016) mengatakan bahwa *Cryptocurrency* merupakan mata uang digital yang terbentuk dari teknologi *blockchain* menggunakan *cryptography* untuk memproses pengiriman data digital dengan aman dan tersebar. Namun memiliki masalah, yaitu *double spending problem* (masalah yang terkait dengan mata uang digital).

D. Digital Currency

Digital *Currency* merupakan bentuk mata uang yang dibuat dan disimpan secara elektronik, namun tidak semua mata uang digital disebut sebagai *Cryptocurrency* (Rose, 2015). Mulyanto (2015) menjelaskan bahwa *virtual currency* terbagi dalam 2 bentuk, yaitu *E-money* seperti *Flazz* BCA dan juga *Cryptocurrency* seperti *Bitcoin*. Menurut Bank Indonesia (2018), digital *currency* merupakan uang elektronik yang dikeluarkan pihak selain lembaga moneter. Biasanya dapat diperoleh karena adanya proses pembelian, pemberian hadiah atau penambangan.

E. Blockchain

Sederhananya, *blockchain* seperti *database*, itu adalah cara menyimpan catatan nilai dan transaksi. Sayangnya, definisi sederhana itu tidak akan membuat orang tertarik dan akan membuat banyak orang berpikir, "Jadi apa? Semua hype untuk tipe *database* baru?" Namun, menyebut *blockchain* sebagai jenis *database* baru seperti mengatakan bahwa *email* adalah cara baru untuk mengirim surat

kepada orang-orang. Sementara *blockchain* adalah *database*, definisi itu tidak menjelaskan kejeniusan sejati di balik bagaimana *blockchain* menyimpan catatan nilai dan transaksi.

Menurut definisi yang diberikan, *Blockchain* adalah *database* terdistribusi yang mencatat setiap transaksi atau pertukaran di setiap blok dan dilindungi oleh metode keamanan *Cryptografi*, yang menjamin keamanan dan tidak dapat dengan mudah diubah nilainya (Angelis & Ribeiro da Silva, 2019). Namun ada juga yang percaya bahwa teknologi *blockchain* dan mata uang digital seperti *Bitcoin* adalah hal yang sama. Karena alasan ini mengandung kekurangan, itu perlu diperbaiki. *Bitcoin* dan mata uang digital lainnya tidak dapat dibandingkan dengan *blockchain* dalam bentuknya yang paling dasar. Teknologi *Blockchain* berbeda dari mata uang digital pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2. 1 Perbedaan *Blockchain* dan *Cryptocurrency*

	<i>Blockchain</i>	<i>Cryptocurrency</i>
1	<i>Blockchain</i> adalah sejenis teknologi yang bekerja mirip dengan ledger atau <i>database</i> yang menyimpan semua data yang diperlukan untuk pertukaran data, dari uang digital hingga dokumentasi kepemilikan properti	<i>Cryptocurrency</i> adalah jenis mata uang digital yang juga menggunakan teknologi <i>Blockchain</i> . Ini karena proses transaksi tercatat di <i>Blockchain</i> .
2	Tujuan teknologi <i>Blockchain</i> adalah untuk meminimalkan biaya yang terkait dengan pertukaran nilai sekaligus memungkinkan lingkungan yang aman untuk transaksi yang dapat dilakukan dengan siapa saja.	Tujuan <i>Cryptocurrency</i> adalah untuk menghapus batasan apa pun yang dapat menghalangi atau memperumit transaksi keuangan sekaligus membuatnya lebih sederhana dan lebih cepat
3	Topik percakapan <i>blockchain</i> mencakup berbagai topik dan akan terus berkembang	Pertukaran <i>Cryptocurrency</i> hanya dapat dilakukan pada platform yang hanya berurusan dengan uang digital

Sumber : Olahan Penulis

1) Jenis-Jenis dari *Blockchain*

Berdasarkan jenis *Blockchain* terdapat tiga jenis yang umum diketahui beserta perbedaan dan tujuannya, yaitu:

1. *Public Blockchain*

Public Blockchain, *blockchain* ini merupakan jaringan terdistribusi yang besar karena pada dasarnya terbuka untuk umum. Artinya, ada kode sumber terbuka yang terbuka untuk semua orang dan didistribusikan oleh merata. Dalam hal ini, siapa pun dapat melihat daftar transaksi yang dilakukan dan memvalidasi transaksi tersebut. Tujuan dari jenis *blockchain* ini sering digunakan untuk melakukan transaksi menggunakan digital atau *Cryptocurrency*.

2. *Private Blockchain*

Mukhopadhyay et al. (2016) mengatakan *private blockchain* memiliki batasan akses, jika memiliki organisasi atau perusahaan biasanya menggunakan teknologi *blockchain*. Secara umum, jenis *private blockchain* tujuannya adalah untuk berbagi informasi hanya secara internal. Hal ini berarti pihak yang tidak berpartisipasi tidak dapat melihat proses yang berjalan di *blockchain* tersebut.

3. *Semi-Private Blockchain*

Blockchain semi-pribadi, *Consortium Blockchain* merupakan sebutan lain untuk *blockchain semi-private*, jenis *Blockchain* ini memberikan hak akses kepada siapapun yang berhak menggunakannya dan memiliki sumber kode yang tertutup. Layaknya *private Blockchain*, untuk penyimpanan data yang dikirimkan melalui transaksi tetap akan tersimpan pada jaringan *Blockchain* umum.

2) **Perkembangan *Blockchain***

Dalam bukunya berjudul “*Mastering Blockchain*”, Bashir (2017), menuturkan ada 3 era *blockchain* sejak pertama kali diperkenalkan ialah sebagai berikut:

1. *Blockchain 1.0*

Blockchain 1.0 adalah fase evolusi pertama dari pengembangan teknologi *blockchain*. Dengan diperkenalkannya catatan transaksi online yang sepenuhnya *terdesentralisasi*, terdistribusi, dan tidak dapat diubah, *Blockchain 1.0* bertujuan untuk menghadirkan transparansi dan akses publik ke sistem keuangan global. *Blockchain 1.0* ini diawali oleh *Bitcoin* yang mulai diperkenalkan pada tahun 2008. Seperti dijelaskan sebelumnya, Satoshi Nakamoto dalam *whitepaper* nya merincinya sebagai sistem *peer to-peer* elektronik. Nakamoto membentuk blok genesis (blok pertama dalam *blockchain Bitcoin*), di mana blok berikutnya dikaitkan dan saling berhubungan menghasilkan salah satu rantai blok terbesar yang memuat berbagai informasi dan transaksi. Diluncurkannya *Bitcoin* memungkinkan untuk pertama kalinya dieksekusinya transaksi keuangan menggunakan *blockchain*. *Bitcoin* kemudian dikenal sebagai *Internet of Money* (uang digital masa depan).

2. *Blockchain 2.0*

Blockchain generasi ini lebih fleksibel terhadap kebutuhan penggunaanya. *Blockchain* ini biasa digunakan untuk pelayanan keuangan *smart contract* (menjamin transparansi, keadilan, dan keamanan dalam transaksi) yang dikenalkan pada platform jaringan yang bernama *Ethereum*. Dengan teknologi *smart contract blockchain Ethereum* memungkinkan tingkat

pemrograman yang lebih kompleks. Hal ini memberikan *developer* lebih banyak kebebasan untuk bereksperimen dengan kode mereka sendiri dan membuat aplikasi yang disebut sebagai *Decentralized Applications* (aplikasi yang membantu transaksi aset *Crypto*).

3. *Blockchain* 3.0

Fase ketiga perkembangan *blockchain* ini pada dasarnya bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang ada di industri *blockchain* generasi pertama dan kedua, yaitu skalabilitas. Untuk memfasilitasi adopsi yang lebih besar lagi, diperlukan kemampuan proses transaksi yang lebih besar lagi, yang tersebut belum difasilitasi oleh *Bitcoin* dan *Ethereum*. Sebagai contoh, *Bitcoin* dapat memproses 3 hingga 7 transaksi per detik, sedangkan kecepatan transaksi Visa sekitar 2.000 TPS. Untuk dapat digunakan oleh lebih banyak orang lagi, skalabilitas tentu perlu ditingkatkan. Generasi *blockchain* ini digunakan untuk diimplementasikan dalam aplikasi di luar industri jasa keuangan dan digunakan di industri yang lebih umum seperti pemerintah, perawatan kesehatan, kepemilikan seni, dan litigasi.

3) Keunggulan Dari Teknologi *Blockchain*

Beberapa keunggulan dari teknologi *Blockchain*, pertama yaitu keterbukaan atau transparansi. Dalam *Blockchain* bersifat transparan agar proses yang terjadi terlihat oleh semua orang. Kedua yaitu bersifat tetap atau kekal. Terjadi hanya sekali pembuatan data pada *Blockchain* dan sangat susah untuk mengubah data-data yang telah tersimpan dalam sistem *Blockchain*. Selanjutnya yaitu security system yang kuat, dengan menggunakan *Cryptografi* dalam memverifikasi dan menjaga integritas data pada setiap blok. Keempat yaitu, kemudahan melacak data

transaksi yang terjadi di dalam *Blockchain*. Data transaksi yang tersimpan pada jaringan *Blockchain* akan dirujuk pada transaksi sebelumnya, sehingga dapat mempermudah dalam proses pembenaran dan pencarian data transaksi. Terakhir yaitu *anonymous*, dikatakan *anonymous* karena data tersimpan pada jaringan *public Blockchain* bersifat transparan yang terlihat oleh orang lain. Namun, identitas setiap pengguna yang mengirimkan maupun menerima transaksi dalam jaringan *Blockchain* tetap terjaga.

4) Sistem Kerja *Blockchain*

Proses kerja *blockchain*, meskipun memiliki mekanisme yang mendasarinya yang rumit, dapat dijelaskan secara umum dalam langkah-langkah berikut:

1. Langkah Pertama

Perangkat lunak *blockchain* mencatat transaksi, yang merekam pergerakan aset fisik atau digital antar pihak dalam jaringan. Detail transaksi termasuk informasi seperti pihak yang terlibat, waktu, tempat, dan jumlah aset yang dipertukarkan.

2. Langkah Kedua

Langkah berikutnya melibatkan persetujuan dari sebagian besar peserta di jaringan untuk memvalidasi transaksi. Aturan persetujuan ini ditetapkan di awal jaringan dan bervariasi tergantung pada jenis jaringan yang digunakan.

3. Langkah Ketiga

Setelah persetujuan dicapai, transaksi ditautkan ke dalam blok, yang dilengkapi dengan hash *Cryptografi* sebagai tanda keamanan. *Hash* ini berfungsi sebagai rantai yang menghubungkan semua blok bersama-sama,

sehingga tidak mungkin mengedit blok tanpa mendeteksi gangguan data.

Proses ini membuat blok dan rantai terkait dengan aman.

4. Langkah Keempat

Pada langkah terakhir, sistem mendistribusikan salinan terbaru dari buku besar pusat ke semua peserta, memastikan transparansi dan keamanan data dalam seluruh jaringan *blockchain*.

Analoginya, proses ini dapat dibayangkan seperti menumpuk balok kayu untuk membuat menara, di mana setiap blok tambahan memperkuat seluruh struktur.

5) Penggunaan Teknologi *Blockchain*

Laurence (2019) mengatakan bahwa teknologi *blockchain* sebenarnya mulai berkembang di beberapa sektor selain sektor keuangan dan di bidang lain seperti industri, kesehatan dan hukum. Solusi layanan lainnya dengan integritas atau keandalan data. Sektor keuangan dikaitkan dengan pelaksanaan transaksi *Cryptocurrency* yang dapat dilakukan di *platform* selama diperlukan terhubung internet.

Dalam penggunaan teknologi *blockchain* terdapat tiga pilar utama diantaranya desentralisasi, transparansi, dan *immutability*. Berikut adalah penjelasan ketiga pilar tersebut:

1. *Desentralisasi*

Pilar pertama adalah *desentralisasi*. Data pada *Blockchain* disimpan secara *desentralisasi*, artinya data tidak lagi disimpan pada satu tempat atau satu *entity*. Seluruh *entity* yang terdaftar pada jaringan *Blockchain* akan

memiliki salinan data yang sama. Semua saling terintegrasi dan hal itu membuat data yang tersimpan menjadi sulit diretas.

2. Transparansi

Pilar selanjutnya adalah transparansi. *Blockchain* memiliki aspek transparansi yang belum tertandingi dalam hal pembukuan dan audit transaksi. Hal itu karena seluruh histori transaksi dari manapun tidak dapat dimanipulasi, sehingga tidak ada yang dapat menghapus, mengubah, dan memanipulasi data apapun termasuk riwayat transaksi yang sudah disimpan dan divalidasi oleh jaringan *blockchain*.

3. Immutability

Terakhir adalah *immutability* atau kekekalan. Kekekalan di sini dapat diartikan bahwa data yang telah diinput ke dalam *blockchain* tidak dapat diubah dan dirusak. Setiap blok informasi mengandung data berupa fakta atau detail setiap transaksi, data-data tersebut diproses menggunakan fungsi yang bernama *hash*. *Hash* (berapa pun jumlah data asli atau ukuran file yang terlibat akan selalu berukuran sama) ini berbentuk string *alfa numerik* yang dihasilkan dari setiap blok secara terpisah. Dengan penggunaan *hash*, memastikan jika tidak akan ada yang dapat mengganggu sistem yang digunakan dan mengubah data yang disimpan ke blok.

F. Bitcoin

Menurut Baur *et al.* (2017), *Bitcoin* dikembangkan sebagai sistem pembayaran berbasis online agar pengguna dapat bertransaksi langsung tanpa melalui sebuah perantara. Pembentukan *Bitcoin* berasal dari hasil *Cryptografi*, yang dimungkinkan

akan terus berkembang kedepannya. Wong (2014) juga mengatakan, konsep mata uang *Crypto* sesuai dengan ketentuan alat tukar yang sah yaitu, tidak mudah rusak, unik, dan disepakati bersama-sama.

Bannock *et al.* (2003) mengatakan harga merupakan hal yang harus diberikan dalam menukar akan sesuatu hal. Seperti sistem barter, harga dapat ditukarkan dengan barang yang berkualitas atau barang lain yang sepadan untuk dipertukarkan. Dalam hal ini, harga atau *price* dari *Bitcoin* dipertukarkan untuk mendapatkan 1 BTC (satuan *Bitcoin*). Harga dari *Bitcoin* sangat fluktuatif sehingga tidak dapat diprediksi dengan pola yang teratur atau yang sudah terjadi sebelumnya. Poyser (2020) mempercayai bahwa harga untuk *Bitcoin* (BTC) tidak memiliki pola yang berulang.

Menurut Mahessara & Kartawinata (2018) ada beberapa karakteristik yang membedakan *Bitcoin* dengan aset lainnya, diantaranya sebagai berikut :

- a. *Bitcoin* sifatnya *terdesentralisasi* yang artinya tidak dikontrol oleh satu pihak.
- b. Dapat digunakan tanpa ada data informasi pribadi dan tak dikenal.
- c. Transparan, *Bitcoin* menyimpan setiap kegiatan dari transaksi yang terjadi di dalam jaringan.
- d. Gratis biaya transaksi antar sesama pengguna *Bitcoin*.

Bitcoin sendiri memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan antara lain:

Kelebihan :

- 1) *Bitcoin* dapat dikatakan aman karena setiap transaksi mata uang diatur oleh algoritma *Cryptografi* sehingga tidak dimungkinkan ada celah untuk pemalsuan saldo mata uang. Setiap transaksi yang telah dilaksanakan

disimpan dalam *database* besar dan didistribusikan ke seluruh komputer yang tergabung dalam jaringan *Bitcoin*.

- 2) Mata uang *Bitcoin* bukan merupakan mata uang dari seluruh negara, namun penggunaannya dapat didistribusikan ke seluruh negara melalui jaringan internet.
- 3) Selama memiliki akses internet, seseorang dapat melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan tablet, PC, handphone atau komputer.

Kekurangan:

- 1) *Bitcoin* merupakan mata uang yang memiliki bentuk digital berupa sebuah file yang dapat disimpan pada *handphone* dan komputer. Namun hal ini menjadikan *Bitcoin* mudah hilang ketika alat tempat penyimpanan mengalami kerusakan atau file *Bitcoin* terhapus tanpa sengaja. Kehilangan ini tidak dapat diansuransikan karena *Bitcoin* tidak terikat oleh suatu lembaga dan hukum sehingga tidak mendapat asuransi.
- 2) Sistem *Bitcoin* yang bersifat *anonymous* membuat *Bitcoin* dapat dijadikan sebagai alat untuk kejahatan seperti pencucian uang dan pembelian senjata secara ilegal. *Bitcoin* dirancang untuk menjadi mata uang digital bukan fisik dan hanya bisa digunakan pada toko-toko tertentu saja yang menerima *Bitcoin* sebagai alat pembayaran.

2.1.4 Teori Utilitas

Teori nilai guna (*Utility*) berdasarkan pemaparan Sukirno (1994) adalah total kepuasan yang diperoleh ketika seseorang menggunakan suatu barang. Dalam bukunya, Sukirno (1994) menjelaskan bahwa terdapat dua macam pendekatan

teori nilai guna yaitu, pendekatan nilai guna kardinal serta pendekatan nilai gunaordinal. Dalam pendekatan nilai guna kardinal dijelaskan bahwa sewaktu konsumen menggunakan sebuah barang dan merasa puas, tingkat kepuasan tersebut dapat dinilai secara kuantitatif. Sedangkan nilai guna ordinal dijelaskan sebagai manfaat atau kenikmatan yang diperoleh tidak dapat dinilai secara kuantitatif.

Utility atau daya guna suatu barang sebenarnya berarti kemampuan barang tersebut untuk memenuhi kebutuhan manusia secara obyektif. Produksi menciptakan kemampuan tersebut. Namun baru dirasakan apabila barang itu di konsumsi. Oleh karena itu, pengertian *Utility* dalam analisis perilaku konsumen berarti manfaat yang dirasakan dari konsumsi suatu barang atau kepuasan yang diperoleh dari barang/jasa tersebut dan dengan demikian juga penghargaan konsumen terhadapnya. Jadi *Utility* juga merupakan suatu yang subyektif, tergantung pada pribadi yang melekat pada diri konsumen yaitu sejauh mana kebutuhannya terpenuhi dengan konsumsi barang/jasa tertentu (Gilarso, 2003).

Teori nilai guna dapat pula menerangkan tentang wujudnya kelebihan kepuasan yang dinikmati oleh para konsumen. Kelebihan kepuasan ini, dalam analisis ekonomi, dikenal sebagai surplus konsumen. Surplus konsumen pada hakikatnya berarti perbedaan diantara kepuasan yang diperoleh seorang di dalam mengkosumsikan sejumlah barang dengan pembayaran yang harus dibuat untuk memperoleh barang tersebut.

A. *Utilitarianisme*

Utilitarianisme adalah teori moralitas yang menganjurkan tindakan yang menumbuhkan kebahagiaan atau kesenangan dan menentang tindakan yang

menyebabkan ketidakbahagiaan atau kerugian. Ketika diarahkan pada pengambilan keputusan sosial, ekonomi, atau politik, filosofi utilitarian bertujuan untuk memperbaiki masyarakat secara keseluruhan. *Utilitarianisme* berpendapat bahwa suatu tindakan dianggap benar jika tindakan tersebut menghasilkan kebahagiaan bagi sebagian besar orang dalam suatu masyarakat atau kelompok.

Utilitarianisme berpendapat bahwa suatu tindakan dikatakan benar jika tindakan tersebut cenderung meningkatkan kebahagiaan dan salah jika tindakan tersebut cenderung menghasilkan kesedihan, atau kebalikan dari kebahagiaan, bukan hanya kebahagiaan pelakunya tetapi juga semua orang yang terkena dampaknya.

David Hume (1711-1776), filsuf Skotlandia, merupakan pemrakarsa awal penting bagi pertumbuhan dan perkembangan aliran ini. Ia telah menemukan istilah *Utilitarianisme* Hume yakin bahwa baik adalah tindakan yang memiliki *Utility* dalam arti tindakan itu membuatmu dan banyak orang lain menjadi bahagia. Namun, ia tidak pernah mengembangkan ide ini dalam suatu teori yang komprehensif. Baru kemudian, *Utilitarianisme* dalam bentuknya yang matang dikembangkan oleh filsuf Inggris, Jeremy Bentham (1748-1832), sebagai sistem moral bagi abad baru, melalui bukunya yang terkenal *Introduction to the Principles of Morals and Legislation* yang terbit di tahun 1789.

Menurut Bentham, *Utilitarianisme* dimaksudkan sebagai dasar etis-moral untuk memperbaharui hukum Inggris, khususnya hukum pidana. Dengan demikian, Bentham hendak mewujudkan suatu teori hukum yang kongkret, bukan yang abstrak. Ia berpendapat bahwa tujuan utama hukum adalah untuk memajukan kepentingan para warga Negara dan bukan memaksakan perintah-

perintah Tuhan atau melindungi apa yang disebut hak-hak kodrati. Oleh karena itu, Bentham beranggapan bahwa klasifikasi kejahatan dalam hukum Inggris sudah ketinggalan zaman dan karenanya harus diganti dengan yang lebih *up to date*. Melalui buku tersebut, Bentham menawarkan suatu klasifikasi kejahatan yang didasarkan atas berat tidaknya pelanggaran dan yang terakhir ini diukur berdasarkan kesusahan dan penderitaan yang diakibatkannya terhadap para korban dan masyarakat.

Menurut Bentham, pada dasarnya setiap manusia berada di bawah pemerintahan 2 penguasa yang berdaulat : ketidaksenangan (*pain*) dan kesenangan (*pleasure*). Menurut kodratnya, manusia menghindari ketidaksenangan dan mencari kesenangan. Kebahagiaan tercapai jika ia memiliki kesenangan dan bebas dari kesusahan. Oleh karena kebahagiaan merupakan tujuan utama manusia dalam hidup, maka suatu perbuatan dapat dinilai baik atau buruk, sejauh dapat meningkatkan atau mengurangi kebahagiaan sebanyak mungkin orang. Moralitas suatu perbuatan harus ditentukan dengan menimbang kegunaannya untuk mencapai kebahagiaan umat manusia, bukan kebahagiaan individu yang egois sebagaimana dikemukakan Hedonisme Klasik. Dengan demikian, Bentham sampai pada prinsip utama *Utilitarianisme* yang berbunyi : *the greatest happiness of the greatest number* (kebahagiaan terbesar dari jumlah orang terbesar). Prinsip ini menjadi norma untuk tindakan-tindakan pribadi maupun untuk kebijakan pemerintah untuk rakyat.

Sedangkan J.S Mill merupakan filosof besar Inggris pada abad ke-19 yang dikenal sebagai tokoh pembela liberalisme (*harm-principle*), *Utilitarianisme* (penerus Bentham), demokrasi perwakilan dan feminisme. Ia hidup antara tahun

1806-1873. Mill menolak tuduhan bahwa *Utilitarianisme* memandang nikmat jasmani sebagai tujuan hidup manusia. Ia menegaskan bahwa nikmat itu ada berbagai macam, bukan hanya nikmat jasmani belaka tetapi juga nikmat rohani yaitu nikmat estetis atau kebijaksanaan. Nikmat rohani lebih tinggi daripada nikmat jasmani. Mill menolak tuduhan bahwa *Utilitarianisme* sebagai etika yang egois. Sebab yang sebenarnya dituntut *Utilitarianisme* bukan setiap orang mengusahakan kebahagiaannya sendiri, melainkan agar ia mengusahakan kebahagiaan sebesar - besarnya dari semua orang. Kebahagiaan individu tidak diunggulkan, akan tetapi masuk dalam akumulasi kebahagiaan semua orang.

B. Investasi dalam Teori Ekonomi

John M. Keynes dan *irving fisher*, keduanya berpendapat bahwa investasi dilakukan sampai sekarang dari pendapatan yang diharapkan di masa depan, pada margin sama dengan biaya peluang modal. Artinya investasi dilakukan sampai nilai sekarang bersih sama dengan nol. Suatu investasi diharapkan menghasilkan aliran arus kas masa depan $C(t)$. Sejak investasi I mewakili pengeluaran pada tepat waktu 0, hal ini dapat dinyatakan sebagai arus kas negatif, $-C_0$. Nilai sekarang bersih kemudian dapat ditulis sebagai:

$$NPV = -C_0 + \int C(t)e^{(g-r)t} dt$$

Di mana g menunjukkan tingkat pertumbuhan dan r biaya peluang modal (tingkat diskonto). Selama laba atas investasi yang diharapkan, i , berada di atas biaya peluang modal, r , investasi akan bermanfaat. Kapan $r=i$ itu $NPV=0$. Pengembalian investasi, i , setara dengan Keynes efisiensi modal marginal dan fisher tingkat pengembalian internal. Dari persamaan (1) tersebut PV dari sebuah investasi, i dapat ditulis sebagai $C_i/(r - g)$ menyiratkan itu $PV/I=1$.

C. Pendekatan *Utilitarianisme* dalam Investasi

Teori yang dikenal membahas moral oleh sebagian orang adalah *Utilitarianisme*. *Utilitarianisme* merupakan gagasan yang paling dianggap benar pembahasannya mengenai teori moral. Ajaran Bentham yang dikenal sebagai *Utilitarianisme* ini menyampaikan bahwa tindakan baik itu dapat diwujudkan melalui perbuatan yang memaksimalkan utilitas (manfaat) dan baik buruknya suatu perbuatan dapat diukur apakah perbuatan itu mendatangkan kebahagiaan atau tidak.

Dalam konteks investasi, pendekatan *Utilitarianisme* akan menilai tindakan berdasarkan dampak keseluruhan pada kesejahteraan masyarakat. Investor akan mempertimbangkan manfaat dan kerugian yang mungkin timbul dari suatu investasi. Misalnya, jika suatu investasi dapat menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan kesejahteraan ekonomi di suatu wilayah, maka dari perspektif *Utilitarianisme*, investasi tersebut akan dianggap baik.

Utilitarianisme juga memperhatikan risiko. Investor akan mempertimbangkan risiko investasi dan potensi dampaknya pada masyarakat secara keseluruhan. Jika risiko tinggi dan potensi kerugian besar, investor mungkin akan memilih alternatif investasi yang lebih aman untuk meminimalkan dampak negatif.

Teori *Utilitarianisme* juga relevan dalam memahami psikologi investor. Investor seringkali dipengaruhi oleh emosi, seperti ketakutan atau keserakahan. Dalam pandangan *Utilitarianisme*, investor harus mempertimbangkan dampak emosi dan perilaku mereka terhadap hasil investasi.

Jadi, secara keseluruhan, teori *Utilitarianisme* dapat membantu memahami dampak investasi pada kesejahteraan sosial dan mengambil keputusan yang mempertimbangkan kepentingan banyak orang.

D. Minat Investasi

Salah satu ciri seseorang yang berminat untuk berinvestasi dapat dilihat dengan seberapa besar usaha mereka dalam mencari tahu tentang suatu jenis investasi, mempelajari dan kemudian mempraktikkannya. Hal ini senada dengan pendapat (Kusmawati, 2011:104) yang menyatakan bahwa minat berinvestasi adalah keinginan untuk mencari tahu tentang jenis suatu investasi yang dimulai dari keuntungan, kelemahan, kinerja investasi dan lain sebagainya.

Ciri-ciri seseorang yang berminat untuk berinvestasi menurut Trenggana & Kuswardhana (2017) dapat diketahui dengan seberapa berusahanya dalam mencari tahu tentang suatu jenis investasi, berusaha meluangkan waktu untuk mempelajari lebih jauh tentang investasi tersebut atau langsung mencoba berinvestasi pada jenis investasi tertentu. Teori sikap yaitu *Theory of Reasoned Action* dikembangkan oleh Triwijayati dan Koesworo (2006), mengungkapkan adanya pendorong untuk bertindak karena terdapat keinginan yang spesifik untuk berperilaku. Niat berperilaku dalam minat investasi menunjukkan bahwa kemungkinan besar seseorang akan melakukan tindakan-tindakan yang dapat mencapai keinginan untuk berinvestasi, seperti mengikuti pelatihan dan seminar tentang investasi, menerima dengan baik penawaran investasi, dan pada akhirnya melakukan investasi. Hal ini terbukti dalam penelitian Pajar & Putikaningsih (2017) yang menyatakan bahwa pengetahuan investasi dan motivasi investasi secara simultan berpengaruh terhadap minat investasi.

2.2 Regulasi

A. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 Tentang Mata Uang

Pengaturan uang atau mata uang di Indonesia didasarkan pada Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang. Dalam UU ini uang merupakan “simbol kedaulatan negara yang harus dihormati dan dibanggakan oleh seluruh warga negara Indonesia”. Sebagai simbol kedaulatan maka penggunaan uang sebagai “alat pembayaran yang sah” dilakukan di “seluruh wilayah teritorial Indonesia, termasuk kapal dan pesawat terbang yang berbendera Republik Indonesia, Kedutaan Republik Indonesia, dan kantor Perwakilan Republik Indonesia lainnya di luar negeri” (pasal 1). Menurut pasal 21 ayat 1 Penggunaan rupiah ini wajib digunakan dalam:

- a) setiap transaksi yang mempunyai tujuan pembayaran
 - b) penyelesaian kewajiban lainnya yang harus dipenuhi dengan uang
 - c) transaksi keuangan lainnya
- dengan pengecualian terhadap menurut pasal 21 ayat 2
- a) transaksi tertentu dalam rangka pelaksanaan anggaran pendapatan dan belanja negara;
 - b) penerimaan atau pemberian hibah dari atau ke luar negeri
 - c) transaksi perdagangan internasional
 - d) simpanan di bank dalam bentuk valuta asing
 - e) transaksi pembiayaan internasional

Selanjutnya bagi yang melanggar atau tidak menggunakan rupiah dipidana dengan pidana kurungan paling lama 1 (satu) tahun dan pidana denda paling banyak Rp. 200.000.000,00 (dua ratus juta rupiah) (pasal 33). Mata uang rupiah

terdiri dari “rupiah kertas” dan “rupiah logam” (pasal 2). Dalam ketentuan UU ini uang *Crypto* jelas tidak dapat dikategorikan sebagai “uang” atau “mata uang”. Uang *Crypto* yang beragam jenisnya tidak memiliki dasar hukum untuk digunakan sebagai alat transaksi di Indonesia.

A. Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran

Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran diterbitkan dengan mempertimbangkan:

- Perkembangan teknologi dan sistem informasi yang melahirkan berbagai inovasi, terutama yang berkaitan dengan *financial technology (fintech)* dalam memenuhi kebutuhan masyarakat, termasuk di bidang jasa sistem pembayaran.
- Inovasi dalam penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran yang perlu tetap mendukung terciptanya sistem pembayaran yang lancar, aman, efisien, dan andal.
- Pemenuhan prinsip kehati-hatian dan manajemen risiko yang memadai, perluasan akses, kepentingan nasional dan perlindungan konsumen, serta standar dan praktik internasional.
- Pengaturan sistem pembayaran saat ini yang perlu dilengkapi dan dirumuskan secara lebih komprehensif untuk memberikan arah dan pedoman yang semakin jelas kepada penyelenggara jasa sistem pembayaran dan penyelenggara penunjang transaksi pembayaran, serta kepada masyarakat.

Cakupan PBI ini meliputi:

- penyelenggara dalam pemrosesan transaksi pembayaran
- Perizinan dan persetujuan dalam penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran
- kewajiban dalam penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran
- laporan
- peralihan izin penyelenggara jasa sistem pembayaran
- pengawasan, larangan, serta sanksi.

Pada bagian ketiga penyelenggara dompet elektronik pasal 21 mengatakan alam hal terjadi permintaan pengembalian dana (*refund*) atas pembatalan transaksi pembayaran, Penyelenggara Dompet Elektronik wajib segera melaksanakan pengembalian dana (*refund*) tersebut kepada pengguna Dompet Elektronik. Penyelenggara Dompet Elektronik wajib memiliki prosedur untuk memastikan terlaksananya pengembalian dana (*refund*). Dana hasil pengembalian wajib segera dikembalikan ke dalam sumber dana asal yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran.

Peraturan Bank Indonesia di atas merupakan respon terhadap perkembangan fintech (*financial technology*) di era revolusi industri 4.0. Bank Indonesia menjawab kebutuhan masyarakat dengan mengedepankan “prinsip kehati-hatian dan manajemen risiko yang memadai” dan memperhatikan “perluasan akses, kepentingan nasional dan perlindungan konsumen” (konsideran PBI 18/40/PBI/2016).

Terdapat pasal yang menyatakan bahwa *virtual currency* dilarang dalam penyelenggaraan sistem pembayaran yang tertera di pasal 34. Kata yang digunakan adalah “*virtual currency*”, bukan “*Cryptocurrency*”. Namun

pernyataan dalam pasal 34 huruf a ini dijelaskan sebagai berikut: “Yang dimaksud dengan “*virtual currency*” adalah uang digital yang diterbitkan oleh pihak selain otoritas moneter yang diperoleh dengan cara mining, pembelian, atau transfer pemberian (*reward*) antara lain *Bitcoin*, *BlackCoin*, *Dash*, *Dogecoin*, *Litecoin*, *Namecoin*, *Nxt*, *Peercoin*, *Primecoin*, *Ripple*, dan *Ven*. Tidak termasuk dalam pengertian *virtual currency* adalah uang elektronik.” Dalam pengertian *virtual currency* jelas disebutkan beberapa contoh seperti *Bitcoin*, *Dash*, *Dogecoin*, *Litecoin* dan *Ripple* yang dikenal sebagai uang *Crypto* yang cukup populer. Namun dalam peraturan ini *virtual currency* dimasukkan dalam kelompok sebagai “uang digital”. Sehingga dapat dipahami bahwa pelarangan penggunaan mata uang virtual atau uang *Crypto* disebabkan karena tidak diterbitkan oleh otoritas yang berwenang.

Oscar Darmawan, CEO dari Indodax, memiliki pendapat yang berbeda karena ia memang tidak memandang uang *Crypto* sebagai “uang digital”. Cara kerja uang *Crypto*, menurutnya, seperti sistem pembayaran Visa atau *Mastercard*. Oscar memberikan penekanan bahwa “*Bitcoin* (yang merupakan uang *Crypto* paling populer) adalah protokol, bukan bentuk mata uang digital. Ketika suatu negara melegalkan *Bitcoin* sebagai alat pembayaran, secara otomatis ia akan melibatkan mata uang setempat.

B. Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial.

Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial (PBI Tekfin) diterbitkan dengan pertimbangan sebagai berikut:

- Perkembangan teknologi dan sistem informasi terus melahirkan berbagai inovasi yang berkaitan dengan teknologi finansial.
- Perkembangan teknologi finansial di satu sisi membawa manfaat, namun di sisi lain memiliki potensi risiko.
- Ekosistem teknologi finansial perlu terus dimonitor dan dikembangkan untuk mendukung terciptanya stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, serta sistem pembayaran yang efisien, lancar, aman, dan andal untuk mendukung pertumbuhan ekonomi nasional yang berkelanjutan dan inklusif.
- Penyelenggaraan teknologi finansial harus menerapkan prinsip perlindungan konsumen serta manajemen risiko dan kehati-hatian.
- Respons kebijakan Bank Indonesia terhadap perkembangan teknologi finansial harus tetap sinkron, harmonis, dan terintegrasi dengan kebijakan lainnya yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia.

Ketentuan dalam Peraturan Bank Indonesia ini berlaku bagi Penyelenggara Teknologi Finansial yang menyelenggarakan Teknologi Finansial di bidang sistem pembayaran. Dalam ketentuannya menurut pasal 8 ayat 2 Bank Indonesia menekankan kembali bahwa *virtual currency* dilarang digunakan oleh penyelenggara teknologi finansial. Penyelenggara finansial selain diwajibkan menggunakan rupiah, salah satunya, diminta untuk “menerapkan prinsip anti pencucian uang dan pencegahan pendanaan terorisme” (Pasal 8 ayat 1 poin e). Dalam penjelasannya disebutkan: “Yang dimaksud dengan “*virtual currency*” adalah uang digital yang diterbitkan oleh pihak selain otoritas moneter yang diperoleh dengan cara mining, pembelian, atau transfer pemberian (*reward*).

Larangan melakukan kegiatan sistem pembayaran dengan menggunakan *virtual currency* karena *virtual currency* bukan merupakan alat pembayaran yang sah di Indonesia.”

C. Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik

Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik (disingkat PBI Uang Elektronik) diterbitkan dengan pertimbangan sebagai berikut:

- Model bisnis penyelenggaraan Uang Elektronik (UE) semakin berkembang dan bervariasi seiring dengan perkembangan inovasi teknologi dan peningkatan kebutuhan masyarakat dalam penggunaan Uang Elektronik.
- Disparitas kinerja penyelenggara berizin dan makin beragamnya pihak yang mengajukan permohonan izin UE perlu disikapi dengan penguatan aspek kelembagaan guna menyaring penyelenggara UE yang kredibel. Ini termasuk pengaturan minimum modal disetor, komposisi kepemilikan saham, pengelompokan perizinan, penambahan modal disetor seiring dengan perkembangan kegiatan, serta mekanisme pengelolaan dana float yang lebih rinci.
- Penyelenggaraan UE perlu didasarkan pada kondisi keuangan yang baik agar mampu memberikan manfaat yang optimal bagi perekonomian Indonesia, dengan senantiasa mengedepankan penguatan perlindungan konsumen dan pencegahan pencucian uang dan pendanaan terorisme, serta minimalisasi risiko sistemik.

- Keterkaitan antara penyelenggaraan kegiatan UE dan penyelenggaraan kegiatan bisnis lain yang makin erat dan kompleks, khususnya yang dilakukan dalam satu entitas atau kelompok bisnis yang sama, menuntut penguatan pelaksanaan pengawasan secara terintegrasi terhadap penyelenggara UE dan pihak terafiliasi yang berpotensi mempengaruhi kelangsungan penyelenggaraan uang elektronik.

Dalam pasal 62 Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik menyebutkan pemrosesan pembayaran uang elektronik dilarang menggunakan *virtual currency* dengan penjelasan yang sama, yaitu sebagai uang yang tidak dikeluarkan oleh otoritas moneter. Dengan demikian, membaca regulasi yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia dapat dikatakan bahwa baik uang elektronik maupun *virtual currency* merupakan uang digital. Perbedaannya adalah apabila uang elektronik dipandang sah, sementara *virtual currency*, dalam hal ini uang *Crypto*, adalah tidak sah sebagai alat pembayaran.

D. Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (disingkat UU ITE) adalah undang-undang yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik, atau teknologi informasi secara umum. UU ini telah resmi disahkan dan menjadi *cyber law* pertama di Indonesia. Berikut adalah beberapa poin penting dari UU ITE:

- Ketentuan Umum: UU ITE memuat ketentuan-ketentuan dasar terkait dengan penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik.
- Asas dan Tujuan: Menetapkan prinsip-prinsip yang harus diikuti dalam penggunaan teknologi informasi.

- Informasi, Dokumen, dan Tanda Tangan Elektronik: Mengatur tentang penggunaan informasi, dokumen, dan tanda tangan elektronik.
- Penyelenggaraan Sertifikasi Elektronik dan Sistem Elektronik: Menyusun kerangka kerja untuk sertifikasi dan pengelolaan sistem elektronik.
- Transaksi Elektronik: Mengatur tentang transaksi yang dilakukan secara elektronik.
- Nama Domain, Hak Kekayaan Intelektual, dan Perlindungan Hak Pribadi: Melindungi hak-hak terkait domain, kekayaan intelektual, dan privasi individu.
- Perbuatan yang Dilarang: Menetapkan tindakan-tindakan yang dilarang dalam penggunaan teknologi informasi.
- Penyelesaian Sengketa: Mengatur prosedur penyelesaian sengketa terkait teknologi informasi.
- Peran Pemerintah dan Peran Masyarakat: Menjelaskan peran pemerintah dan masyarakat dalam pengawasan dan penggunaan teknologi informasi.
- Penyidikan: Mengatur tentang penyidikan terkait pelanggaran UU ITE.
- Ketentuan Pidana: Menetapkan sanksi pidana bagi pelanggar UU ITE.
- Ketentuan Peralihan: Berisi ketentuan-ketentuan yang berlaku selama masa peralihan.
- Ketentuan Penutup: Menyatakan bahwa UU ITE masih berlaku aktif, meskipun telah mengalami perubahan.

UU No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik juga memberikan perlindungan hukum yakni pada pasal 9 yang menentukan bahwa ”setiap pelaku usaha yang menawarkan produk melalui system elektronik harus

menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen, dan produk yang ditawarkan. uang *Crypto* juga memenuhi unsur persyaratan minimum sistem elektronik yang dilegalkan di Indonesia berdasarkan UU No. 11 tahun 2008.

E. Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 99 Tahun 2018 tentang Kebijakan Umum Penyelenggaraan Perdagangan Berjangka Aset *Crypto* (*Crypto Asset*)

Dalam pasal 1 Peraturan ini menetapkan Aset *Crypto* (*Crypto Asset*) sebagai komoditi yang dapat dijadikan subjek kontrak berjangka yang diperdagangkan di Bursa Berjangka. Pengaturan lebih lanjut mengenai penetapan Aset *Crypto* (*Crypto Asset*) sebagai Komoditi yang dapat dijadikan Subjek Kontrak Berjangka yang diperdagangkan di Bursa Berjangka, pembinaan, pengawasan, dan pengembangannya ditetapkan oleh Kepala Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi.

Dampak dari peraturan ini yaitu sejak tanggal 2 Oktober 2018, para pelaku bisnis aset *Crypto* di Indonesia dapat merasa lebih aman karena *Cryptocurrency* seperti *Bitcoin* dan *Ethereum* secara resmi dinyatakan sebagai Aset *Crypto* yang sudah terdaftar sebagai barang legal yang dapat diperdagangkan sebagai komoditas di Indonesia.

F. Peraturan Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (BAPPEBTI) Nomor 5 Tahun 2019 tentang Ketentuan Teknis Penyelenggaraan Pasar Fisik Aset *Crypto* (*Crypto Asset*) di Bursa Berjangka

Menurut pasal 3 Peraturan Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (BAPPEBTI) Nomor 5 Tahun 2019 tentang Ketentuan Teknis Penyelenggaraan Pasar Fisik Aset *Crypto* (*Crypto Asset*) di Bursa Berjangka, Aset *Crypto* wajib diperdagangkan sesuai dengan mekanisme yang diatur dalam Peraturan Badan ini. Aset *Crypto* dapat diperdagangkan apabila memenuhi persyaratan paling sedikit sebagai berikut:

- Berbasis *distributed ledger technology*
- Berupa Aset *Crypto* utilitas (*utility crypto*) atau Aset *Crypto* beragun aset (*Crypto Backed Asset*)
- Nilai kapitalisasi pasar (*market cap*) masuk ke dalam peringkat 500 (lima ratus) besar kapitalisasi pasar Aset *Crypto* (*coinmarketcap*) untuk *Crypto* Aset utilitas
- Masuk dalam transaksi bursa Aset *Crypto* terbesar di dunia
- Memiliki manfaat ekonomi, seperti perpajakan, menumbuhkan industri informatika dan kompetensi tenaga ahli dibidang informatika (*digital talent*)
- Telah dilakukan penilaian risikonya, termasuk risiko pencucian uang dan pendanaan terorisme serta proliferasi senjata pemusnah massal.

Aset *Crypto* hanya dapat diperdagangkan apabila telah ditetapkan oleh Kepala Bappebti dalam daftar Aset *Crypto* yang diperdagangkan di Pasar Fisik Aset *Crypto*. Proses pengkliringan dan penyelesaian transaksi dalam perdagangan Aset *Crypto* hanya dapat dilakukan oleh Lembaga Kliring Berjangka yang telah memperoleh persetujuan dari Kepala Bappebti.

2.3 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Variabel	Hasil Riset
1	Abdul Aziz Hakim dan M. Aldrian Oktofa	Analisis Dampak Penggunaan <i>Cryptocurrency</i> Terhadap Pertumbuhan Perokonomian Di Indonesia	<i>Cryptocurrency</i> ; Perekonomian; Uang Krypto; Dampak; investasi <i>crypto</i>	Metode yang digunakan peneliti metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan normatif yang dilakukan dengan cara mengkaji risiko dan return atau tingkat keuntungan investasi <i>Cryptocurrency</i> . Ruang lingkup penelitian ini ialah mengenai tentang penyebaran <i>Cryptocurrency</i> di seluru Indonesia dan juga resiko yang bisa terjadi didalam mekanismenya.
2	Endra Saputra	Dampak <i>Cryptocurrency</i> Terhadap Perekonomian Indonesia	<i>Blockchain, Cryptocurrency</i> , uang virtual/digital, <i>financial technology</i> , internet	Penelitian ini menjelaskan dampak dari <i>Cryptocurrency</i> terhadap Perekonomian Indonesia dan sikap pemerintah terhadap teknologi yang ada didalamnya. Dari sisi teknologi yang ditawarkan, <i>Cryptocurrency</i> merupakan perkembangan dari teknologi keuangan yang memungkinkan akan mengganti uang kertas menjadi uang digital dalam transaksi keuangan dimasa depan.
3	Nur Syamsi Anwar	Analisis Transaksi	<i>Cryptocurrency</i> , Investasi	Hasil penelitian semakin hari

		Digital <i>Cryptocurrency</i> Sebagai Investasi Global Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Dinar Dirham Di Makassar)	Digital Syariah, Investasi Dinar Dirham	perkembangan <i>Cryptocurrency</i> semakin meningkat. Adapun terkait penerapan halal haramnya investasi <i>Cryptocurrency</i> , pihak ulama menjelaskan bahwa tidak ada larangan selama tidak bertentangan dengan syariah. Ini menunjukkan bahwa investasi <i>Cryptocurrency</i> tidak termasuk sebagai investasi yang haram. Selain itu, investasi memiliki keamanan yang terjamin
4	Dwi Estri Rahayu	Transaksi Digital <i>Cryptocurrency Bitcoin</i> Sebagai Investasi Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif	<i>Bitcoin</i> , Jual-beli, Investasi.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa praktik jual beli <i>Cryptocurrency Bitcoin</i> dalam perspektif hukum Islam adalah dilarang karena <i>Bitcoin</i> mengandung unsur garar, maysir spekulasi tinggi (bersifat untung untungan), dan darar. Jual beli <i>Cryptocurrency Bitcoin</i> perspektif hukum positif merujuk pada Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Pasal 1457 bahwasannnya <i>Bitcoin</i> adalah sebagai objek atau komoditi yang dapat diperjual belikan.

5	Ezra Putranda Setiawan	Analisis Potensi dan Risiko Investasi <i>Cryptocurrency</i> di Indonesia	<i>Bitcoin</i> , mata uang virtual, rupiah, investor, pasar modal.	Penelitian ini menunjukkan bahwa berbagai mata uang crypto memiliki beragam tingkat keuntungan maupun risiko. Di samping itu, <i>return</i> aset ini menunjukkan pola volatility clustering sehingga besarnya risiko tidak konstan. Beberapa mata uang crypto menghasilkan keuntungan relatif tinggi dengan risiko yang relatif besar, sehingga lebih cocok bagi investor penyuka risiko. Walaupun demikian, hasil penelitian ini terbatas pada 15 mata uang crypto dari ribuan mata uang crypto yang beredar di seluruh dunia.
---	------------------------	--	--	---

2.4 Kerangka Penelitian

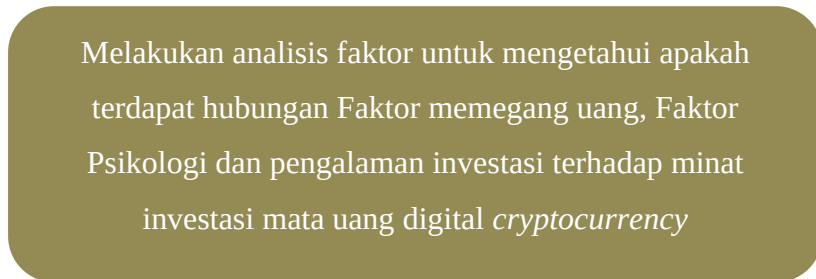
2.4.1 Tahap Penelitian

Beberapa indikator yang dapat dianggap mempengaruhi minat masyarakat terhadap investasi aset digital *Cryptocurrency* yaitu, Faktor Memegang Uang, Faktor Psikologi, dan Pengalaman Investasi.

2.4.2 Kerangka Analisis Penelitian

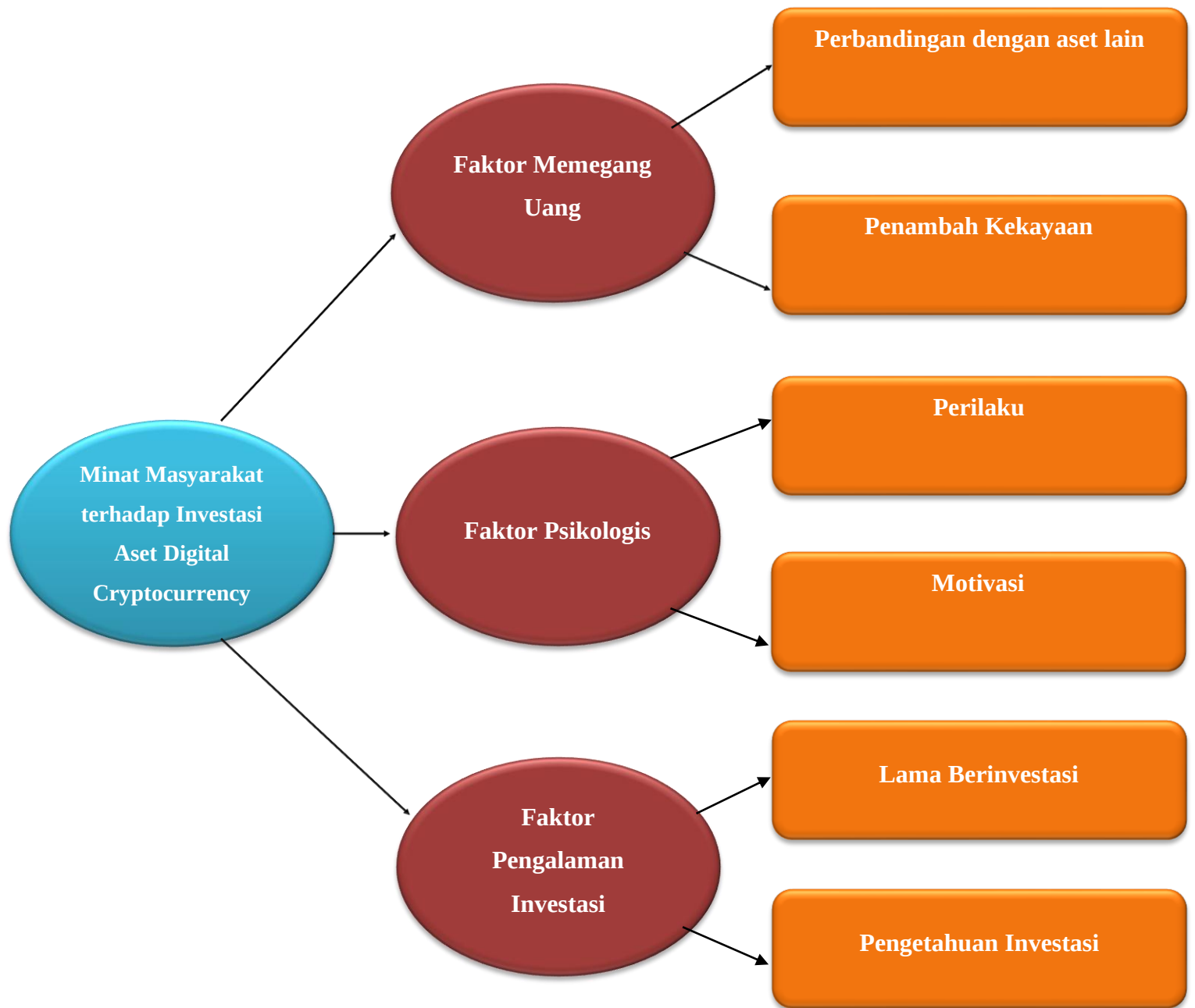
Melakukan analisa secara ekonomi deskriptif tentang perkembangan data mata uang *Cryptocurrency* seperti *bitcoin*, *ethereum*, dan *teather*





Gambar 2.1 Kerangka Analisis Penelitian

2.4.3 Kerangka Konseptual Analisis Faktor



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual Analisa Faktor

2.5 Hipotesis

Berdasarkan landasan teori, penelitian-penelitian terdahulu dan kerangka konseptual penelitian diatas, maka hipotesis dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari Faktor Memegang Uang, Faktor Psikologis, dan Faktor Pengalaman investasi terhadap minat masyarakat terhadap investasi aset digital *Cryptocurrency* di Indonesia.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah langkah dan prosedur yang dilakukan secara sistematis dengan cara mengumpulkan informasi empiris guna memecahkan masalah dan menguji hipotesis dari sebuah penelitian.

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antar variabel yang telah ditentukan untuk menjawab rumusan masalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu data yang berbentuk angka dan bilangan. Data yang disajikan adalah data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung melalui kuesioner.

3.2 Defenisi Operasional

Definisi operasional merupakan acuan dari tinjauan Pustaka yang digunakan untuk melakukan penelitian dimana antar variabel yang satu dengan variabel yang lainnya dapat dihubungkan sehingga penelitian dapat disesuaikan dengan data yang diinginkan. Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini ialah:

Tabel 3.1 Kerangka Konseptual Analisa Faktor

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala
Minat Investasi Aset Digital <i>Cryptocurrency</i> (Y)	Keinginan seseorang dalam melakukan investasi <i>Cryptocurrency</i>	1. Faktor memegang uang 2. Faktor psikologi 3. Pengalaman Investasi	1-7
Faktor memegang uang	Tujuan seseorang memegang uang adalah untuk menyimpan kekayaan dan menyimpan kekayaan dengan	1. Perbandingan keuntungan dengan aset lain	1-7

	cara yaitu menyimpan uang dengan bentuk uang dan menyimpan dalam bentuk investasi	2. Penambah kekayaan	
Faktor psikologi	Faktor psikologi dalam investasi merupakan karakteristik mental dan emosional yang dapat mempengaruhi keputusan investasi	1. Perilaku 2. Motivasi	1-7
Pengalaman Isnvestasi	Pengalaman investasi adalah durasi pengalaman bertransaksi sebagai lama yang lama dimiliki investor	1. Lama berinvestasi 2. Pengetahuan investasi	1-7

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Provinsi Sumatera Utara tepatnya Kota Medan

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini akan direncanakan selama 2 bulan dimulai dari Mei hingga Juni 2024

3.4 Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yang diperoleh secara langsung dari responden sesuai dengan kriteria peneliti. Data primer merupakan data yang berasal dari responden yang secara langsung diberikan kepada peneliti tanpa perantara dengan tujuan membantu peneliti dalam mendapatkan sumber data untuk menyelesaikan penelitiannya.

b. Sumber Data

Sumber data diperoleh melalui kuesioner yang di berikan kepada responden melalui *googleform* di Kota Medan.

3.5 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 untuk menjadi objek penelitian (kuncoro, 2013). Berdasarkan pengertian tersebut, populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat yang mempunyai minat dalam berinvestasi di Indonesia.

b. Sampel

Sampel adalah kumpulan dari sebagian anggota objek yang diteliti. Mengingat tidak diperolehnya jumlah pasti masyarakat yang mempunyai minat dalam berinvestasi di Kota Medan, maka Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini adalah sampel acak sederhana (simple random sampling) dengan batasan 80 sample. Dengan penentuan sampel *Non- Probability Sampling* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan (Sugiyono, 2012:122).

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Penyusunan kuesioner menggunakan skala likert yang bertujuan untuk menentukan sikap, pendapat, dan gagasan individu atau kelompok dalam sebuah fenomena sosial tertentu (Sugiyono, 2019:146). Penelitian ini menggunakan skala likert yang mengharuskan responden memberi nilai antara 1 (satu) sampai 7 (tujuh). Dari skala tersebut dapat kita lihat jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data ordinal yaitu data yang sudah diurutkan dari jenjang yang paling rendah sampai jenjang yang paling tinggi.

3.7 Teknik Analisa Data

3.7.1 Analisa Ekonomi Secara Deskriptif tentang Perkembangan

Bitcoin, Ethereum, dan Teather di Indonesia

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. Metode analisis deskriptif dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perkembangan mata uang *Cryptocurrency* seperti *Bitcoin, Ethereum, dan Teather* di Indonesia.

3.7.2 Analisa Faktor yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Indonesia Tertarik Dengan Investasi Mata Uang Digital *Cryptocurrency*

A. Analisa Faktor

Analisis faktor merupakan metode analisis multivariat yang didasarkan pada korelasi antar variabel. Analisis faktor termasuk salah satu teknik statistik yang dapat digunakan untuk memberikan deskriptif yang relatif sederhana melalui reduksi jumlah variabel yang disebut faktor.

Analisis faktor merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mereduksi dan meringkas data. Analisis faktor dalam analisis multivariate tergolong analisis interdependensi (*independence technique*) dimana seluruh set hubungan yang interpendensi diteliti. Variabel yang berada dalam satu kelompok akan memiliki korelasi yang tinggi sedangkan variabel yang berbeda kelompok akan memiliki korelasi yang rendah.

Dalam penelitian ini metode analisis data yang digunakan adalah *structural equation modeling partial least squares* (SEM-PLS) dengan menggunakan

software SmartPLS 3 berkemampuan menjelaskan hubungan antar variabel serta berkemampuan melakukan analisis-analisis dalam sekali pengujian. Tujuan PLS adalah membantu peneliti untuk mengkonfirmasikan teori dan untuk menjelaskan ada atau tidaknya hubungan antara variabel laten. Menurut Ghazali (2016 : 417). Penulis menggunakan *Partial Least Square* karena penelitian ini merupakan variabel laten yang dapat diukur berdasarkan pada indikator-indikatornya sehingga penulis dapat menganalisis dengan perhitungan yang jelas dan terperinci.

1. Analisa Outer Model

Analisa outer model dilakukan untuk memastikan bahwa measurement yang digunakan layak untuk dijadikan pengukuran (*valid* dan *reliable*). Dalam analisa model ini menspesifikasi hubungan antar variabel laten dengan indikator indikatornya. Analisa outer model dapat dilihat dari beberapa indikator :

A. Uji Validitas

a) Convergent Validity

Adalah indikator yang dinilai berdasarkan korelasi antara item *score/component score* dengan *construct score*, yang dapat dilihat dari *standardized loading factor* yang mana menggambarkan besarnya korelasi antar setiap item pengukuran (indikator) dengan konstraknya. Ukuran refleksif individual dikatakan tinggi jika berkorelasi > 0.6 dengan konstruk yang ingin diukur, sedangkan menurut Chin yang dikutip oleh Imam Ghazali, nilai *outer loading* antara 0,5 – 0,6 sudah dianggap cukup.

b) Discriminant Validity

Merupakan model pengukuran dengan refleksif indikator dinilai berdasarkan *crossloading* pengukuran dengan konstruk. Jika korelasi konstruk dengan item

pengukuran lebih besar daripada ukuran konstruk lainnya, maka menunjukkan ukuran blok mereka lebih baik dibandingkan dengan blok lainnya. Sedangkan menurut metode lain untuk menilai *discriminant validity* yaitu dengan membandingkan nilai *Average Variance Extracted* (AVE).

B. Uji Reabilitas

a) Composite 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*, untuk mengukur reliabilitas suatu konstruk dengan indikator reflektif dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan *Cronbach's Alpha*. Konstruk dinyatakan *reliable* jika nilai *composite reliability* maupun *cronbach alpha* di atas 0,70 (Ghozali & Latan, 2015). Namun interpretasi terhadap ukuran konstruk reliabilitas sudah dapat dikatakan baik jika nilainya lebih dari 0,40 (Hair, dkk.,2010).

2. Uji Model Struktural atau Inner Model

Inner model merupakan model *structural* yang digunakan untuk memprediksi hubungan kausalitas (hubungan sebab-akibat) antar variabel laten atau variabel yang tidak dapat diukur secara langsung.

a. R-Square

Uji *R-square* merupakan suatu nilai yang memperlihatkan seberapa besar variabel independen (eksogen) mempengaruhi variabel dependen (endogen). *R-square* merupakan angka yang berkisar antara 0 sampai 1 yang mengindikasikan besarnya kombinasi variabel independen secara bersama – sama mempengaruhi

nilai variabel dependen. Nilai *R-square* (R^2) digunakan untuk menilai seberapa besar pengaruh variabel laten independen tertentu terhadap variabel laten dependen. Terdapat tiga kategori pengelompokan pada nilai *R square* yaitu kategori kuat, kategori moderat, dan kategori lemah. Nilai *R square* 0,75 termasuk ke dalam kategori kuat, nilai *R square* 0,50 termasuk kategori moderat dan nilai *R square* 0,25 termasuk kategori lemah (Ghozali, 2016).

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 predictor variabel laten mempunyai pengaruh yang lemah, medium, atau besar pada tingkat struktural.

c. Multikolienaritas

Uji multikolinieritas juga digunakan pada penelitian menguji korelasi kuat antara dua variabel bebas atau lebih dalam sebuah model. Uji multikolinieritas dilakukan dengan cara melihat dari nilai VIF apabila nilai VIF berada dibawah < 5, maka model bebas dari gejala multikolinieritas.

d. *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*.

C. Skala Pengukuran

Skala pengukuran pada penelitian ini menggunakan Skala *Likert* 1-7. Bagaimana responden menunjukkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan

mereka terhadap berbagai pertanyaan perilaku, objek, orang, dan peristiwa.

Pengukuran yang digunakan untuk setiap item pertanyaan sebagai berikut:

1= Sangat tidak Setuju

7= Sangat Setuju

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Indonesia

4.1.1 Kondisi Geografis Indonesia

Indonesia merupakan negara yang terletak di antara dua benua, yaitu Benua Asia dan Benua Australia dan berada di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Secara astronomis, Indonesia terletak di antara 6° Lintang Utara dan 11° Lintang Selatan dan 95° – 141° Bujur Timur dan dilalui oleh garis ekuator atau garis khatulistiwa yang terletak pada garis lintang 0°.

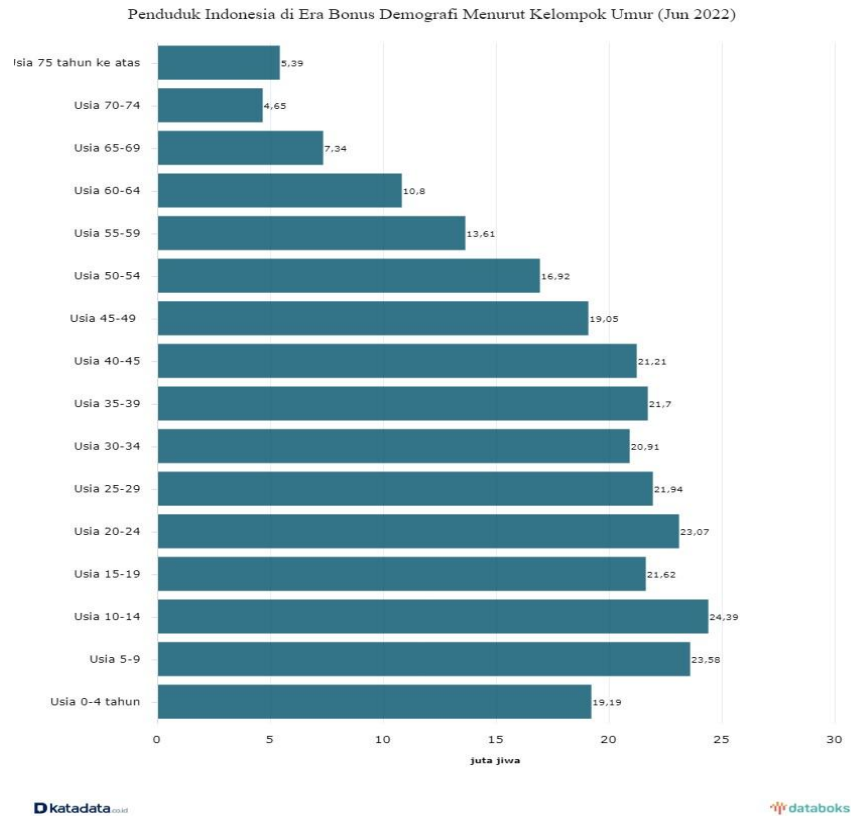
Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik pada tahun 2024, Indonesia terdapat 38 provinsi, 416 kabupaten dan 98 kota dengan luas wilayah daratan secara keseluruhan sebesar 1.892.555,47 km² dengan total populasi pada Semester I Tahun 2021 sebanyak 272.229.372 jiwa yang terletak di 5 pulau besar dan 4 kepulauan.

Luas lautan Indonesia sekitar 3.273.810 km² dan memiliki batas 12 mil laut dan zona ekonomi eksklusif sebesar 200 mil. Batas ujung barat Indonesia ialah Sabang; ujung timur adalah Merauke; ujung utara adalah Miangas; ujung selatan adalah Pulau Rote. Indonesia memiliki iklim tropis sehingga memiliki dua musim, yaitu musim hujan dan kemarau serta berada di belahan timur bumi. Indonesia memiliki 3 pembagian daerah waktu, yaitu WIB (Waktu Indonesia bagian Barat), WITA (Waktu Indonesia bagian Tengah), dan WIT (Waktu Indonesia bagian Timur).

4.1.2 Kondisi Demografi Indonesia

Indonesia pada tahun 2019-2021 memasuki era bonus demografi, di mana penduduk usia produktif lebih banyak dibandingkan dengan usia tidak produktif. Jika bonus demografi ini dapat dikelola dengan baik oleh pemerintah, kondisi ini akan menjadi modal penting untuk membangun untuk menuju 100 tahun Indonesia merdeka pada 2045. Namun, jika tidak dikelola dengan baik dapat menjadi boomerang dan menjadi beban bagi negara.

Berdasarkan data Direktorat Jenderal Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Dukcapil) Kementerian Dalam Negeri, jumlah penduduk Indonesia mencapai 275,36 juta jiwa pada Juni 2022. Dari jumlah tersebut, ada 190,83 juta jiwa (69,3%) penduduk Indonesia yang masuk kategori usia produktif (15-64 tahun). Terdapat pula 84,53 juta jiwa (30,7%) penduduk yang masuk kategori usia tidak produktif.



Sumber: www.databoks.katadata.co.id

Grafik 4.1 Jumlah Penduduk Indonesia Menurut

Dalam gambar tersebut dapat terlihat bahwa usia anak muda atau dapat dikategorikan dalam usia produktif yaitu terdapat pada usia kisaran 15-49 tahun. Ada tiga kelompok urutan usia yang mendominasi paling besar sebagai usia produktif. Pada urutan pertama yaitu di dominasi oleh usia 20-24 tahun yaitu sebanyak 23,07 juta jiwa. Lalu pada urutan kedua yaitu di usia 25-29 sebanyak 21,94 juta jiwa dan yang terakhir pada usia 35-39 tahun yaitu sebanyak 21,7 juta jiwa. Rinciannya, sebanyak 67,16 juta jiwa (24,39%) penduduk usia belum produktif (0-14 tahun) dan sebanyak 17,38 juta jiwa (6,31%) merupakan kelompok usia sudah tidak produktif (65 tahun ke atas).

4.2 Analisis Pembahasan Tujuan Penelitian

4.2.1 Perkembangan Data Mata Uang *Cryptocurrency Bitcoin, Ethereum, Teather*

Sejarah *Cryptocurrency* atau mata uang *Crypto* dimulai pada tahun 1983. Saat itu, seorang *Cryptografer* bernama David Chaum menciptakan alat *Cryptografi* elektronik anonim yang disebut *e-Cash*. Di tahun 1995, David kemudian mengembangkan *Digicash* sebagai sistem lain yang menggunakan *Cryptografi* untuk membuat sebuah transaksi rahasia. Kelak, *Digicash* menjadi dasar transaksi *Cryptocurrency* karena sifatnya yang rahasia, anonim dan dilakukan dalam jaringan publik.

Kemudian pada tahun 1996, Laurie Law, Susan Sebett, dan Jerry Solinas mempublikasikan “*How To Make A Mint: The Cryptography Of Anonymous Electronic Cash*”. Sebuah artikel menjelaskan sistem *Cryptocurrency*.

Selanjutnya di tahun 1998, seorang insinyur *software* bernama Wei Dai menciptakan “*b-money*”, yaitu sistem kas elektronik yang terdistribusi secara anonim. Sayangnya, *b-money* tidak berkembang dan belum pernah digunakan sebagai alat penukaran elektronik.

Pada krisis global tahun 2008, Satoshi Nakamoto (nama samaran) menciptakan *Bitcoin* sebagai *Cryptocurrency* pertama dengan menggunakan fungsi SHA-256 *Cryptograf*. Nakamoto berhasil mengirim *Bitcoin* kepada sesama penggemar *Cryptograf* bernama Hal Finney.

Di dalam *white paper* dengan judul “*Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System*”, Nakamoto menyebutkan ide jaringan *blockchain* pada *Bitcoin*. Dengan

Bitcoin, Nakamoto memperkenalkan kepada masyarakat bahwa ada jenis mata uang lain yang bisa digunakan sebagai alat transaksi.

Fenomena *Bitcoin* pun mulai dikenal masyarakat sejak keberhasilan penemuan *Bitcoin*, para pembuat kode dan pengembang terpicu untuk mempelajari dan mengembangkan mata uang *Crypto*. Hingga kini, sudah ada ribuan mata uang *Crypto*. Selain *Bitcoin* sebagai uang *Crypto* pertama, ada *Ethereum*, *Dogecoin*, *Litecoin*, *Ripple*, *Tether*, *Stellar*, *Cardano*, dan uang *Crypto* yang lainnya.

Mata uang *Crypto* memiliki keunikan dibandingkan dengan mata uang konvensional. Transaksi dengan *Crypto* tidak tergantung pada pihak ketiga. Sehingga, cara ini memungkinkan fitur kepemilikan tanpa identitas (anonim). Selain itu, *Crypto* juga bisa dimiliki oleh siapa saja. Cukup dengan membuat akun, maka mengirim dan menerima *Crypto* bisa dilakukan tanpa perlu diketahui pihak lain karena data terlindungi dalam *blockchain*.

Kehadiran mata uang *Crypto* di Indonesia diawali dengan masuknya *Bitcoin* pada awal 2013. *Bitcoin* masuk melalui *exchange* yang menyediakan *platform* bagi penggunaannya untuk melakukan transaksi *Bitcoin*. Selain itu, sejumlah wisatawan asing juga membawa *Bitcoin* dan menukarkannya dengan rupiah di *money changer*. Penetrasi *Bitcoin* juga dilakukan melalui komunitas-komunitas yang pada awalnya memberikan *Bitcoin* sebagai voucher atau reward di website tertentu.

Bitcoin mulai booming di Indonesia pada tahun 2017, banyak orang tertarik untuk memilikinya. Nilai *Bitcoin* terus naik, sehingga para investor tertarik untuk menjadikan mata uang *Crypto* ini sebagai salah satu aset investasi. Perkembangan *Cryptocurrency* di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup signifikan.

Perkembangan salah satu jenis *Cryptocurrency* yang mempunyai nilai terbesar saat ini yaitu *Bitcoin*. Berkembangnya *Bitcoin* di Indonesia ditandai dengan bertambahnya masyarakat Indonesia yang menggunakan *Bitcoin* dalam transaksi mereka serta mulai bermunculan forum-forum yang membahas mengenai segala hal tentang *Bitcoin*. Oscar Demawan yang merupakan founder Indodax memaparkan sebuah kondisi dimana *Bitcoin* mengalami peningkatan kepopuleran yang cukup signifikan di Indonesia.

Tidak hanya *Bitcoin*, jenis *Cryptocurrency* lainnya juga mengalami peningkatan yang sama jika koin tersebut menunjukkan nilai yang terus meningkat tajam. Regulasi mengenai mata uang *Crypto* di Indonesia dikeluarkan oleh Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (Bappebti) dari Kementerian Perdagangan. Pada februari 2019, uang *Crypto* dinyatakan legal sebagai komoditas. Berdasarkan peraturan Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi nomor 5 tahun 2019 tentang ketentuan teknis penyelenggaraan pasar fisik aset *Crypto* (*Crypto Aset*) di bursa berjangka. Regulasi ini menjadi salah satu tonggak penting dalam perkembangan investasi *Cryptocurrency* di Indonesia.

A. *Bitcoin* (BTC)

Salah satu mata uang yang termasuk *Cryptocurrency* adalah *Bitcoin*. *Bitcoin* ditemukan pada tahun 2008 dan diperkenalkan secara *public* pada tahun 2009 oleh seseorang yang memiliki nama samara Satoshi Nakamoto (Kurihara & Fukushima 2018). *Bitcoin* juga dianggap sebagai induk dari segala bentuk *Cryptocurrency* yang diperoleh dari hasil *Cryptografi*. (Sovbetov, 2018). *Bitcoin* bukanlah mata uang yang umum digunakan sehari-hari, *Bitcoin* merupakan sistem moneter swasta yang mengelola dirinya sendiri dan tidak diatur oleh negara manapun

merupakan daya tarik dan karakteristik dari *Bitcoin*. Biaya transaksi yang murah melalui internet dan tanpa perantara bank menjadi kelebihan *Bitcoin* dibanding mata uang lainnya.

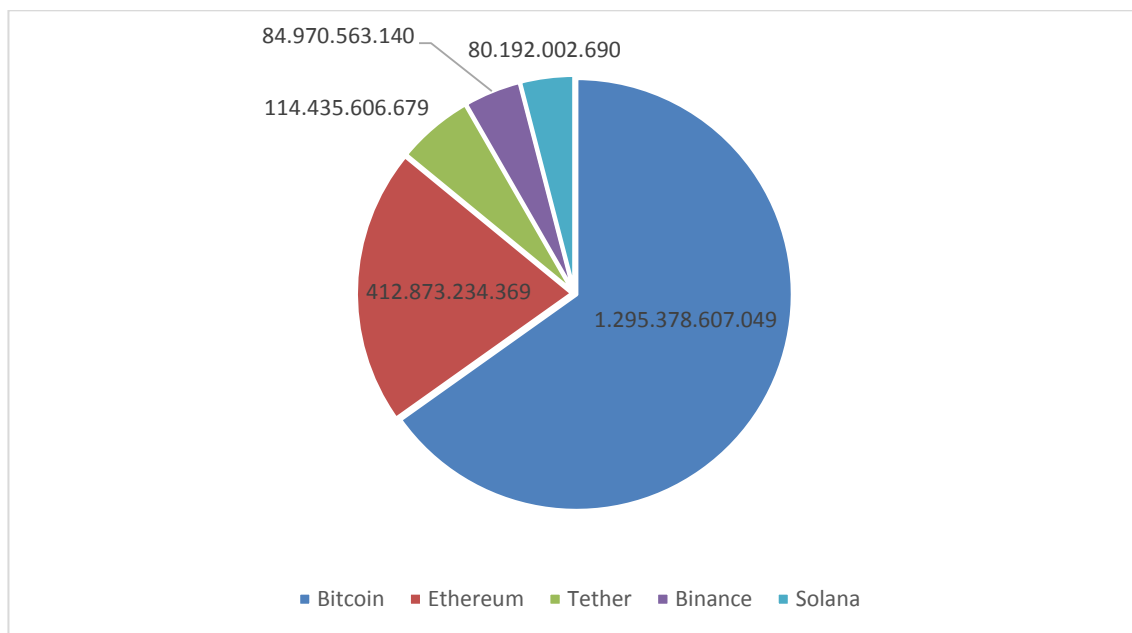


Gambar 4.1 Logo Bitcoin (BTC)

Terdapat alasan mengapa *Bitcoin* lebih unggul dibandingkan uang tradisional, salah satunya adalah biaya transaksi yang sangat rendah. Sebuah transaksi internasional biasanya dikenai biaya sebesar 5% dari total nilai yang ditransaksikan. Namun menggunakan *Bitcoin*, biaya tersebut bisa ditekan menjadi sangat rendah tergantung pada ukuran transaksi. Mudahnya, sebuah transaksi yang hanya melibatkan 1 alamat pengirim dan 1 alamat tujuan hanya menghabiskan biaya Rp. 1.500 berapapun jumlah *Bitcoin* yang dikirimkan. Biaya yang dikenakan pada setiap transaksi *Bitcoin* dibayarkan kepada para penambang *Bitcoin* yang memverifikasi transaksi tersebut. Bila transaksi pada sistem keuangan tradisional membutuhkan waktu beberapa jam sampai beberapa hari untuk menyelesaikan transaksi, transaksi *Bitcoin* membutuhkan waktu 10 menit.

Menurut Wijk (2013), *Bitcoin* dapat digunakan dan diperdagangkan secara virtual di seluruh dunia, dengan syarat *Bitcoin* tersebut diterima sebagai alat pembayaran. Transaksi *Bitcoin* tidak memerlukan keterlibatan pemerintah ataupun

lembaga keuangan resmi seperti halnya mata uang. Saat ini, pengguna *Bitcoin* merupakan orang - orang yang tertarik dengan inovasi dan teknologi, orang-orang yang kehilangan kepercayaan dengan sistem perbankan, serta orang-orang yang berani mengambil resiko dengan menjadikan *Bitcoin* sebagai alternatif investasi.

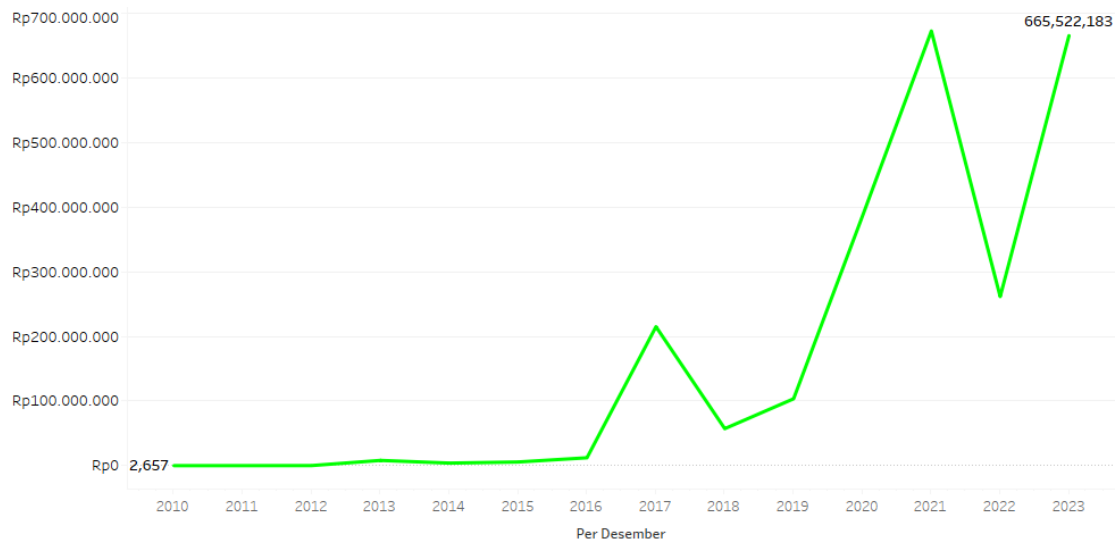


Sumber: *Coinmarketcap*, olahan penulis

Gambar 4.2 Top 5 Nilai Kapitalisasi Mata Uang Cryptocurrency

Berdasarkan data *Coinmarketcap* (2024), hingga 22 Juli 2024 telah tercatat ada 10.000 lebih jenis koin yang beredar di pasar *Cryptocurrency* dan diperkirakan akan terus bertambah. *Bitcoin* saat ini memegang nilai kapitalisasi pasar *Cryptocurrency* terbesar dengan \$1.295.378.607.049 nilai kapitalisasi pasar, diikuti *Ethereum* sebesar \$412.873.234.369, *Tether* \$114.435.606.679, *Binance* \$84.970.563.140, *Solana* \$80.192.002.690 dan sisanya koin koin yang tidak memiliki lebih dari nilai kapitalisasi pasar pada industri *Cryptocurrency* seperti *Bitcoin*, *Ethereum*, *Tether*, *Binance*, dan *Solana*. Menurut Sovbetov (2018), besarnya kapitalisasi pasar yang dimiliki *Bitcoin* dibanding mata uang *Crypto*

lainnya menandakan permintaan dan minat terhadap *Bitcoin* yang tentunya akan berpengaruh terhadap harga *Bitcoin*.



Sumber: *Coinmarketcap*, olahan penulis

Grafik 4.2 Grafik Harga *Bitcoin* (BTC) Per Desember 2010 – Per Desember 2023

Transaksi *Bitcoin* pertama kali dilakukan oleh seorang programmer asal Amerika Serikat pada Mei 2010. Di mana dia menggunakan 10.000 BTC (*Bitcoin Cash*) untuk membeli *pizza Papa's Jhon* senilai 25 USD. Tahun 2014 hingga 2017 harga *Bitcoin* cenderung stabil, kemudian pada pertengahan tahun 2017 hingga 2018 harga *Bitcoin* sedikit mengalami peningkatan. Dilansir dari *kompas.com*, puncak harga tertinggi *Bitcoin* tercatat pada Desember 2020 pada level Rp 386.092.8832 juta per koin *Bitcoin*. Meskipun mengalami pasang surut, *Bitcoin* saat ini menjadi mata uang digital paling inovatif semenjak diperkenalkan tahun 2009 dan terus mengambil perhatian banyak lapisan masyarakat. Hingga saat ini harga *Bitcoin* telah mengalami peningkatan berkali lipat. Harga *Bitcoin* diperkirakan akan terus meningkat, hal ini mengindikasikan permintaan terhadap *Bitcoin* tahun ke tahun juga akan mengalami kenaikan.

Hingga saat ini perkembangan *Bitcoin* sudah mencakup berbagai bidang, seperti bidang investasi, *finansial*, serta perdagangan. Salah satu bentuk perkembangan tersebut di antaranya ialah munculnya *digital investment*. Bentuk investasi tersebut saat ini begitu diminati kalangan investor terutama kaum milenial. Salah satu bagian dari *digital investment* tersebut ialah investasi dalam mata uang *Crypto*, atau *Cryptocurrency*. Sistem yang mudah menjadikan nilai tambah bagi investor untuk berinvestasi aset ini. Disamping itu, bentuk investasi ini dikenal beresiko tinggi dibanding bentuk investasi lainnya. Harga yang belum stabil, landasan hukum yang masih belum jelas, dan banyak hal kontroversial mengenai mata uang *Crypto* ini.

Pesatnya perkembangan *Bitcoin* memberikan dampak ke beberapa negara, termasuk Indonesia. Mulai banyaknya generasi milenial di Indonesia yang menjadikan *Bitcoin* sebagai salah satu alternatif investasi. Meskipun hingga saat ini *Bitcoin* masih dilarang sebagai alat pembayaran, namun seiring berjalannya waktu, Kementerian Perdagangan melalui Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (BAPPEBTI) memberikan izin penggunaan aset *Crypto* sebagai komoditas perdagangan di Bursa Berjangka yang di atur dalam Peraturan Bappebti No. 5 Tahun 2019 tentang Ketentuan Teknis Penyelenggaraan Pasar Fisik Aset *Crypto* di Bursa Berjangka.

Bitcoin merupakan salah satu di antara beberapa mata uang *Crypto* yang diizinkan pemerintah sebagai komoditas perdagangan. Volatilitas yang tinggi menjadi persoalan yang harus dihadapi investor saat ini, di mana harga aset digital tersebut mengalami kenaikan dan penurunan yang sangat cepat sehingga beresiko tinggi apabila dijadikan alternatif investasi. Oleh karena itu perlu dilakukan

analisis volatilitas seperti pembentukan harga, manajemen resiko, dan lain-lain sehingga dapat membantu investor untuk mengambil keputusan.

B. *Ethereum (ETH)*

Ethereum diciptakan pada tahun 2013 oleh seorang *programmer* bernama Vitalik Buterin. Pendiri lainnya termasuk Gavin Wood, Charles Hoskinson, Anthony Di Iorio, dan Joseph Lubin. Pada tahun 2014, pekerjaan pengembangan dimulai dan didanai secara *crowdfunding*, dan jaringan tersebut mulai aktif pada tanggal 30 Juli 2015. *Ethereum* memungkinkan siapa saja untuk menyebarkan aplikasi *terdesentralisasi* yang permanen dan tidak dapat diubah ke dalamnya, yang dapat berinteraksi dengan pengguna. Aplikasi keuangan terdesentralisasi (*DeFi*) menyediakan instrumen keuangan yang tidak secara langsung bergantung pada perantara keuangan seperti pialang, bursa, atau bank.



Gambar 4.3 Logo Ethereum (*ETH*)

Ethereum adalah platform berbasis teknologi *blockchain* yang memungkinkan orang untuk membuat dan menjalankan aplikasi *terdesentralisasi*, yang berarti aplikasi tersebut tidak dikendalikan oleh satu pihak atau perusahaan saja. *Blockchain* adalah seperti buku besar digital yang mencatat semua transaksi dan

disimpan di banyak komputer sekaligus, membuatnya sulit diubah atau diretas. *Ethereum* juga merupakan salah satu jenis *blockchain*. Namun, tidak seperti *Bitcoin* yang hanya digunakan untuk transaksi mata uang digital, *Ethereum* memungkinkan orang untuk membuat aplikasi di atasnya.

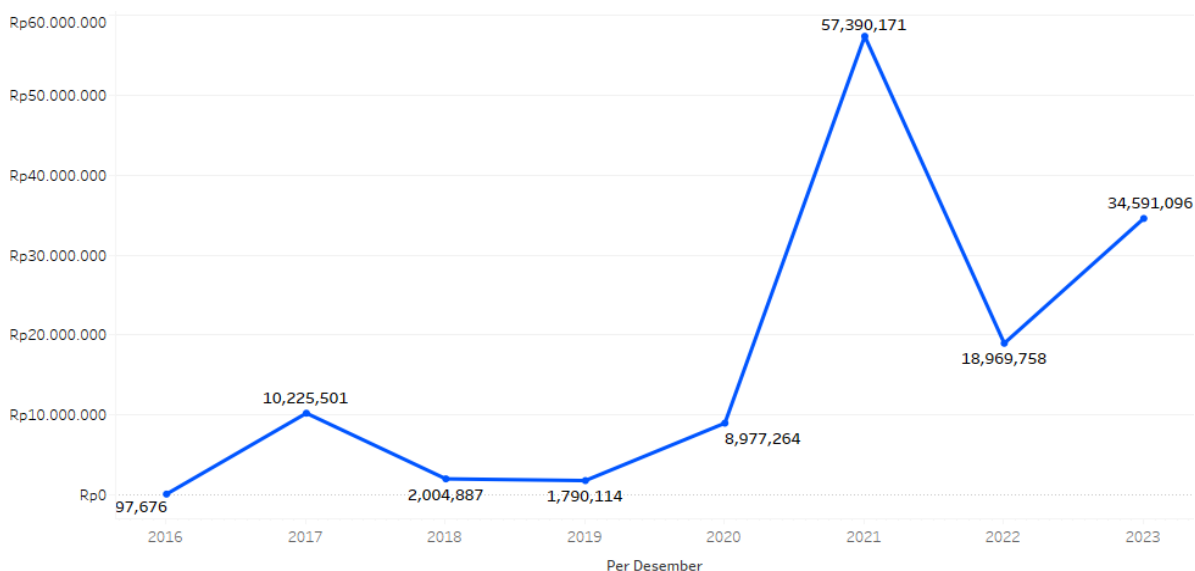
Teknologi yang memungkinkan terjadinya transaksi keuangan secara online tanpa institusi penengah ini disebut dengan *blockchain*. Kapabilitas *blockchain Ethereum*, berbeda dengan *blockchain Bitcoin*. *Blockchain Ethereum* memiliki kemampuan yang lebih kompleks dan lebih fleksibel daripada *Bitcoin*. Hal ini karena *Ethereum* memperbolehkan *developer* untuk membuat aplikasi secara bebas di atas *blockchain Ethereum*. Dengan *smart contract* yang ada pada *Ethereum*, *developer* dapat membuat berbagai macam aplikasi, termasuk aplikasi pertukaran aset *Crypto* hingga pinjam meminjam aset *Crypto*.

Smart contract adalah sebutan untuk program komputer yang ditulis di atas *blockchain Ethereum*. Ketika suatu kondisi tertentu yang tertera di dalam program terpenuhi, *smart contract* menjalankan perintah yang telah terprogram secara otomatis, baik itu untuk transfer token antara alamat *Ethereum*, atau melakukan transaksi jenis lainnya. *Smart contract* pada *blockchain Ethereum* dapat dijalankan oleh pengguna ataupun oleh *smart contract* lainnya.

Pada dasarnya, *smart contract* adalah kode yang bisa diprogram untuk apa saja., yang membedakannya dengan program komputer lainnya, ketika *developer* membuat *smart contract* di atas *blockchain Ethereum*, *smart contract* akan secara permanen berada di dalamnya. Semua orang dapat berinteraksi dengan *smart contract* tersebut dengan cara mengirim transaksi ke alamat yang ada di *smart contract* tersebut. Kesimpulannya, *smart contract* adalah program yang dapat

membantu pengguna dalam mengeksekusi berbagai macam transaksi dengan aman, tanpa membutuhkan bantuan dari pihak penengah (bank atau institusi lainnya), karena semua transaksi yang telah selesai di *blockchain Ethereum* bersifat final dan tidak dapat diubah lagi.

Manfaat yang didapatkan *Ethereum* dari aktivitas *smart contract* adalah mendapatkan gas fee dari setiap transaksi, distribusi, dan pengembangan koin yang terjadi di atas *blockchain Ethereum*. Gas fee merupakan biaya transaksi di dalam sistem *Ethereum*. Gas fee tersebut dibayarkan dengan *Ether* (ETH) yang merupakan *native crypto* dari *blockchain Ethereum*. Itu sebabnya *Ethereum* menjadi aset digital yang bernilai dan memiliki market *value* terbesar kedua di dunia setelah *Bitcoin*. Saat pertama kali dirilis ke publik pada Agustus 2015, harga *Ethereum* adalah US\$2,83 atau sekitar Rp41.035. Dilansir dari *Bloomberg*, *initial coin offering* atau ICO yang kian populer sejak tahun 2017 makin meningkatkan minat publik terhadap *Ethereum*.



Sumber: *Coinmarketcap*, olahan penulis

Grafik 4.3 Grafik Harga *Ethereum* (ETH) Per Desember 2016 – Per Desember 2023

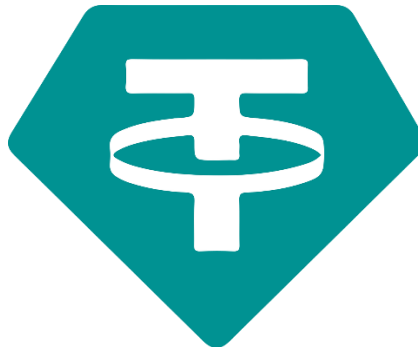
Seiring dengan berjalannya waktu, harga *Ethereum* pernah mencapai puncaknya pada desember tahun 2021, yaitu senilai Rp 57.390.171, meski begitu, pada desember 2022 kinerja *Ethereum* tercatat mengalami penurunan hingga ke Rp18.969.784 dari harga tertingginya, *Ethereum* sudah mengalami penurunan sekitar 80% dari tahun 2021 ke tahun 2022. Selanjutnya harga per *Ethereum* telah mencapai kenaikan signifikan sebesar kurang lebih 46% dari tahun 2022 per desember sampai per desember 2023 yaitu Rp 18.969.584 menjadi Rp 34.591.036 per *Ethereum*. Salah satu alasan harga *Ethereum* belum menunjukkan penguatan yang signifikan karena faktor *Bitcoin* juga. Maka tidak salah kalau *Bitcoin* disebut sebagai “*Mother of Cryptocurrency*”.

C. *Tether (USDT)*

Tether (USDT) pertama kali di luncurkan pada tahun 2014 oleh *Tether Limited*, sebuah perusahaan yang berbasis di Hong Kong. Pada awalnya, koin ini hanya tersedia dalam satu jenis *blockchain*, yaitu *Bitcoin*. Namun, seiring dengan semakin populernya *Ethereum* dan berbagai jenis *blockchain* lainnya, token ini juga mulai tersedia dalam bentuk ERC-20. Sejak di luncurkan, *Tether* telah mengalami perkembangan yang cukup pesat. Pada tahun 2017, *stable coin* menjadi mata uang digital yang paling banyak digunakan di pasaran *Cryptocurrency*. Hal ini terbukti dengan nilai *market cap* yang pernah mencapai hingga 9 miliar dolar AS pada tahun 2018.

Pada mulanya *Tether* dijuluki *Realcoin* dan diumumkan pada tahun 2014 oleh para pendiri Brock Pierce, Reeve Collins, dan Craig Sellars sebagai perusahaan rintisan bertempat di Santa Monica, California. Token pertama dikeluarkan pada 6 Oktober 2014 dibangun di jaringan *blockchain Bitcoin* melalui penggunaan

platform Omni. Kemudian pada 20 November 2014, CEO Tether, Reeve Collins mengumumkan bahwa proyek ini diubah nama menjadi "*Tether*".



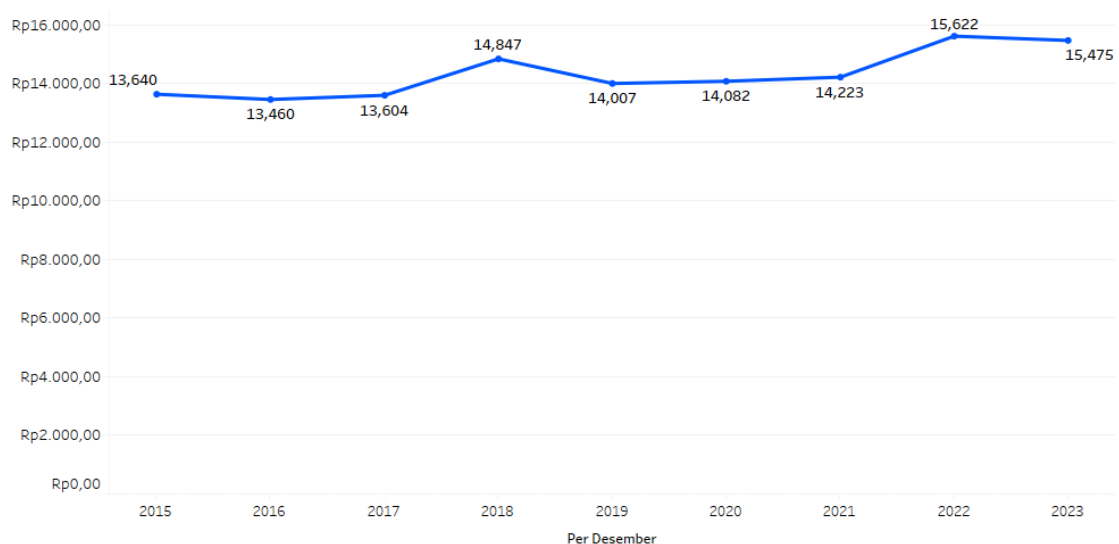
Gambar 4.4 Logo *Tether* (USDT)

Tether (USDT) merupakan mata uang digital yang dijadikan sebagai alternatif untuk dolar AS. *Stable coin* dapat digunakan sebagai alat tukar di berbagai *platform Cryptocurrency*, seperti bursa *Cryptocurrency* atau *platform* pembayaran online. Tujuan utama dari token ini adalah menyediakan stabilitas harga yang lebih tinggi dibandingkan dengan mata uang digital lainnya. *Tether* termasuk dalam jenis mata uang *Crypto* yang tumbuh cepat yang disebut *stablecoin* yang menghindari volatilitas ekstrem dari mata uang *Crypto* yang tidak terikat, paling umum dengan mengikat nilainya dengan harga mata uang tradisional seperti dolar AS.

Cara kerja USDT cukup sederhana, *Tether Limited* akan mengeluarkan USDT sesuai dengan kebutuhan pasar. Setiap coin yang beredar di pasaran akan tercover oleh dolar AS yang sesungguhnya, sehingga nilai tidak akan terpengaruh oleh fluktuasi harga yang sering terjadi di pasar *Cryptocurrency*. Setelah *Tether* tersedia di pasaran, pengguna dapat membeli atau menjual *stablecoin* ini sesuai dengan harga yang berlaku di pasaran. Pengguna juga dapat menggunakan token ini untuk melakukan transaksi di berbagai *platform Cryptocurrency*, seperti

membeli atau menjual aset digital lainnya. Ketika seseorang ingin menukarkan kembali USDT yang di milikinya menjadi dolar AS, ia dapat mengirimkan token ini ke *Tether Limited*. Perusahaan tersebut akan memverifikasi transaksi tersebut dan mengembalikan dolar AS yang sesuai dengan jumlah *stablecoin* yang dikirimkan. Dengan demikian, coin ini sebagai “dolar digital” yang dapat di gunakan di berbagai platform *Cryptocurrency*.

Pada tahun 2015 hingga 2016 perdagangan dimulai dimana *Tether* meluncurkan \$6 juta *USDT*, jumlah ini enam kali lebih besar dari yang diluncurkan tahun sebelumnya. Hasil rekap per Januari 2017 hingga September 2018, jumlah *Tether* yang beredar bertumbuh sekitar \$10 juta menjadi sekitar \$2.8 miliar. Pada awal 2018 *Tether* menyumbang sekitar 10% dari volume perdagangan *Bitcoin* yang bahkan memasuki musim panas 2018, *Tether* menyumbang hingga 80% volume perdagangan *Bitcoin*.



Sumber: *Coinmarketcap*, olahan penulis

Grafik 4.4 Grafik Harga *Tether* (USDT) Per Desember 2015 – Per Desember 2023

Pada tahun 2015 harga *Tether* berada di Rp 13.640,00. Tahun ini merupakan tahun dimana *Tether* baru mulai dikenal dan digunakan di pasar *Cryptocurrency*.

Pada tahun 2016 – 2017 *Tether* mulai berkembang pesat, dengan adopsi yang meningkat di berbagai bursa *Cryptocurrency*. Pada akhir 2017, *Tether* menjadi salah satu *stablecoin* yang paling banyak digunakan, berfungsi sebagai alat untuk menghindari volatilitas pasar *Cryptocurrency* yang tinggi. Pada tahun 2022 *Tether* mencapai harga puncak tertinggi di Rp 15.622,00. Tekanan regulator dan peningkatan transparansi dari *Tether* mungkin telah meningkatkan kepercayaan pasar, menyebabkan peningkatan harga.

Pada bulan Desember 2023, *Tether* mengumumkan bahwa mereka berencana untuk menginvestasikan sekitar setengah miliar dolar selama enam bulan ke depan untuk menjadi salah satu penambang *Bitcoin* teratas di dunia. Investasi ini termasuk bagian dari fasilitas kredit senilai \$610 juta yang diberikan *Tether* kepada penambang *Bitcoin* yang diperdagangkan secara publik, Northern Data AG, setelah mengakuisisi saham perusahaan yang berbasis di Frankfurt tersebut pada bulan September. Pada bulan Desember 2023, Lugano, Swiss mulai menerima mata uang *Crypto*, termasuk koin stabil *Tether*, untuk membayar pajak, denda, dan semua tagihan lainnya.

Menurut laporan dari perusahaan analitik *blockchain* TRM Labs, *Tether* adalah *stablecoin* yang paling banyak digunakan untuk aktivitas kriminal selama tahun 2023 karena terkait dengan transaksi ilegal senilai \$193 miliar. Jumlah tahun sebelumnya lebih tinggi pada tahun 2022, transaksi senilai \$247 miliar terkait dengan aktivitas kriminal.

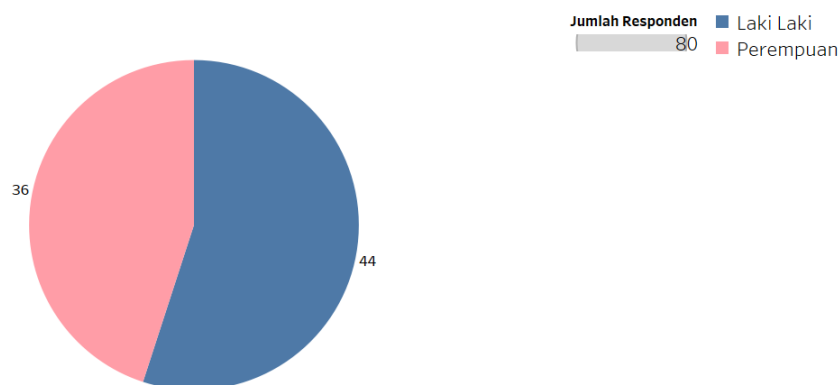
4.2.2 Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* di Indonesia

A. Deskripsi Karakteristik Responden

Karakteristik sampel dalam penelitian terdiri dari individu dengan rentang usia yang luas, mulai dari remaja dewasa hingga usia lanjut, yang memiliki minat dan pengetahuan mengenai investasi aset digital, khususnya *Cryptocurrency*. Pengumpulan sampel dilakukan dengan teknik *Simple Random Sampling* dengan batasan 100 sampel. Dengan penentuan sampel *Non Probability Sampling* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan. Jumlah sampel penelitian sebanyak 80 pelaku minat masyarakat terhadap investasi aset digital *Cryptocurrency*. Pengambilan sampel dilakukan dengan membagikan kuesioner secara daring melalui *GoogleForm*. Karakteristik umum sampel pada penelitian ini meliputi jenis kelamin, usia, pekerjaan, Kota/Kabupaten dan penghasilan perbulan.

B. Data Identitas Responden

1. Jenis Kelamin

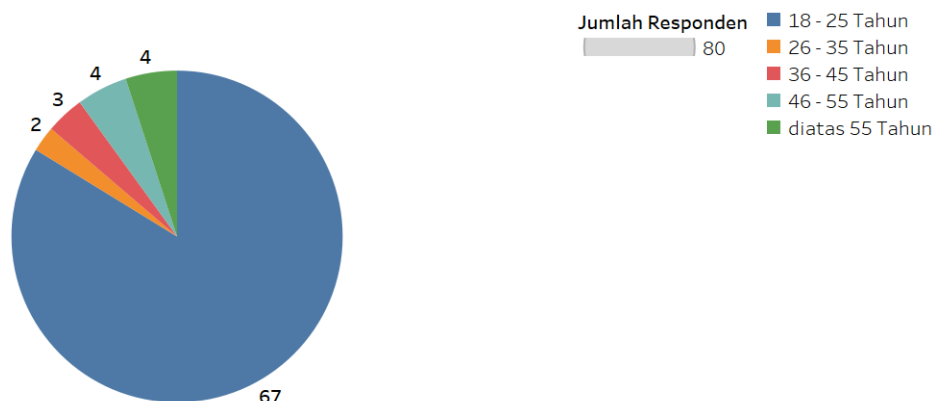


Gambar 4.5 Jenis Kelamin Responden

Dari gambar diatas menunjukkan bahwa dari total 80 responden yang memiliki minat masyarakat terhadap investasi aset digital *Cryptocurrency* di Indonesia, yaitu jenis kelamin menunjukkan bahwa 44 responden adalah laki-laki (55%) dan 36 responden adalah perempuan (45%). Responden ini mencerminkan

ketertarikan yang relatif seimbang antara laki-laki dan perempuan terhadap minat investasi aset digital dalam *Cryptocurrency*. Ini menunjukkan bahwa baik laki-laki maupun perempuan memiliki minat yang signifikan terhadap investasi aset digital *Cryptocurrency*, responden ini juga penting untuk memahami apakah ada perbedaan motivasi dan minat antara kedua kelompok gender dalam memilih investasi *Cryptocurrency*.

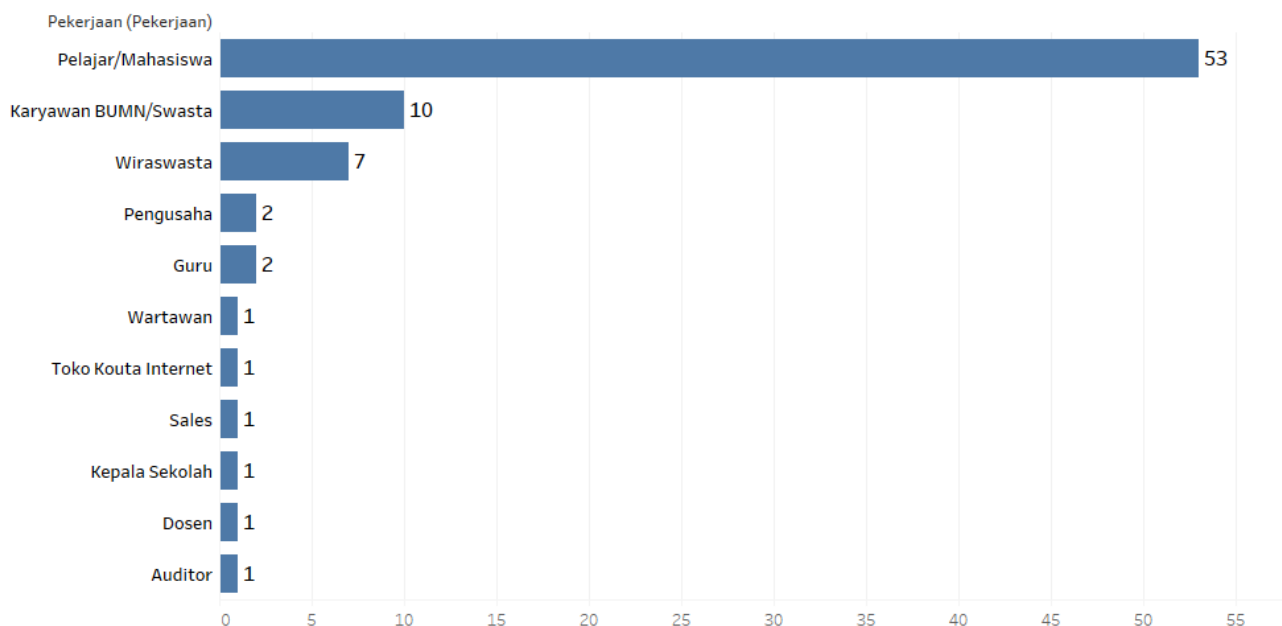
2. Usia



Gambar 4.6 Usia Responden

Berdasarkan gambar diatas dari total 80 responden yang tertarik atau terlibat dalam investasi aset digital *Cryptocurrency*, sebanyak 67 responden berusia 18-25 tahun, 2 responden berusia 26-35 tahun, 3 responden berusia 36-45 tahun, 4 responden berusia 46-55 tahun dan 4 responden berusia lebih dari 55 tahun. Hal ini menunjukkan tingginya minat di kalangan generasi muda kemungkinan mencerminkan kesadaran dan kenyamanan mereka terhadap teknologi digital. Generasi ini tumbuh dengan teknologi dan lebih terbiasa dengan inovasi digital, termasuk *Cryptocurrency*. Oleh karena itu, pasar utama untuk aset digital dan *Cryptocurrency* saat ini berada di kalangan anak muda.

3. Pekerjaan

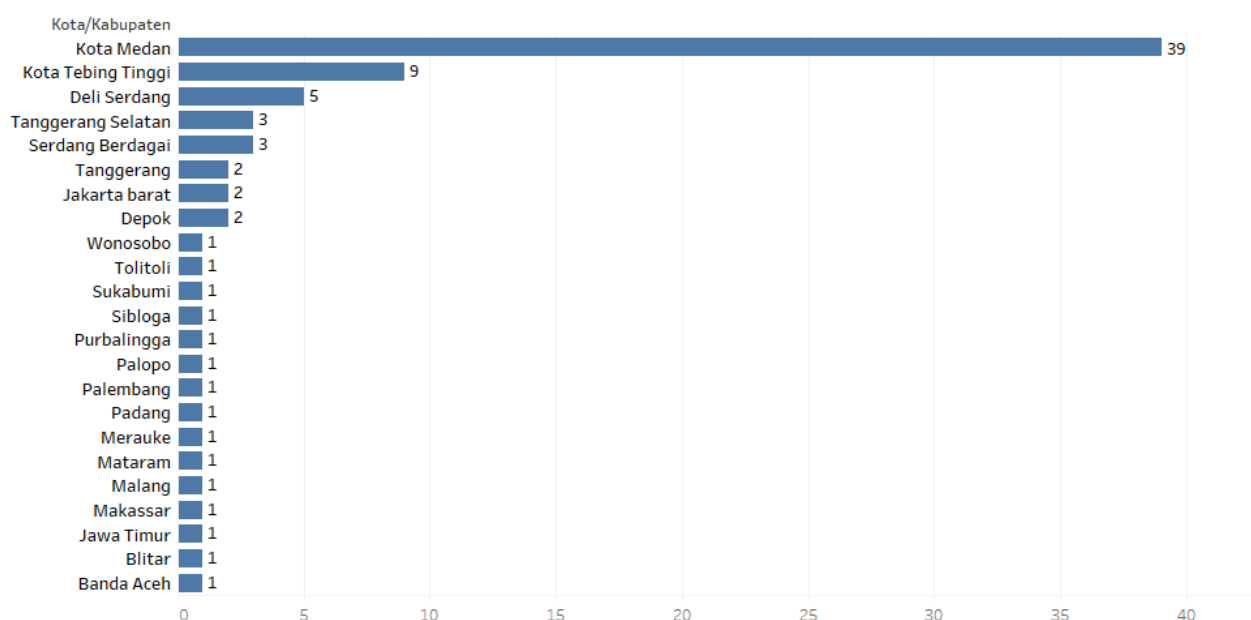


Grafik 4.5 Jenis Pekerjaan Responden

Berdasarkan gambar diagram diatas, bahwa ada 80 responden yang memiliki minat masyarakat terhadap investasi aset digital *Cryptocurrency* memiliki profesi pekerjaan yang berbeda beda, profesi di posisi pertama adalah Pelajar/Mahasiswa dengan total responden 53 yang menunjukkan bahwa kelompok usia muda dan berpendidikan tinggi sangat tertarik atau terlibat dalam investasi aset digital seperti *Cryptocurrency*. Selanjutnya diikuti oleh Karyawan Swasta/BUMN dengan total 10 responden yang menunjukkan bahwa orang-orang dengan pekerjaan tetap juga memiliki minat dalam investasi aset digital *Cryptocurrency* untuk menuju kebebasan finansial di masa depan. Selanjutnya disusul oleh pekerjaan wiraswasta dengan total 7 responden yang mencerminkan bahwa pengusaha kecil dan menengah juga terlibat dalam investasi aset digital *Cryptocurrency*. Selanjutnya ada profesi pengusaha dengan total 2 responden, Guru dengan total 2 responden, serta Wartawan, Pemilik toko kouta internet,

Sales, Kepala sekolah, Dosen, dan Auditor dengan masing masing profesi ini diwakili 1 responden. Mayoritas responden adalah pelajar atau mahasiswa, yang memiliki motivasi berbeda dalam berinvestasi dibandingkan dengan karyawan atau pengusaha maupun profesi lainnya. Dari karakteristik responden khususnya dalam pekerjaan kita bisa mengeksplorasi kelompok usia muda lebih tertarik pada teknologi baru dan potensi keuntungan tinggi dari berinvestasi aset digital *Cryptocurrency* dibandingkan dengan kelompok usia yang lebih tua.

4. Kota/Kabupaten

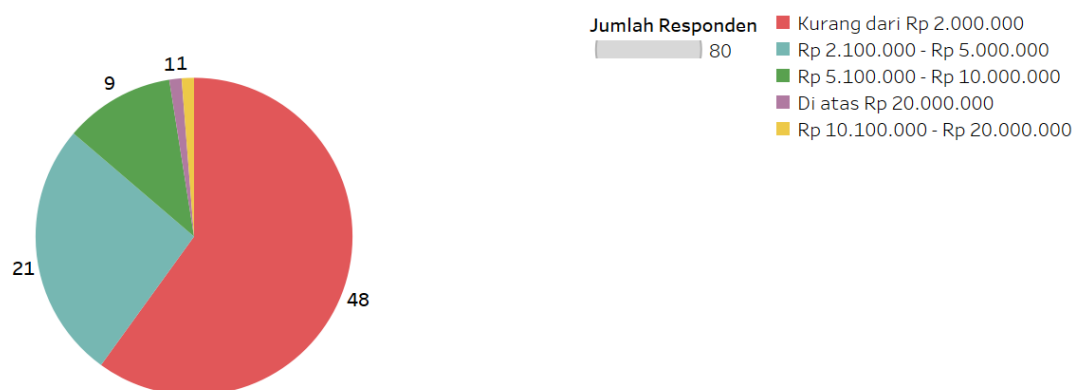


Grafik 4.6 Kota/Kabupaten Responden

Berdasarkan gambar diagram batang diatas, menunjukkan domisili Kota/Kabupaten dengan total 80 responden yang memiliki minat masyarakat investasi aset digital *Cryptocurrency* di Indonesia dengan berbagai Kota/Kabupaten. Posisi pertama di duduki oleh Kota Medan dengan total 39 responden. Selanjutnya disusul Kota Tebing Tinggi dengan diwakili 9 responden, Deli Serdang terdapat 5 responden, Tangerang selatan dan Serdang berdagai

diwakili oleh 3 responden, Tangerang, Jakarta Barat, dan Depok, masing-masing kota ini diwakili oleh 2 responden, Wonosobo, Tolitoli, Sukabumi, Sibolga, Purbalingga, Palopo, Palembang, Padang, Merauke, Mataram, Malang, Makassar, Jawa Timur, Blitar, dan Banda Aceh, masing-masing kota ini diwakili oleh 1 responden. Sebagian besar responden masyarakat yang memiliki minat investasi aset digital *Cryptocurrency* berasal dari Kota Medan. Ini menunjukkan dominasi responden dari Kota Medan dan kota-kota lain di Sumatera Utara menunjukkan bahwa masyarakat responden ada memiliki minat yang kuat terhadap investasi aset digital *Cryptocurrency* di wilayah ini. Ini juga bisa menjadi indikasi bahwa masyarakat di wilayah Kota Medan lebih terpapar atau lebih tertarik pada investasi digital aset digital seperti *Cryptocurrency* dibandingkan dengan Kota/Kabupaten lain.

5. Penghasilan Perbulan



Gambar 4.7 Penghasilan perbulan Responden

Berdasarkan gambar diatas dari total 80 responden yang memiliki minat investasi aset digital *Cryptocurrency* yang mempunyai penghasilan kurang dari Rp.2.000.000 yaitu sebanyak 48 responden, 21 responden mempunyai penghasilan Rp.2.100.000 – Rp.5.000.000 per bulannya, 9 responden

berpenghasilan Rp.5.100.000 – Rp.10.000.000 per bulan, dan 1 responden mempunyai penghasilan >Rp.10.000.000. Artinya, minat terhadap investasi aset digital *Cryptocurrency* terutama datang dari individu dengan penghasilan rendah hingga menengah. Hal ini menunjukkan bahwa investasi dalam aset digital *Cryptocurrency* menarik bagi mereka yang mencari alternatif investasi dengan potensi keuntungan tinggi meskipun memiliki keterbatasan finansial. Ini juga bisa mencerminkan bahwa pasar *Cryptocurrency* menawarkan aksesibilitas dan peluang yang dianggap lebih terjangkau dan menjanjikan oleh segmen masyarakat dengan penghasilan terbatas.

4.2.3 Hasil Penelitian Analisis SM-PLS

1. Analisa Outer Model

A. Uji Validitas

a) *Convergent Validity*

Convergent validity adalah salah satu dari 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. Berdasarkan hasil analisis data pada *convergent validity* pada indikator-indikator pada masing-masing variabel, dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. *Convergent Validity* Pada Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency*

Dalam Indikator konstruk pada Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* di Indonesia berjumlah 11 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 *Convergent Validity* pada Minat Masyarakat terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency*

Indikator	<i>Loading factor</i>	<i>Rule of Thumb</i>	Keterangan
Y1.1	0.774	0,40	Valid
Y1.2	0.803	0,40	Valid
Y1.3	0.841	0,40	Valid
Y1.4	0.764	0,40	Valid
Y1.5	0.783	0,40	Valid
Y1.6	0.546	0,40	Valid
Y1.7	0.648	0,40	Valid
Y1.8	0.788	0,40	Valid
Y1.9	0.725	0,40	Valid
Y1.10	0.431	0,40	Valid
Y1.11	0.699	0,40	Valid

Sumber: *SmartPLS* 3, olahan penulis

Berdasarkan dari data tabel 4.1 diatas menunjukan bahwa dalam Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* di Indonesia dengan 11 indikator pernyataan, tidak ada pernyataan yang terdapat indikator tidak memenuhi syarat/kriteria. Dari pernyataan tersebut, telah dilakukan pengolahan data menggunakan *Software SmartPLS* 3 yang dimana pernyataan tersebut memperoleh nilai *loading factor* **Y1,1**; 0.774, **Y1,2**; 0,803, **Y1,3**; 0,841, **Y1,4**; 0,764 **Y1,5**; 0,783, **Y1,6**; 0,546, **Y1,7**; 0,648, **Y1,8**; 0,788, **Y1,9**; 0,725, **Y1,10**; 0,431, **Y1,5**; 0,699 yang berarti > dari nilai *Rule of Thumb* sebesar 0,40.

2. *Convergent Validity* Pada Faktor Memegang Uang

Dalam indikator konstruk pada faktor memegang uang berjumlah 13 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2 *Convergent Validity* Pada Faktor Memegang Uang

Indikator	<i>Loading factor</i>	<i>Rule of Thumb</i>	Keterangan
X1.1	0.609	0,40	Valid
X1.2	0.794	0,40	Valid

X1.3	0.220	0,40	Tidak Memenuhi
X1.4	0.180	0,40	Tidak Memenuhi
X1.5	0.781	0,40	Valid
X1.6	0.768	0,40	Valid
X1.7	0.800	0,40	Valid
X1.8	0.808	0,40	Valid
X1.9	0.847	0,40	Valid
X1.10	0.840	0,40	Valid
X1.11	0.776	0,40	Valid
X1.12	0.775	0,40	Valid
X1.13	0.814	0,40	Valid

Sumber: *SmartPLS 3*, olahan penulis

Berdasarkan tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa pada variabel Faktor Memegang Uang dengan 13 indikator pernyataan terdapat indikator pernyataan yang tidak memenuhi kriteria yaitu pada pernyataan (**X1.3:** Merasa lebih aman memegang uang tunai daripada menyimpan uang dalam bentuk digital, **X1.4:** Lebih percaya bahwa uang tunai lebih mudah diakses dan digunakan dibanding uang *digital*) dari pernyataan tersebut setelah dilakukannya pengolahan data menggunakan *software SmartPLS 3*, pernyataan tersebut memperoleh nilai *loading factor* 0,220 dan 0,180 yang berarti $<$ dari nilai *Rule of Thumbs* 0,40. Pada indikator tersebut tersebut ternyata responden lebih suka memegang uang tunai daripada dalam bentuk digital. Hal ini mencerminkan preferensi dan persepsi yang kuat di kalangan responden bahwa uang tunai memberikan rasa aman dan kemudahan akses yang lebih dibandingkan dengan uang digital. Preferensi ini bisa disebabkan oleh faktor-faktor seperti kebiasaan, kurangnya kepercayaan pada sistem digital, atau pengalaman pribadi dalam menggunakan uang tunai.

3. *Convergent Validity* Pada Faktor Psikologi

Dalam indikator konstruk pada Faktor Psikologi berjumlah 10 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Convergent Validity Pada Faktor Psikologi

Indikator	<i>Loading factor</i>	<i>Rule of Thumb</i>	Keterangan
X2.1	0.646	0,40	Valid
X2.2	0.839	0,40	Valid
X2.3	0.693	0,40	Valid
X2.4	0.680	0,40	Valid
X2.5	0.750	0,40	Valid
X2.6	0.766	0,40	Valid
X2.7	0.886	0,40	Valid
X2.8	0.830	0,40	Valid
X2.9	0.767	0,40	Valid
X2.10	0.751	0,40	Valid

Sumber: *SmartPLS 3*, olahan penulis

Berdasarkan dari data tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa di dalam variabel faktor Psikologi dengan 10 indikator tidak ada pernyataan yang terdapat indikator tidak memenuhi syarat/kriteria. Dari pernyataan tersebut, telah dilakukan pengolahan data menggunakan *Software SmartPLS 3* yang dimana pernyataan tersebut memperoleh nilai *loading factor* **X2.1**; 0.646, **X2.2**; 0,839, **X2.3**; 0,693, **X2.4**; 0,680, **X2.5**; 0,750, **X2.6**; 0,766, **X2.7**; 0,886, **X2.8**; 0,830, **X2.9**; 0,767, **X2.10**; 0,751 yang berarti > dari nilai *Rule of Thumb* sebesar 0,40.

4. Convergent Validity Pada Faktor Pengalaman Investasi

Dalam indikator konstruk pada faktor pengalaman investasi berjumlah 11 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4 Convergent Validity Pada Faktor Pengalaman Investasi

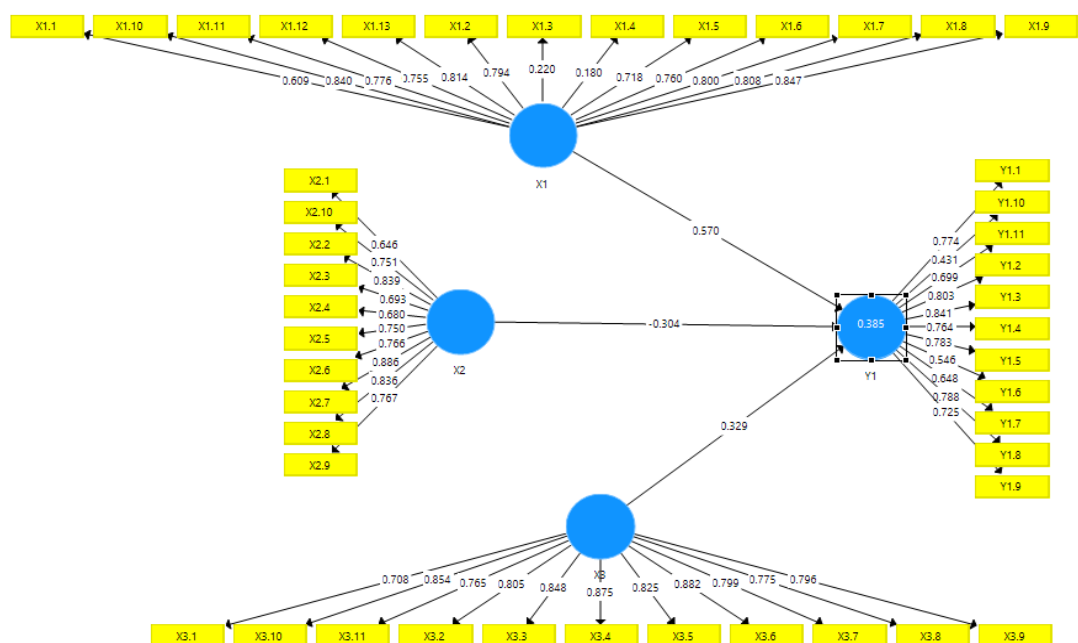
Indikator	<i>Loading factor</i>	<i>Rule of Thumb</i>	Keterangan
X3.1	0.708	0,40	Valid
X3.2	0.805	0,40	Valid
X3.3	0.848	0,40	Valid
X3.4	0.875	0,40	Valid
X3.5	0.825	0,40	Valid
X3.6	0.882	0,40	Valid
X3.7	0.799	0,40	Valid
X3.8	0.775	0,40	Valid

X3.9	0.796	0,40	Valid
X3.10	0.854	0,40	Valid
X2.11	0.765	0,40	Valid

Sumber: *SmartPLS 3*, olahan penulis

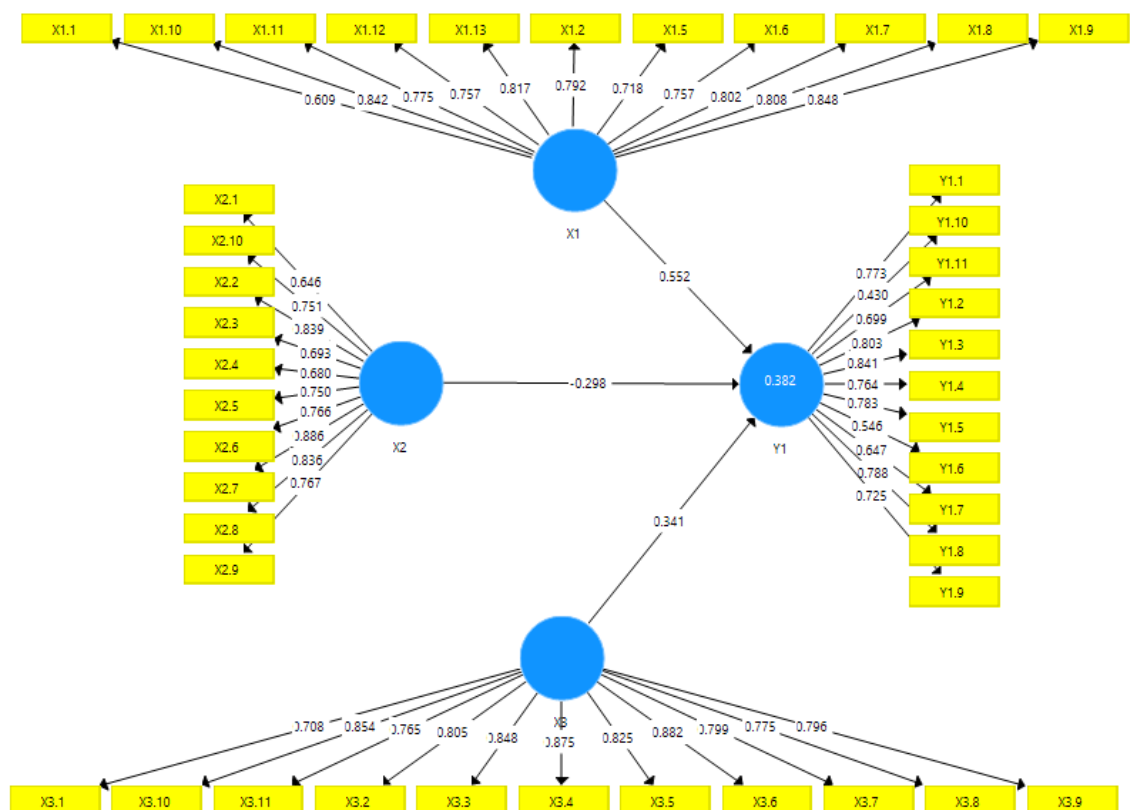
Berdasarkan dari data tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa di dalam variabel Pengalaman Investasi dengan 11 indikator tidak ada pernyataan yang terdapat indikator tidak memenuhi syarat/kriteria. Dari pernyataan tersebut, telah dilakukan pengolahan data menggunakan *Software SmartPLS 3* yang dimana pernyataan tersebut memperoleh nilai *loading factor* **X3.1**; 0,708, **X3.2**; 0,805, **X3.3**; 0,848, **X3.4**; 0,875, **X3.5**; 0,825, **X3.6**; 0,802, **X3.7**; 0,799, **X3.8**; 0,775, **X3.9**; 0,796, **X3.10**; 0,854, **X3.11**; 0,765 yang berarti > dari nilai *Rule of Thumb* sebesar 0,40.

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. 8 First Outer Loading

Berdasarkan tabel *Convergent Validity* indikator konstruk pada masing-masing variabel, dapat dikemukakan bahwa untuk indikator konstruk pada variabel Faktor Memegang uang yang tidak memenuhi nilai *Loading Factor* yaitu **X1.3**, dan **X1.4**, Ketentuan dalam analisis *Convergent Validity*, jika nilai *loading factor* tidak terpenuhi maka indikator konstruk dibuang dan dilakukan analisis *Convergent Validity* kembali, yang nantinya hasil analisis dapat terpenuhi pada tahap kedua pada indikator konstruk masing-masing variabel seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.9 Second Outer Loading

5. *Convergent Validity* Pada Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* Setelah Setelah Dilakukan *Second Outer Loading*

Dalam Indikator konstruk pada Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* di Indonesia berjumlah 11 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5 *Convergent Validity* Pada Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* Setelah dilakukan *Second Outer Loading*

Indikator	<i>Loading factor</i>	<i>Rule of Thumb</i>	Keterangan
Y1.1	0.774	0,40	Valid
Y1.2	0.803	0,40	Valid
Y1.3	0.841	0,40	Valid
Y1.4	0.764	0,40	Valid
Y1.5	0.783	0,40	Valid
Y1.6	0.546	0,40	Valid
Y1.7	0.648	0,40	Valid
Y1.8	0.788	0,40	Valid
Y1.9	0.725	0,40	Valid
Y1.10	0.431	0,40	Valid
Y1.11	0.699	0,40	Valid

Sumber: *SmartPLS 3*, olahan penulis

Berdasarkan dari data tabel 4.5 diatas setelah dilakukan *Second Outer Loading* menunjukan bahwa dalam Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* di Indonesia dengan 11 indikator pernyataan, tidak ada pernyataan yang terdapat indikator tidak memenuhi syarat atau kriteria yaitu (Y1.1: Memiliki pengetahuan yang baik tentang *Cryptocurrency*, Y1.2: Memahami risiko dan keuntungan yang terkait dengan investasi dalam *Cryptocurrency*, Y1.3: Percaya bahwa investasi dalam *Cryptocurrency* adalah aman, Y1.4: Merasa bahwa membeli dan menjual *Cryptocurrency* mudah dilakukan, Y1.5: Merasa bahwa mendapatkan informasi tentang investasi *Cryptocurrency* mudah dilakukan, Y1.6: Sering mendengar tentang keberhasilan orang lain dalam berinvestasi di *Cryptocurrency*, Y1.7: Merasa investasi dalam *Cryptocurrency* memiliki risiko yang tinggi dan merasa khawatir tentang

kemungkinan kehilangan uang dalam investasi *Cryptocurrency*, **Y1.8:** Percaya bahwa investasi dalam *Cryptocurrency* dapat memberikan keuntungan yang tinggi, **Y1.9:** Berharap untuk mendapatkan keuntungan jangka panjang dari investasi *Cryptocurrency*, **Y1.10:** Percaya bahwa pemerintah Indonesia akan mendukung perkembangan investasi *Cryptocurrency*, **Y.11:** Saya akan merekomendasikan *Cryptocurrency* kepada orang lain sebagai investasi) dengan nilai *loading factor* masing-masing berada diatas dari nilai *Rule of Thumb* ($> 0,40$) yang berarti semua pernyataan dapat direspon dengan baik oleh responden.

Indikator-indikator ini meliputi pengetahuan tentang *Cryptocurrency*, pemahaman risiko dan keuntungan, kepercayaan terhadap keamanan investasi, kemudahan transaksi, akses informasi, pengaruh kesuksesan orang lain, persepsi risiko tinggi, harapan keuntungan jangka panjang, dukungan pemerintah, dan rekomendasi kepada orang lain. Hasil ini menunjukkan bahwa responden memiliki pengetahuan yang baik dan pemahaman yang mendalam tentang investasi *Cryptocurrency* serta percaya akan potensi keuntungannya. Mereka juga merasa yakin bahwa transaksi *Cryptocurrency* mudah dilakukan dan informasi terkait investasi ini mudah diakses. Meski ada kekhawatiran tentang risiko, responden tetap optimis tentang peluang keuntungan jangka panjang dan mempercayai dukungan pemerintah terhadap perkembangan *Cryptocurrency*. Dengan demikian, masyarakat Indonesia menunjukkan minat yang kuat dan positif terhadap investasi dalam *Cryptocurrency*, mencerminkan potensi pasar yang signifikan untuk aset digital ini.

6. Convergent Validity Pada Faktor Memegang Uang Setelah dilakukan Second Outer Loading

Dalam indikator konstruk pada Faktor Memegang uang berjumlah 11 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.6 Convergent Validity Pada Faktor Memegang Uang Setelah dilakukan Second Outer Loading

Indikator	<i>Loading factor</i>	<i>Rule of Thumb</i>	Keterangan
X1.1	0.609	0,40	Valid
X1.2	0.792	0,40	Valid
X1.5	0.718	0,40	Valid
X1.6	0.757	0,40	Valid
X1.7	0.802	0,40	Valid
X1.8	0.808	0,40	Valid
X1.9	0.848	0,40	Valid
X1.10	0.842	0,40	Valid
X1.11	0.775	0,40	Valid
X1.12	0.757	0,40	Valid
X1.13	0.817	0,40	Valid

Sumber: *SmartPLS 3*, olahan penulis

Berdasarkan dari data tabel 4.6 diatas menunjukan pada Faktor Memegang Uang dengan 11 indikator pernyataan, tidak ada pernyataan yang terdapat indikator tidak memenuhi syarat/kriteria yaitu (**X1.1:** Percaya bahwa uang digital akan menggantikan uang tunai di masa depan, **X1.2:** Informasi mengenai *Cryptocurrency* berpengaruh terhadap minat dalam menyimpan uang dalam bentuk digital, **X1.5:** Mengetahui perbedaan antara investasi aset digital *Cryptocurrency* dan mata uang tradisional, **X1.6:** Lebih memilih berinvestasi di *Cryptocurrency* daripada aset investasi lain seperti saham, obligasi, reksadana dan lain-lain, **X1.7:** Lebih sering membandingkan keuntungan yang didapatkan dari investasi *Cryptocurrency* dengan investasi dalam aset lainnya, **X1.8:** Bersedia mengambil risiko yang lebih tinggi dengan berinvestasi di *Cryptocurrency* karena yakin bahwa potensinya untuk menghasilkan keuntungan lebih besar, **X1.9:** Percaya bahwa *Cryptocurrency* adalah investasi yang lebih likuid daripada aset

saham, properti, *forex* dan lain sebagainya, **X1.10:** Merasa berinvestasi di aset digital *Cryptocurrency* dapat meningkatkan nilai kekayaan, **X1.11:** Bersedia menginvestasikan sebagian besar uang dalam bentuk aset digital *Cryptocurrency* untuk mencapai tujuan kebebasan finansial, **X1.12:** Merasa yakin bahwa *Cryptocurrency* memiliki potensi untuk memberikan keuntungan besar dalam jangka panjang, **X1.13:** Merasa nyaman dengan risiko yang terkait dengan investasi *Cryptocurrency* karena yakin bahwa potensinya untuk menghasilkan keuntungan lebih besar) dengan nilai *loading factor* masing-masing berada diatas dari nilai *Rule of Thumb* ($> 0,40$) yang berarti semua pernyataan dapat direspon dengan baik oleh responden.

Indikator-indikator ini mencakup berbagai aspek penting yang mempengaruhi persepsi dan minat masyarakat terhadap investasi aset digital *Cryptocurrency*. Responden menunjukkan keyakinan bahwa uang digital akan menggantikan uang tunai di masa depan dan bahwa informasi mengenai *Cryptocurrency* berpengaruh signifikan terhadap minat mereka dalam menyimpan uang dalam bentuk digital. Mereka juga mengetahui perbedaan antara investasi aset digital *Cryptocurrency* dan mata uang tradisional, serta lebih memilih berinvestasi di *Cryptocurrency* dibandingkan dengan aset investasi lain seperti saham, obligasi, dan reksadana. Responden sering membandingkan keuntungan yang didapatkan dari investasi *Cryptocurrency* dengan investasi dalam aset lainnya dan bersedia mengambil risiko yang lebih tinggi karena yakin akan potensi keuntungan yang lebih besar. Mereka percaya bahwa *Cryptocurrency* adalah investasi yang lebih likuid dibandingkan aset seperti saham, properti, dan *forex*, dan merasa bahwa berinvestasi di aset digital *Cryptocurrency* dapat meningkatkan nilai kekayaan

mereka. Responden juga bersedia menginvestasikan sebagian besar uang mereka dalam bentuk aset digital *Cryptocurrency* untuk mencapai tujuan kebebasan finansial dan yakin bahwa *Cryptocurrency* memiliki potensi untuk memberikan keuntungan besar dalam jangka panjang. Mereka merasa nyaman dengan risiko yang terkait dengan investasi *Cryptocurrency* karena yakin akan potensinya untuk menghasilkan keuntungan lebih besar. Hasil ini menunjukkan bahwa faktor memegang uang, terutama dalam bentuk digital, memainkan peran penting dalam minat masyarakat terhadap investasi *Cryptocurrency* di Indonesia.

7. Convergent Validity Pada Faktor Psikologi Setelah Dilakukan Second Outer Model

Dalam indikator konstruk pada Faktor Psikologi berjumlah 10 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.7 Convergent Validity Pada Faktor Psikologi Setelah dilakukan Second Outer Loading

Indikator	<i>Loading factor</i>	<i>Rule of Thumb</i>	Keterangan
X2.1	0.646	0,40	Valid
X2.2	0.839	0,40	Valid
X2.3	0.693	0,40	Valid
X2.4	0.680	0,40	Valid
X2.5	0.750	0,40	Valid
X2.6	0.766	0,40	Valid
X2.7	0.886	0,40	Valid
X2.8	0.830	0,40	Valid
X2.9	0.767	0,40	Valid
X2.10	0.751	0,40	Valid

Sumber: *SmartPLS 3*, olahan penulis

Berdasarkan dari data tabel 4.7 diatas setelah dilakukan *Second Outer Loading* menunjukan pada faktor Psikologi dengan 10 indikator pernyataan, tidak ada pernyataan yang terdapat indikator tidak memenuhi syarat/kriteria yaitu (X2.1:

Merasa bahwa faktor emosional mempengaruhi keputusan untuk berinvestasi dalam aset digital *Cryptocurrency*, **X2.2:** Sering mengikuti komunitas, grup, atau forum online yang membahas tentang *Cryptocurrency* dan mudah terpengaruh oleh opini orang lain, **X2.3:** Lebih suka memikirkan keuntungan yang ingin dicapai daripada resiko yang akan terjadi saat berinvestasi di aset digital *Cryptocurrency*, **X2.4:** Merasa tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang *Cryptocurrency* sebelum investasi di aset digital ini, **X2.5:** Biasanya lebih sering memantau perkembangan pasar *Cryptocurrency* sebelum memutuskan untuk membeli, **X2.6:** Berinvestasi di aset digital *Cryptocurrency* hanya karena ikutan-ikutan irang yang sudah membelinya, dikarenakan memperoleh keuntungan yang besar, **X2.7:** Termotivasi untuk berinvestasi dalam aset digital *Cryptocurrency* karena potensi keuntungannya yang tinggi, **X2.8:** Merasa termotivasi untuk berinvestasi *Cryptocurrency* karena mendukung teknologi canggih yang digunakan di dalamnya, **X2.9:** Merasa termotivasi untuk berinvestasi dalam aset digital *Cryptocurrency* setelah mendengar cerita sukses dari orang lain, **X2.10:** Motivasi utama saya dalam berinvestasi *Cryptocurrency* adalah hanya karena *trend* yang sedang populer dan topik yang sedang banyak dicari) dengan nilai *loading factor* masing- masing berada diatas dari nilai *Rule of Thumb* ($> 0,40$) yang berarti semua pernyataan dapat direspon dengan baik oleh responden.

Indikator-indikator ini mencakup berbagai aspek Psikologi yang mempengaruhi keputusan untuk berinvestasi dalam aset digital *Cryptocurrency*, seperti pengaruh faktor emosional, partisipasi dalam komunitas online, fokus pada potensi keuntungan daripada risiko, minat untuk mempelajari lebih lanjut, kebiasaan memantau pasar, serta motivasi yang didorong oleh tren, teknologi, dan

cerita sukses orang lain. Hasil ini menunjukkan bahwa responden sangat dipengaruhi oleh faktor Psikologi dalam keputusan investasi mereka. Mereka cenderung termotivasi oleh potensi keuntungan tinggi, teknologi canggih di balik *Cryptocurrency*, dan keberhasilan yang dilaporkan oleh investor lain. Selain itu, adanya pengaruh dari komunitas dan opini online menunjukkan bahwa responden mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial mereka. Kesimpulannya, faktor Psikologi memainkan peran penting dalam membentuk minat dan keputusan investasi masyarakat terhadap aset digital *Cryptocurrency*, mencerminkan betapa kuatnya pengaruh emosional, sosial, dan tren populer dalam keputusan investasi ini.

8. *Convergent Validity* Pada Faktor Pengalaman Investasi Setelah dilakukan *Second Outer Loading*

Dalam indikator konstruk pada faktor pengalaman investasi berjumlah 11 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.8 *Convergent Validity* Pada Faktor Pengalaman Investasi Setelah Dilakukan *Second Outer Model*

Indikator	<i>Loading factor</i>	<i>Rule of Thumb</i>	Keterangan
X3.1	0.708	0,40	Valid
X3.2	0.805	0,40	Valid
X3.3	0.848	0,40	Valid
X3.4	0.875	0,40	Valid
X3.5	0.825	0,40	Valid
X3.6	0.882	0,40	Valid
X3.7	0.799	0,40	Valid
X3.8	0.775	0,40	Valid
X3.9	0.796	0,40	Valid
X3.10	0.854	0,40	Valid
X2.11	0.765	0,40	Valid

Sumber: *SmartPLS 3*, olahan penulis

Berdasarkan dari data tabel 4.8 diatas setelah dilakukan *Second Outer Loading* menunjukan pada faktor pengalaman investasi dengan 11 indikator pernyataan, tidak ada pernyataan yang terdapat indikator tidak memenuhi syarat/kriteria yaitu (**X3.1:** Sudah berinvestasi di aset digital *Cryptocurrency* selama lebih dari 1 tahun, **X3.2:** Memiliki jam terbang yang tinggi berinvestasi di pasar uang dan memilih untuk investasi di aset digital seperti *Cryptocurrency* dikarenakan memiliki keuntungan yang tinggi daripada di pasar uang, **X3.3:** Lebih memilih investasi di aset digital *Cryptocurrency* ketimbang saham dan reksadana dikarenakan *Cryptocurrency* memiliki nilai volatilitas tinggi jika dibandingkan saham dan reksadana, **X3.4:** Merasa nyaman dengan tingkat risiko investasi pada aset digital *Cryptocurrency* karena memiliki pengalaman investasi yang panjang, **X3.5:** Ada perubahan minat terhadap investasi aset digital *Cryptocurrency* seiring dengan bertambahnya waktu pengalaman investasi, **X3.6:** Dengan memiliki tingkat pengetahuan tentang risiko dan nilai volatilitas yang sangat tinggi dalam berinvestasi di aset digital *Cryptocurrency* akan mempengaruhi minat keputusan investasi, **X3.7:** Semakin tertarik berinvestasi di aset digital *Cryptocurrency* karena menggunakan teknologi *blockchain* yang sifatnya desentralisasi tidak dapat dikontrol oleh satu pihak atau memanipulasi data, **X3.8:** Mengerti bahwa berinvestasi pada aset digital *Cryptocurrency* memiliki tingkat risiko yang sangat tinggi dan memiliki tingkat keuntungan sangat tinggi juga, jika dibandingkan dengan instrument investasi lain, **X3.9:** Investasi di aset digital *Cryptocurrency* memberikan kesempatan untuk mengikuti perkembangan teknologi baru dalam dunia keuangan digital, **X3.10:** Investasi aset digital *Cryptocurrency* tidak dikendalikan oleh pemerintah atau lembaga keuangan manapun, sehingga

Cryptocurrency diamankan dengan teknologi *blockchain*, yang merupakan teknologi yang sangat aman dan sulit untuk diretas) dengan nilai *loading factor* masing-masing berada diatas dari nilai *Rule of Thumb* ($> 0,40$) yang berarti semua pernyataan dapat direspon dengan baik oleh responden.

Indikator-indikator ini mencakup berbagai aspek pengalaman investasi, seperti durasi investasi lebih dari satu tahun, preferensi investasi di *Cryptocurrency* dibandingkan pasar uang, saham, dan reksadana, serta kenyamanan dengan risiko tinggi berkat pengalaman yang panjang. Responden juga menunjukkan bahwa minat mereka terhadap investasi aset digital meningkat seiring dengan bertambahnya pengalaman, didorong oleh pemahaman akan risiko dan potensi keuntungan tinggi. Teknologi *blockchain* yang *desentralisasi* dan tidak dapat dikendalikan oleh satu pihak menjadi faktor pendorong lain yang membuat mereka tertarik. Responden menyadari bahwa *Cryptocurrency* menawarkan kesempatan mengikuti perkembangan teknologi baru dalam keuangan digital dan merasa aman berkat teknologi *blockchain* yang sulit diretas. Keseluruhan data ini menunjukkan bahwa pengalaman investasi yang panjang dan pengetahuan mendalam tentang *Cryptocurrency* meningkatkan minat dan kepercayaan diri responden dalam berinvestasi di aset digital ini. Faktor-faktor tersebut mencerminkan bahwa mereka yang berpengalaman cenderung lebih siap menghadapi volatilitas dan risiko tinggi yang melekat pada *Cryptocurrency*, sambil memanfaatkan potensi keuntungannya.

b) Discriminant Validity

Dalam analisis *discriminant validity* dimana model pengukuran pada masing - masing indikator konstruk bersifat reflektif dilakukan dengan cara melihat nilai

crossloading 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 variabel direkomendasikan lebih besar dari 0,50 ($> 0,50$) (Ghozali dan Latan, 2012). Hasil analisis *discriminant validity* dapat dikemukakan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.9 Discriminant Validity Pada Average Variance Extracted (AVE)

Variabel	Nilai AVE
Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital <i>Cryptocurrency</i> (Y1)	0.517
Faktor Memegang Uang (X1)	0.605
Faktor Psikologi (X2)	0.585
Faktor Pengalaman Investasi (X3)	0.517

Sumber: *SmartPLS 3*, olahan penulis

Berdasarkan hasil *running* data Tabel 4.9 memperlihatkan nilai *Average Variance Extracted* (AVE) pada masing-masing variabel Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency*, faktor memegang uang, faktor psikologi, dan faktor pengalaman investasi, telah memenuhi kriteria dalam *Discriminant Validity*, hal ini dinilai dari *Average Variance Extracted* (AVE) yang lebih besar dari pada 0,50 ($> 0,50$). Rata-rata varian ekstrak dengan nilai $< 0,50$ digunakan sebagai penentu validitas konvergen. Maka, jika nilai rata-rata $< 0,50$ dapat dinyatakan tidak valid secara konvergen.

B. Uji Reabilitas

a) Composite Reliability

Dalam melakukan uji reliabilitas yang bertujuan untuk membuktikan seberapa akurat, konsistensi dan ketepatan instrument didalam mengukur suatu konstruk. Penggunaan *Composite Reliability* bertujuan untuk menguji reliabilitas suatu

konstruk (Ghozali dan Latan, 2012). Konstruk dinyatakan *reliable* jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,70 (Ghozali & Latan, 2015). Hasil dari analisis data memperlihatkan sebagai berikut.

Tabel 4.10 Composite Reliability

Variabel	Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital <i>Cryptocurrency</i> (Y1)	0.904	<i>Reliable</i>
Faktor Memegang Uang X1	0.935	<i>Reliable</i>
Faktor Psikologi (X2)	0.922	<i>Reliable</i>
Faktor Pengalaman Investasi (X3)	0.948	<i>Reliable</i>

Sumber: *SmartPLS 3*, olahan penulis

Berdasarkan data tabel 4.10 diatas dapat dipahami bahwa masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki nilai reliabilitas yang berbeda-beda dengan nilai *Cronbach'alpha* pada variabel Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* sebesar 0.904 untuk variabel faktor memegang uang sebesar 0,935, untuk variabel faktor Psikologi sebesar 0.922 dan untuk variabel faktor pengalaman investasi sebesar 0.948. Nilai uji reliabilitas instrumen tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai ketentuan koefisien reliabilitas (*Cronbach Alpha*) > 0,70 hasil perbandingan nilai *Cronbach Alpha* seluruh variabel penelitian dinyatakan lebih besar dari nilai reliabilitasnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrument pada variabel penelitian ini semuanya memiliki tingkat reliabilitas yang baik, atau dengan kata lain memiliki kehandalan (terpercaya) dan dapat digunakan untuk pengujian selanjutnya.

2. Uji Model Struktural (*Inner Model*)

A. R-Squared

Dalam Pengujian pada model strukturan (*inner model*) bertujuan untuk melihat hubungan antara variabel. Pengukuran dilakukan dengan melihat nilai *R-Square* yang nantinya dapat diketahui tingkat *variance* terhadap perubahan variabel *independent* terhadap variabel *dependent*. Hasil analisis *R-Square* ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.11 R-Squared

Variabel	R-Squared
Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital <i>Cryptocurrency</i> (Y1)	0.382

Sumber: *SmartPLS 3*, olahan penulis

Berdasarkan Tabel 4.11 diatas yang memperlihatkan nilai *R-Square* pada variabel Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* di Indonesia sebesar 0,382. Maka dapat dijelaskan bahwa varian pada variabel faktor memegang uang, faktor Psikologi, dan faktor pengalaman investasi mampu menjelaskan variabel Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* di Indonesia sebesar 0,382 atau sebesar 38,2%

B. F-Squared

F squared digunakan untuk menilai dampak relatif dari suatu variabel independen terhadap variabel dependen. Uji *F-square* ini dilakukan untuk mengetahui kebaikan model. Nilai *f-square* sebesar 0,02, 0,15, dan 0,35 dapat diinterpretasikan apakah predictor variabel laten mempunyai pengaruh yang lemah, medium, atau besar pada tingkat struktural. Adapun nilai *f squared* dari analisis data nilai tabel tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4.12 F-Squared

Variabel	F-Squared
Faktor Memegang Uang → Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital <i>Cryptocurrency</i> (Y1)	0.086
Faktor Psikologi → Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital <i>Cryptocurrency</i> (X2)	0.032
Faktor Pengalaman Investasi → Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital <i>Cryptocurrency</i> (X3)	0.040

Sumber: *SmartPLS 3*, olahan penulis

Berdasarkan Tabel 4.12 diatas dapat dinyatakan bahwa pengujian *f squared* sebagai berikut:

1. Pengaruh Faktor Memegang Uang terhadap Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* memiliki nilai *f squared* sebesar 0,086. Hal ini mengidentifikasikan bahwa Pengaruh Memegang Uang terhadap Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* tergolong sedang (medium).
2. Pengaruh Faktor Psikologi terhadap Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* memiliki nilai *f squared* sebesar 0,032. Hal ini mengidentifikasikan bahwa Pengaruh Faktor Psikologi terhadap Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* tergolong sedang (medium).
3. Pengaruh Faktor Pengalaman Investasi terhadap Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* memiliki nilai *f squared* sebesar 0,040. Hal ini mengidentifikasikan bahwa Pengaruh Faktor Pengalaman Investasi terhadap Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* tergolong sedang (medium).

C. Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya korelasi yang tinggi antar variabel-variabel bebas (independen) dalam suatu model regresi linear berganda (Kurniawan, 2014). Mendeteksi ada atau tidaknya multikolinearitas dalam model regresi, dapat diketahui dengan memperhatikan nilai tolerance dan nilai VIF (Variance Inflation Factor) apabila $VIF > 10$ dan nilai tolerance $< 0,10$ maka variabel terjadi multikolinearitas (Ghozali, 2016). Hasil pengujian Multikolinearitas pada responden penelitian di dapat bahwa nilai VIF kurang dari 10 sehingga dapat dinyatakan bahwa model tidak mengalami gejala multikolinearitas. Berikut adalah tabel hasil analisis nilai VIF melalui tabel dibawah ini:

Tabel 4.13 Uji Multikolinearitas

Varibel	Nilai VIF
Faktor Memegang Uang (X1)	5.756
Faktor Psikologi (X2)	4.552
Faktor Pengalaman Investasi (X3)	4.681

Sumber: *SmartPLS 3*, olahan penulis

Berdasarkan tabel 4.13 diatas, uji multikolinearitas dapat dikatakan tidak terjadi multikolinearitas, karena nilai $VIF < 10$. Faktor memegang uang (X1) sebesar 5.756, Faktor Psikologi (X2) sebesar 4.552 dan Faktor Pengalaman investasi (X3) sebesar 4.681 Sehingga dapat disimpulkan data pada penelitian ini tidak terjadi multikolinearitas karena nilai VIF kurang dari 10 sehingga dapat dinyatakan bahwa model tidak mengalami gejala Multikoliniearitas.

D. Path Coefficients

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SM-PLS dalam uji hipotesis, maka dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.14 Uji Hipotesis

Variabel	<i>Standard Deviation</i>	T-Statistics	P-Values	Keputusan
X1 → Y1	0.303	1.283	0.069	H ₀ diterima
X2 → Y1	0.173	1.289	0.084	H ₀ diterima
X3 → Y1	0.249	1.367	0.172	H ₀ diterima

Sumber: *SmartPLS 3*, olahan penulis

Pada Tabel 4.14 dapat dijelaskan bahwa ketentuan dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai *Standard Deviation* sebagai nilai penyimpangan standar atau disebut juga ukuran dispersi, untuk mengukur seberapa tersebar data dari rata ratanya. 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* tabel (*t statistic* > *t* tabel) pada taraf signifikansi 5 % (*t tabel* dilihat dari jumlah sampel, dimana sampel pada penelitian ini berjumlah 80 responden) 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. Hasil Analisis Data sebagai berikut:

1. Pengaruh Faktor Memegang Uang pada Minat Masyarakat terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* di Indonesia (X1 → Y1)

Berdasarkan tabel 4.14 memperlihatkan bahwa Pengaruh faktor memegang uang pada minat masyarakat terhadap investasi aset digital *cryptocurrency* diperoleh nilai *t* statistik sebesar 1,283 sementara nilai *t* tabel pada taraf signifikan 5% diperoleh sebesar 1,990 berdasarkan jumlah sampel sebesar 80 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa *t* statistik <

t tabel ($1,283 < 1,990$), untuk menguatkan hasil analisis ini dapat juga menggunakan P Value, dengan ketentuan $p < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis data memperlihatkan nilai $0,069 > 0,05$. Ketentuannya diterima H_0 , maka disimpulkan bahwa Faktor Memegang Uang tidak memiliki pengaruh dan tidak signifikan terhadap Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* di Indonesia.

2. Pengaruh Faktor Psikologi pada Minat Masyarakat terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* di Indonesia ($X1 \rightarrow Y1$)

Berdasarkan tabel 4.14 memperlihatkan bahwa Pengaruh Faktor Psikologi pada minat masyarakat terhadap investasi aset digital *cryptocurrency* diperoleh nilai t statistik sebesar 1,289 sementara nilai t tabel pada taraf signifikan 5% diperoleh sebesar 1,990 berdasarkan jumlah sampel sebesar 80 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa $t \text{ statistik} < t \text{ tabel}$ ($1,289 < 1,990$), untuk menguatkan hasil analisis ini dapat juga menggunakan P Value, dengan ketentuan $p < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis data memperlihatkan nilai $0,084 > 0,05$. Ketentuannya diterima H_0 , maka disimpulkan bahwa Faktor Psikologi tidak memiliki pengaruh dan tidak signifikan terhadap Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* di Indonesia.

3. Pengaruh Faktor Pengalaman Investasi pada Minat Masyarakat terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* di Indonesia ($X1 \rightarrow Y1$)

Berdasarkan tabel 4.14 memperlihatkan bahwa Pengaruh Faktor Psikologi pada minat masyarakat terhadap investasi aset digital *cryptocurrency* diperoleh nilai t statistik sebesar 1,367 sementara nilai t tabel pada taraf

signifikan 5% diperoleh sebesar 1,990 berdasarkan jumlah sampel sebesar 80 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa $t \text{ statistik} < t \text{ tabel}$ ($1,367 < 1,990$), untuk menguatkan hasil analisis ini dapat juga menggunakan *P Value*, dengan ketentuan $p < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis data memperlihatkan nilai $0,172 > 0,05$. Ketentuannya diterima H_0 , maka disimpulkan bahwa Faktor Pengalaman Investasi tidak memiliki pengaruh dan tidak signifikan terhadap Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurency* di Indonesia.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah diuraikan, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Mata uang digital *Cryptocurrency* seperti *Bitcoin*, *Ethereum*, dan *Tether* merupakan mata uang virtual yang digunakan untuk investasi aset digital dan perdagangan komoditi. Namun, di Indonesia, *Bitcoin* tidak diakui sebagai alat pembayaran yang sah sesuai dengan UU No. 7 Tahun 2011 tentang mata uang. Meskipun demikian, berdasarkan kebijakan Menteri Perdagangan RI Nomor 99 Tahun 2018, aset *Crypto* dikategorikan sebagai komoditas yang dapat diperdagangkan di bursa berjangka. Status aset *Crypto* dikategorikan sebagai komoditas tidak berwujud dengan bentuk spesifik berupa aset digital yang merupakan salah satu alternatif sebagai instrumen investasi.
2. Mata uang *Cryptocurrency*, terutama *Bitcoin*, telah mengalami peningkatan popularitas yang signifikan di Indonesia. Sejak masuknya *Bitcoin* pada tahun 2013, semakin banyak masyarakat Indonesia yang tertarik untuk berinvestasi dalam mata uang *Crypto*, karena sifatnya yang *desentralisasi* dan potensi keuntungan yang tinggi.
3. Mata uang *Cryptocurrency* seperti *Bitcoin*, *Ethereum*, *Tether* dan jenis mata uang *Cryptocurrency* lainnya memiliki tingkat Volatilitas dan Risiko Investasi yang sangat tinggi. Meskipun memiliki potensi keuntungan yang

tinggi, investasi aset digital dalam *Cryptocurrency* juga dihadapkan pada volatilitas yang tinggi. Harga aset digital ini dapat naik dan turun dengan cepat, sehingga masyarakat yang memiliki minat terhadap investasi aset digital *Cryptocurrency* di Indonesia ini perlu memahami risiko yang terkait sebelum memutuskan untuk berinvestasi.

4. Sebagian besar minat masyarakat terhadap investasi aset digital *cryptocurrency* di Indonesia berasal dari kelompok usia produktif (18-25 tahun). Kelompok ini menunjukkan minat yang tinggi terhadap teknologi baru dan alternatif investasi, yang didorong oleh perkembangan teknologi digital dan akses mudah ke informasi. Hal ini menunjukkan tingginya minat di kalangan generasi muda mencerminkan kesadaran dan kenyamanan mereka terhadap teknologi digital. Generasi ini tumbuh dengan teknologi dan lebih terbiasa dengan inovasi digital, termasuk *Cryptocurrency*. Oleh karena itu, pasar utama untuk aset digital dan *Cryptocurrency* saat ini berada di kalangan anak muda.
5. Dari analisis yang telah diuraikan menggunakan *SmartPLS 3* dan dilakukan pada uji hipotesis, bahwa pada Faktor Memegang Uang, Faktor Psikologi dan Pengalaman Investasi tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* di Indonesia. Hal ini dibuktikan oleh hasil analisis yang menunjukkan bahwa nilai t statistik $< t$ tabel dan nilai $p > 0.05$ untuk ketiga faktor tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang dibuat oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan edukasi dan literasi keuangan terhadap investasi aset digital *Cryptocurrency*. Masyarakat yang memiliki minat investasi pada aset digital ini memerlukan program edukasi yang komprehensif untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang risiko dan keuntungan investasi *cryptocurrency*. Pemerintah dan lembaga keuangan dapat bekerja sama dalam mengadakan seminar, *workshop*, dan kampanye edukasi. Dalam edukasi ini harus mencakup pemahaman tentang risiko dan potensi keuntungan, cara kerja teknologi *blockchain*, serta praktik investasi yang aman.
2. Pemerintah diharapkan untuk membuat regulasi yang jelas serta pengawasan yang ketat pada investasi aset digital *Cryptocurrency*. Pemerintah perlu terus memperbarui dan memperkuat regulasi yang mengatur perdagangan dan penggunaan pada investasi aset digital *Cryptocurrency* untuk memberikan kepastian hukum dan perlindungan bagi calon investor. Regulasi ini juga harus mencakup ketentuan mengenai transparansi transaksi, perlindungan konsumen, dan pencegahan penipuan, serta peningkatan pengawasan terhadap *platform* perdagangan investasi aset *Cryptocurrency* untuk memastikan kepatuhan terhadap regulasi yang berlaku. Pengawasan ini dapat dilakukan melalui kerjasama dengan lembaga keuangan dan otoritas teknologi informasi.

3. Diharapkan juga kepada pemerintah untuk bisa memfasilitasi inovasi di bidang teknologi khususnya teknologi *Blockchain*. Pemerintah dan sektor swasta perlu bekerja sama untuk memberikan dukungan, seperti insentif dan pembiayaan, bagi startup yang bergerak di bidang teknologi *blockchain* dan *cryptocurrency*. Dengan begitu ini, kita dapat menciptakan ekosistem yang lebih inovatif dan mendukung pengembangan teknologi baru.
4. Diharapkan pada peneliti, agar selanjutnya dapat menambahkan variabel - variabel independen yang lain sebagai faktor analisis yang dapat mempengaruhi variabel dependen yaitu Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency* di Indonesia. Dan diharapkan juga untuk peneliti agar menambahkan sampel responden yang diwakili pada setiap Kota/Kabupaten minimal 40 responden dari masing masing daerah. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keakuratan data, serta mewakili seluruh masyarakat yang ada dari setiap penjuru daerah yang memiliki minat terhadap investasi aset digital *Cryptocurrency* khususnya di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, C. M. (2023, Juni 6). *Deretan Mata Uang Crypto Terbesar di Dunia pada Awal 2023, Bitcoin Teratas*. Retrieved from databoks.katadata: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/01/06/deretan-mata-uang-Crypto-terbesar-di-dunia-pada-awal-2023-Bitcoin-teratas>
- Annur, C. M. (2023, Februari 12). *Indonesia Peringkat ke-6 Negara Pemilik Mata Uang Crypto Terbesar Dunia*. Retrieved from DataBooks.KataData: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/14/indonesia-peringkat-ke-6-negara-pemilik-mata-uang-Crypto-terbesar-dunia>
- Dr. I Gusti Kade Budhi H., S. S. (2021). *Bitcoin Potensi Tindak Kejahatan dan Pertanggungjawaban Pidana*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Faizal, M. (2018, September 28). *Kaum Millenial Penting bagi Perkembangan Revolusi Industri 4.0*. Retrieved from sindonews: <https://ekbis.sindonews.com/berita/1342076/34/kaum-millenial-penting-bagi-perkembangan-revolusi-industri-40>
- Hakim, A. A. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Cryptocurrency . *Dinamika Ekonomi Syariah*, 1 - 11.
- Huda, N. (2020). Risiko dan Tingkat Keuntungan Investasi Cryptocurrency . *Manajemen dan Bisnis*, 72 - 84.
- Nitha, D. A. (2020). Investasi Cryptocurrency Berdasarkan Peraturan . *Magister Hukum Udayana*, 712 - 722.
- Pengaruh Pengetahuan Investasi, Persepsi Resiko Dan Literasi . (2023). *Lelyta Dewi Candra*, 478 - 492.
- Perayunda, I. G. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Investasi . *Ekonomi dan Keuangan*, 351 - 372.
- Rahardja, P. (2004). *Uang, Perbankan, dan Ekonomi Moneter*. Jakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia.
- Rizaty, M. A. (2023, Agustus 22). *Investor Crypto Indonesia Sebanyak 17,67 Juta hingga Juli 2023*. Retrieved from dataindonesia: <https://dataindonesia.id/komoditas/detail/investor-Crypto-indonesia-sebanyak-1767-juta-hingga-juli-2023>

- Rohman, M. N. (2021). Tinjauan Yuridis Normatif Terhadap Regulasi. *Supremasi*, 1 - 10.
- Saputra, E. (2018). Dampak *Cryptocurrency* Terhadap Perekonomian Indonesia. *Seminar Nasional Royal*, 491 - 496.
- Setiawan, E. P. (2020). Analisis Potensi dan Risiko Investasi *Cryptocurrency* . *Jurnal Manajemen Teknologi*, 130 - 144.

LAMPIRAN

A. Kuesioner Penelitian

Faktor apa saja yang mempengaruhi Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital Cryptocurrency Di Indonesia.

Kuesioner ini menggunakan skala Likert 1-7 yang terdiri dari:

1 = Sangat Tidak Setuju

7 = Sangat Setuju

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama

Jenis Kelamin

☐ Laki - Laki

☐ Perempuan

Usia

☐ 18 – 25 tahun

☐ 26 – 35 tahun

☐ 36 – 45 tahun

☐ 46 – 55 tahun

☐ Lebih dari 55 tahun

Pendidikan

☐ SMA/SMK

☐ Diploma

☐ Sarjana (S1)

☐ Magister (S2)

☐ Doktor (S3)

Alamat

Kota/Kabupaten

Pekerjaan

☐ Pelajar/Mahasiswa

☐ Karyawan Swasta/BUMN

☐ Wiraswasta

☐ Pengusaha

☐ Profesi lainnya (sebutkan)

Penghasilan perbulan

☐ Kurang dari Rp. 2.000.000

☐ Rp. 2.000.000 – Rp. 5.000.000

- Rp. 5.000.000 – Rp. 10.000.000
 - Rp. 10.000.000 – Rp. 20.000.000
 - Lebih dari Rp. 20.000.000
- Pengalaman investasi
- Belum pernah berinvestasi sebelumnya
 - Sudah pernah berinvestasi selain *cryptocurrency*, seperti saham, reksadana, emas, dan lain lain
 - Sudah pernah berinvestasi di *cryptocurrency*
- Pengetahuan tentang *Cryptocurrency*
- Belum tahu apa itu *cryptocurrency*
 - Sedikit tahu tentang *cryptocurrency*
 - Cukup tahu tentang *cryptocurrency*
 - Banyak mengetahui tentang *cryptocurrency*

II. PERNYATAAN

a. Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency*

No	Pertanyaan/Pernyataan	Skala						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Memiliki pengetahuan yang baik tentang <i>Cryptocurrency</i>							
2	Memahami risiko dan keuntungan yang terkait dengan investasi dalam <i>Cryptocurrency</i>							
3	Percaya bahwa investasi dalam <i>cryptocurrency</i> adalah aman							
4	Merasa bahwa membeli dan menjual <i>Cryptocurrency</i> mudah dilakukan							
5	Saya merasa bahwa mendapatkan informasi tentang investasi <i>cryptocurrency</i> mudah dilakukan							
6	Sering mendengar tentang keberhasilan orang lain dalam berinvestasi di <i>Cryptocurrency</i>							

7	Merasa investasi dalam <i>Cryptocurrency</i> memiliki risiko yang tinggi dan merasa khawatir tentang kemungkinan kehilangan uang dalam investasi <i>Cryptocurrency</i>						
8	Percaya bahwa investasi dalam <i>Cryptocurrency</i> dapat memberikan keuntungan yang tinggi						
9	Berharap untuk mendapatkan keuntungan jangka panjang dari investasi <i>Cryptocurrency</i>						
10	Percaya bahwa pemerintah Indonesia akan mendukung perkembangan investasi <i>Cryptocurrency</i>						
11	Saya akan merekomendasikan <i>Cryptocurrency</i> kepada orang lain sebagai investasi						

b. Faktor Memegang Uang

No	Pertanyaan/Pernyataan	Skala						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Percaya bahwa uang digital akan menggantikan uang tunai di masa depan							
2	Informasi mengenai <i>Cryptocurrency</i> berpengaruh terhadap minat dalam menyimpan uang dalam bentuk digital							
3	Merasa lebih aman memegang uang tunai daripada menyimpan uang dalam bentuk digital.							
4	Lebih percaya bahwa uang tunai lebih mudah diakses dan digunakan dibandingkan uang digital							
5	Mengetahui perbedaan antara investasi aset digital <i>cryptocurrency</i> dan mata uang tradisional.							
6	Lebih memilih berinvestasi di <i>cryptocurrency</i>							

	daripada aset investasi lain seperti saham, obligasi, reksadana dan lain lain						
7	Lebih sering membandingkan keuntungan yang didapatkan dari investasi <i>cryptocurrency</i> dengan investasi dalam aset lainnya.						
8	Bersedia mengambil risiko yang lebih tinggi dengan berinvestasi di <i>cryptocurrency</i> karena yakin bahwa potensinya untuk menghasilkan keuntungan lebih besar.						
9	Percaya bahwa <i>cryptocurrency</i> adalah investasi yang lebih likuid daripada aset saham, properti, <i>forex</i> dan lain sebagainya.						
10	Merasa berinvestasi di aset digital <i>cryptocurrency</i> dapat meningkatkan nilai kekayaan						
11	Bersedia menginvestasikan sebagian besar uang dalam bentuk aset digital <i>cryptocurrency</i> untuk mencapai tujuan kebebasan finansial						
12	Merasa yakin bahwa <i>cryptocurrency</i> memiliki potensi untuk memberikan keuntungan besar dalam jangka panjang						
13	Merasa nyaman dengan risiko yang terkait dengan investasi <i>cryptocurrency</i> karena yakin bahwa potensinya untuk menghasilkan keuntungan lebih besar.						

c. Faktor Psikologi

No	Pertanyaan/Pernyataan	Skala
----	-----------------------	-------

		1	2	3	4	5	6	7
1	Merasa bahwa faktor emosional mempengaruhi keputusan untuk berinvestasi dalam aset digital <i>cryptocurrency</i>							
2	Sering mengikuti komunitas, grub, atau forum online yang membahas tentang <i>cryptocurrency</i> dan mudah terpengaruh oleh opini orang lain							
3	Lebih suka memikirkan keuntungan yang ingin dicapai daripada risiko yang akan terjadi saat berinvestasi di aset digital <i>cryptocurrency</i>							
4	Merasa tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang <i>cryptocurrency</i> sebelum investasi di aset digital ini							
5	Biasanya lebih sering memantau perkembangan pasar <i>cryptocurrency</i> sebelum memutuskan untuk membeli.							
6	Berinvestasi di aset digital <i>cryptocurrency</i> hanya karena ikutan – ikutan orang yang sudah membelinya, dikarenakan memperoleh keuntungan yang besar.							
7	Termotivasi untuk berinvestasi dalam aset digital <i>cryptocurrency</i> karena potensi keuntungannya yang tinggi							
8	Merasa termotivasi untuk berinvestasi di <i>cryptocurrency</i> karena mendukung teknologi canggih yang digunakan di dalamnya.							
9	Merasa termotivasi untuk berinvestasi dalam aset digital <i>cryptocurrency</i> setelah mendengar cerita sukses dari orang lain.							
10	Motivasi utama saya dalam berinvestasi <i>cryptocurrency</i> adalah hanya karena tren yang sedang populer dan topik yang sedang banyak							

	dicari.							
--	---------	--	--	--	--	--	--	--

d. Faktor Pengalaman Investasi

No	Pertanyaan/Pernyataan	Skala						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Sudah berinvestasi di aset digital <i>cryptocurrency</i> selama lebih dari 1 tahun							
2	Memiliki jam terbang yang tinggi berinvestasi di pasar uang dan memilih untuk investasi di aset digital seperti <i>cryptocurrency</i> dikarenakan memiliki keuntungan yang tinggi daripada di pasar uang.							
3	Lebih memilih investasi di aset digital <i>cryptocurrency</i> ketimbang saham dan reksadana dikarenakan <i>cryptocurrency</i> memiliki nilai volatilitas tinggi jika dibandingkan saham dan reksadana.							
4	Merasa nyaman dengan tingkat risiko investasi pada aset digital <i>cryptocurrency</i> karena memiliki pengalaman investasi yang panjang							
5	Ada perubahan minat terhadap investasi aset digital <i>cryptocurrency</i> seiring dengan bertambahnya waktu pengalaman investasi							
6	Dengan memiliki tingkat pengetahuan tentang risiko dan nilai volatilitas yang sangat tinggi dalam berinvestasi di aset digital <i>cryptocurrency</i> akan mempengaruhi minat keputusan investasi							
7	Semakin tertarik berinvestasi di aset digital <i>cryptocurrency</i> karena menggunakan teknologi <i>blockchain</i> yang sifatnya desentralisasi tidak dapat dikontrol oleh satu pihak atau							

	memanipulasi data							
8	Mengerti bahwa berinvestasi pada aset digital <i>cryptocurrency</i> memiliki tingkat resiko yang sangat tinggi dan memiliki tingkat keuntungan sangat tinggi juga, jika dibandingkan dengan instrumen investasi lain.							
9	Investasi di aset digital <i>cryptocurrency</i> memberikan kesempatan untuk mengikuti perkembangan teknologi baru dalam dunia keuangan digital.							
10	Investasi aset digital <i>cryptocurrency</i> tidak dikendalikan oleh pemerintah atau lembaga keuangan mana pun, sehingga <i>cryptocurrency</i> diamankan dengan teknologi blockchain, yang merupakan teknologi yang sangat aman dan sulit untuk diretas.							
11	Investasi aset digital seperti <i>cryptocurrency</i> tergolong lebih mudah dan efisien, karena dapat diakses oleh siapa saja dengan koneksi internet, tanpa memerlukan persyaratan khusus.							

III. JAWABAN KUESIONER RESPONDEN

a. Jawaban Responden Kuesioner Pada Minat Masyarakat Terhadap Investasi Aset Digital *Cryptocurrency*

No	Y1.1	Y1.2	Y1.3	Y1.4	Y1.5	Y1.6	Y1.7	Y1.8	Y1.9	Y1.10	Y1.11
1	2	2	4	5	4	7	6	6	5	5	6
2	3	3	4	5	6	6	3	5	5	3	5
3	7	4	5	4	6	7	4	5	6	4	7
4	3	6	4	5	4	5	7	6	7	3	6
5	4	5	5	4	4	5	6	6	7	2	5
6	4	3	3	4	4	5	4	6	7	3	6
7	6	6	6	7	6	7	6	7	6	4	7
8	4	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4
9	7	7	5	5	5	7	4	6	5	4	6
10	6	5	4	3	5	3	5	5	5	4	5
11	5	1	4	4	4	6	5	6	4	3	7
12	5	5	5	6	5	5	4	5	6	4	6
13	4	2	4	3	5	4	5	5	2	3	4
14	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
15	1	2	4	4	4	6	4	5	6	4	5
16	7	7	7	7	5	5	6	7	5	4	6
17	7	5	4	3	4	6	4	6	5	5	6
18	3	3	4	4	4	5	4	6	6	4	7
19	6	7	4	4	6	6	5	6	7	4	6
20	2	2	4	4	4	6	4	5	5	5	7
21	2	2	4	4	4	5	4	4	7	4	4
22	4	4	4	4	4	6	4	4	6	4	5
23	4	4	4	4	5	5	4	5	6	4	6
24	4	4	4	4	5	6	4	4	5	4	4
25	4	3	4	4	5	6	4	4	5	5	6
26	7	6	6	6	7	6	4	7	7	5	7
27	1	1	2	3	4	6	2	2	1	2	4
28	6	2	4	4	5	6	4	4	4	3	5
29	7	6	5	4	6	7	7	7	7	4	7
30	3	1	4	2	4	5	3	3	3	3	5
31	3	3	4	4	5	6	4	3	3	4	4
32	2	2	3	3	4	5	2	3	3	2	4
33	6	3	4	4	5	7	4	6	4	5	6
34	7	6	6	7	7	7	6	7	7	4	7
35	4	2	4	4	4	4	2	5	4	4	4
36	7	7	5	6	7	7	7	7	7	4	6
37	2	1	2	3	3	5	3	4	6	6	4
38	5	4	4	4	5	5	6	5	4	4	5

39	6	2	4	4	6	6	4	4	5	3	4
40	4	4	6	6	5	6	6	4	5	5	6
41	5	6	4	4	4	4	4	5	4	5	5
42	7	6	6	7	7	7	5	7	7	4	6
43	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	5
44	7	4	6	5	6	7	6	4	5	5	7
45	1	1	1	3	3	2	3	3	3	4	4
46	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	5
47	4	2	5	4	4	4	3	5	4	4	5
48	6	6	5	4	4	4	4	4	4	4	4
49	5	2	4	4	4	6	5	5	5	5	5
50	3	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5
51	6	6	7	7	7	7	5	7	7	6	7
52	5	2	5	4	5	6	4	6	5	4	5
53	5	4	4	4	6	6	4	6	6	4	6
54	4	4	6	4	6	6	6	6	5	4	6
55	6	4	6	6	6	6	6	6	5	4	6
56	5	2	4	5	6	6	4	6	5	4	6
57	5	4	4	4	5	5	4	5	6	5	6
58	6	4	5	4	4	6	6	7	5	4	5
59	5	4	4	4	5	5	6	5	6	5	6
60	6	4	4	4	6	5	6	6	7	4	6
61	6	5	6	5	6	7	3	6	7	6	6
62	6	6	5	4	5	5	6	5	5	5	6
63	7	7	6	4	6	6	6	6	7	4	5
64	4	4	5	5	6	4	5	6	5	5	6
65	7	7	6	6	6	6	5	7	7	6	7
66	6	6	6	4	6	5	7	4	5	5	5
67	4	4	6	4	5	7	5	6	4	6	6
68	6	6	4	3	5	4	5	5	6	4	5
69	4	3	4	5	5	6	6	4	4	4	4
70	4	4	4	4	5	6	5	4	6	4	4
71	2	2	2	4	4	5	3	4	4	4	4
72	5	2	5	5	5	6	4	6	5	5	5
73	6	2	4	4	4	6	4	5	5	6	6
74	7	7	5	5	6	7	4	5	6	6	6
75	6	1	4	4	5	5	4	4	4	4	6
76	7	4	5	5	5	5	6	4	5	5	5
77	2	2	4	4	4	6	6	4	5	4	6
78	7	4	4	4	4	4	5	6	6	5	4
79	5	3	5	4	5	5	6	5	6	4	6
80	4	4	4	5	4	4	6	6	5	5	6

41	5	6	4	2	3	4	4	4	3	3	3
42	7	6	7	5	7	7	7	7	7	7	7
43	3	4	3	3	3	4	1	1	3	5	4
44	7	4	5	2	6	2	2	6	2	2	2
45	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4
46	4	4	4	3	3	5	4	3	3	3	4
47	7	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1
48	6	6	7	7	6	6	6	5	5	5	5
49	5	2	7	4	4	4	4	5	5	5	4
50	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
51	6	6	6	2	3	2	3	3	3	3	3
52	5	2	5	2	4	2	3	4	2	4	2
53	5	3	5	1	3	2	1	2	5	2	3
54	4	1	1	1	2	4	1	1	1	1	1
55	6	5	5	3	4	6	6	5	4	6	3
56	5	2	6	6	6	4	6	6	5	7	6
57	5	3	6	3	4	4	4	5	4	4	4
58	6	4	6	4	4	4	4	5	4	6	5
59	5	4	4	4	5	4	5	6	6	6	5
60	6	4	5	5	4	4	4	5	6	6	6
61	6	5	5	5	6	5	5	6	6	6	5
62	6	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7
63	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
64	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5
65	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
66	6	6	5	7	4	4	5	7	6	7	7
67	4	4	4	4	4	4	4	2	4	5	4
68	7	6	7	5	7	7	7	7	7	7	7
69	4	3	4	2	3	3	5	4	4	4	4
70	4	4	4	4	2	6	6	4	6	4	4
71	2	2	6	2	2	4	4	4	4	4	4
72	5	2	4	3	3	3	4	4	3	4	3
73	6	2	2	4	6	6	6	5	5	6	5
74	7	7	5	5	6	6	6	6	5	7	6
75	6	1	1	2	2	1	3	4	5	6	2
76	7	4	7	1	1	3	1	3	2	5	3
77	1	6	6	6	2	2	2	6	6	2	6
78	7	4	7	2	4	4	3	2	2	2	3
79	5	3	4	5	6	6	4	5	6	6	4
80	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5

c. Jawaban Responden Kuesioner Pada Faktor Psikologi

No	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2.7	X2.8	X2.9	X2.10
1	1	1	2	1	2	2	3	2	2	1
2	3	4	5	5	5	1	4	3	2	2
3	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4
4	3	5	4	3	6	5	6	3	6	5
5	4	6	6	7	7	7	6	6	6	5
6	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5
7	1	1	4	4	6	2	4	6	2	2
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	7	7	4	7	7	1	7	7	4	1
10	6	5	6	7	5	5	5	5	5	5
11	5	4	5	7	5	5	6	4	5	4
12	6	7	6	7	7	7	7	7	6	7
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
15	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
17	4	4	6	7	6	4	5	5	5	4
18	6	5	3	6	5	5	4	5	6	5
19	7	6	6	7	7	7	7	7	7	6
20	6	7	6	7	6	7	7	6	6	6
21	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
22	4	6	5	5	3	5	6	5	7	6
23	2	2	4	3	4	1	3	3	4	2
24	4	1	5	6	3	1	4	4	4	4
25	5	4	4	5	5	3	4	4	4	4
26	6	6	4	5	3	5	5	5	6	6
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	5	1	2	2	2	2	2	2	3	2
29	7	7	1	3	7	1	5	2	3	1
30	5	2	4	3	4	3	3	3	4	3
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
32	6	4	4	5	4	4	6	6	5	6
33	6	1	1	7	6	3	4	5	6	2
34	1	3	7	1	1	6	5	5	5	3
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
36	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
37	1	2	6	4	3	5	3	5	1	4
38	3	4	5	5	4	6	5	6	6	4
39	6	2	2	6	2	2	2	4	4	4
40	6	5	6	6	6	6	6	5	6	4

41	6	2	4	2	2	3	3	3	3	3
42	7	7	5	7	7	7	7	7	6	2
43	4	1	5	4	4	3	3	5	4	3
44	2	2	2	6	5	4	4	4	2	2
45	4	1	4	7	4	4	4	7	7	4
46	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
47	4	1	1	7	1	1	1	1	1	1
48	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
49	5	4	2	6	5	1	4	4	4	2
50	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
51	6	6	3	3	6	3	6	6	3	3
52	2	1	5	5	5	2	2	2	2	2
53	4	2	2	4	5	2	4	4	2	3
54	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4
55	4	5	4	5	6	6	1	3	4	4
56	5	4	3	6	6	6	7	7	2	4
57	5	4	5	6	5	5	4	4	5	3
58	5	3	4	4	4	3	5	4	5	3
59	5	6	4	7	3	4	4	4	5	5
60	6	5	5	7	5	3	6	6	6	6
61	6	6	6	6	6	3	6	6	6	6
62	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
63	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
64	5	3	4	4	5	4	5	5	4	3
65	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
66	4	2	4	7	7	4	6	7	4	7
67	7	3	4	5	4	4	4	4	4	4
68	7	7	5	6	5	7	7	7	6	6
69	4	2	4	5	4	4	5	4	4	4
70	4	2	6	6	4	4	6	6	6	2
71	6	6	5	6	5	6	6	5	5	5
72	5	3	4	4	3	3	3	4	4	3
73	6	3	2	6	6	2	6	6	6	3
74	4	7	7	7	7	6	6	5	4	6
75	3	4	4	7	2	3	5	6	7	2
76	7	4	3	4	7	1	2	4	1	1
77	2	6	6	6	6	2	6	7	6	2
78	6	2	1	7	5	1	5	4	2	3
79	6	4	5	6	4	6	6	6	5	7
80	6	4	6	6	4	5	4	5	4	6

d. Jawaban Responden Kuesioner Pada Faktor Pengalaman Investasi

No	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	X3.7	X3.8	X3.9	X3.10	X3.11
1	2	2	5	1	2	2	2	1	4	1	3
2	2	2	3	2	2	3	4	3	4	2	3
3	4	5	4	4	4	5	4	7	6	5	5
4	6	6	4	6	6	4	3	5	5	6	5
5	4	6	6	7	7	7	6	6	6	6	5
6	1	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2
7	6	6	4	6	6	4	4	4	6	6	6
8	4	1	1	3	4	3	4	1	1	2	3
9	7	4	7	7	4	7	4	7	7	7	7
10	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	7
11	1	1	1	3	4	3	4	4	3	4	4
12	7	7	7	6	6	6	6	7	6	7	7
13	2	2	4	2	6	4	4	4	4	4	4
14	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
17	1	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4
18	1	1	4	4	5	6	5	4	6	5	5
19	6	6	6	6	6	6	7	6	6	6	6
20	6	6	6	7	6	6	6	6	6	6	6
21	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
22	5	4	5	5	5	6	5	3	3	4	7
23	1	2	3	5	4	4	5	5	5	4	4
24	1	1	3	3	4	6	4	6	5	7	7
25	3	3	4	4	4	5	4	5	5	4	4
26	6	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	1	1	1	1	1	2	2	6	4	2	6
29	4	4	1	1	5	5	5	7	5	7	7
30	1	1	1	2	1	1	2	2	4	3	4
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
32	3	3	5	5	5	6	6	6	6	6	5
33	1	6	2	4	5	4	7	6	5	7	7
34	7	5	7	7	1	3	7	2	1	5	3
35	4	4	4	4	4	4	2	3	5	6	6
36	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
37	1	2	1	2	2	3	1	5	1	5	3
38	4	3	4	5	5	5	5	5	6	6	4
39	2	2	2	2	4	2	4	5	7	5	6
40	4	4	4	4	4	7	4	4	4	4	4

41	1	1	1	1	2	3	3	4	4	4	4
42	3	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
43	1	1	2	3	5	5	4	4	4	5	7
44	2	2	2	2	6	6	5	6	6	6	6
45	1	4	4	4	4	4	6	4	7	4	4
46	1	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4
47	1	1	1	1	1	2	5	1	1	1	5
48	4	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5
49	1	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4
50	2	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3
51	6	3	3	3	2	6	6	6	6	6	6
52	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	3
53	2	1	2	2	2	4	5	5	4	4	5
54	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4
55	4	6	4	5	3	6	5	4	6	6	3
56	4	6	6	6	6	6	4	2	4	6	5
57	3	4	5	4	5	4	4	5	5	3	4
58	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3
59	1	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5
60	2	2	4	5	5	5	6	6	5	5	6
61	2	2	6	5	6	6	6	6	6	6	7
62	2	3	7	7	7	7	7	7	7	7	7
63	3	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
64	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4
65	4	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
66	4	4	4	3	4	4	4	5	6	4	6
67	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
68	5	6	5	7	7	6	6	7	6	6	7
69	2	2	4	4	4	4	4	5	3	4	4
70	2	2	2	4	4	4	6	6	4	4	6
71	1	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2
72	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
73	2	2	6	6	5	6	6	7	7	7	7
74	6	6	7	6	6	6	6	5	7	7	7
75	1	1	3	2	5	2	4	5	4	6	4
76	1	3	1	1	1	3	3	3	4	1	6
77	2	6	2	6	2	6	2	6	6	6	6
78	1	1	1	2	4	4	2	2	4	4	4
79	3	4	5	5	6	5	5	6	4	5	6
80	3	3	4	3	5	5	4	5	5	5	4

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1 **Data Pribadi**

Nama	: Agung Prabowo
Npm	: 2005180021
Tempat dan Tanggal Lahir	: Tebing Tinggi, 23 Maret 2002
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: Indonesia
Alamat	: Jalan Persatuan Lingkungan IV, Sei Segiling, Kota Tebing Tinggi
E-mail	: Agungwiratama79@gmail.com

2 **Data Orang Tua**

Nama Ayah	: Suroyo Handoko
Nama Ibu	: Yusniar Damanik
Alamat	: Jalan Persatuan Lingkungan IV, Sei Segiling, Kota Tebing Tinggi

3 **Pendidikan Formal**

Tahun 2008 – 2014	: SD Negeri 164327 Tebing Tinggi
Tahun 2014 – 2017	: SMP Negeri 1 Kota Tebing Tinggi
Tahun 2017 – 2020	: SMA Negeri 1 Kota Tebing Tinggi
Tahun 2020 – 2024	: Tercatat sebagai mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Program Studi Ekonomi Pembangunan (S-1) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila mendapat surat ini agar disertaikan
nomor dan 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 [f umsumedan](#) [u umsumedan](#) [t umsumedan](#) [u umsumedan](#)

**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING
PROPOSAL / SKRIPSI MAHASISWA**

NOMOR : 1966 / TGS / IL.3-AU / UMSU-05 / F / 2024

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

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

Program Studi : Eko. Pembangunan
Pada Tanggal : 31 Januari 2024

Dengan ini menetapkan Dosen Pembimbing Proposal / Skripsi Mahasiswa :

Nama : Agung Prabowo
N P M : 2005180021
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Eko. Pembangunan
Judul Proposal / Skripsi : Perkembangan Investasi Digital Dari Cryptocurrency Terhadap Minat Masyarakat di Indonesia

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 : 01 Agustus 2025**
4. Revisi Judul.....

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Ditetapkan di : Medan
Pada Tanggal : 25 Muharram 1446 H
01 Agustus 2024



Dekan

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

Tembusan :

1. Pertinggal.





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Lengkap : Agung Prabowo
 N.P.M : 2005180021
 Program Studi : Ekonomi Pembangunan
 Judul Skripsi : Perkembangan Investasi Digital dari Cryptocurrency terhadap Minat Masyarakat di Indonesia

Tanggal	Deskripsi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
06/02/2024	BAB I : memperbaiki latar belakang, menambah data dan jabarkan, Identifikasi masalah		
12/02/2024	memperbaiki rumusan-rumusan masalah, tujuan penelitian dan memfakt. Perbaikan BAB I		
26/03/2024	BAB II memperbaiki teori yg digunakan, buku dan referensi yg sesuai		
08/04/2024	BAB II Perbaiki kerangka konseptual dan Perbaiki kerangka analisis		
15/05/2024	BAB III memperbaiki definisi operasional dan faktor analisis		
22/05/2024	BAB III Perbaiki tahapan analisis, Populasi dan sampel		
28/05/2024	Revisi Arc 4 / JEMPRO		

Medan, Mei 2024
 Diketahui /Disetujui
 Ketua Program Studi
 Ekonomi Pembangunan

Pembimbing

Dr. PRAWIDYA HARIANI RS, SE, M.Si

Dr. PRAWIDYA HARIANI RS, SE, 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 Jumat, 07 Juni 2024 telah diselenggarakan seminar Proposal Program Studi Ekonomi Pembangunan menerangkan bahwa :

Nama : Agung Prabowo
N.P.M. : 2005180021
Tempat / Tgl.Lahir : Kota Tebing Tinggi, 23 Maret 2002
Alamat Rumah : Jalan Persatuan Link IV
Judul Proposal : Perkembangan Investasi Digital Dari Cryptocurrency Terhadap Minat Masyarakat di Indonesia

Disetujui / tidak disetujui *)

Item	Komentar
Judul	Perkembangan Investasi Digital dari cryptocurrency terhadap minat masyarakat di Indonesia
Bab I	Menarikkan latar belakang, Indonesia, Sumatera Utara, Medan,
Bab II	Tambahan teori Ekonomi, Utilitas-laborisme
Bab III	Perbaikan populasi, sumber
Lainnya	Daftar Rujukan
Kesimpulan	☐ Lulus ☐ Tidak Lulus

Medan, Jumat, 07 Juni 2024

TIM SEMINAR

Ketua

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

Pembimbing

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

Sekretaris

Dra. Hj. Roswita Hafni, M.Si.

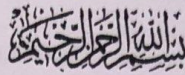
Pembanding

Dr. Sylvia Viridy Ranita S.E.

M.Si.,



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH PIMPINAN PUSAT
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Tel. (061) 6624567 Ext. 304 Medan 220238



PENGESAHAN PROPOSAL

Berdasarkan hasil Seminar proposal Program Studi Ekonomi Pembangunan yang diselenggarakan pada hari **Jumat, 07 Juni 2024** menerangkan bahwa:

Nama : Agung Prabowo
N.P.M. : 2005180021
Tempat / Tgl.Lahir : Kota Tebing Tinggi, 23 Maret 2002
Alamat Rumah : Jalan Persatuan Link IV
JudulProposal :Perkembangan Investasi Digital Dari Cryptocurrency Terhadap Minat Masyarakat di Indonesia

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

Medan, Jumat, 07 Juni 2024

TIM SEMINAR

Ketua

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

Sekretaris

Dra.Hj.Roswita Hafni, M.Si.

Pembimbing

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

Pembanding

Dr. Sylvia Vianity Rani S.E. M.Si.,

Diketahui / Disetujui
A.n. Dekan
Wakil Dekan - I

07 Juni 2024

Assoc.Prof. Dr. Ade Gunawan, S.E., M.Si.



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: 3992/JDL/SKR/MAN/FEB/UMSU/27/5/2024

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

Medan, 27/5/2024

Dengan hormat.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Agung Prabowo
NPM : 2005180021
Program Studi : Ekonomi Pembangunan
Konsentrasi : Riset Ekonomi dan Bisnis

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

Identifikasi Masalah : 1. Cryptocurrency dikenal dengan loyalitas harganya yang tinggi, yang dapat menyebabkan ketidakstabilan ekonomi jika digunakan secara luas sebagai alat investasi
2. Saat ini cryptocurrency tidak diakui sebagai alat pembayaran yang sah di Indonesia, sehingga menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana regulasi pemerintah dapat mempengaruhi penggunaan dan investasi dalam cryptocurrency

Rencana Judul : 1. Pengaruh Regulasi Penggunaan Bitcoin Terhadap Perkembangan Ekonomi Digital Di Indonesia
2. Analisis Dampak Investasi Mata Uang Digital Cryptocurrency Terhadap Perekonomian Di Indonesia
3. Perkembangan Investasi Digital Dari Cryptocurrency Terhadap Minat Masyarakat Di Indonesia

Objek/Lokasi Penelitian : Indonesia

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

Hormat Saya
Pemohon


(Agung Prabowo)



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: 3992/JDL/SKR/MAN/FEB/UMSU/27/5/2024

Nama Mahasiswa	: Agung Prabowo
NPM	: 2005180021
Program Studi	: Ekonomi Pembangunan
Konsentrasi	: Riset Ekonomi dan Bisnis
Tanggal Pengajuan Judul	: 27/5/2024
Nama Dosen Pembimbing ^{*)}	: <u>Dr. Prawidya Hariani RS., SE., M.Si.</u>
Judul Disetujui ^{**)}	: <u>Perkembangan Investasi Digital dari</u> <u>Cryptocurrency Terhadap Minat Masyarakat</u> <u>di Indonesia</u>

Disahkan oleh:
Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan

Medan, ...

Dosen Pembimbing

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

(Dr. Prawidya Hariani 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"