

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Salah satu tanda modernisasi masyarakat dunia, termasuk Indonesia adalah adanya perkembangan alat pembayaran yang semakin pesat dan maju. Awalnya sistem barter antar barang yang diperjualbelikan adalah alat pembayaran yang lazim yang digunakan di era pra-modern. Adanya berbagai kesulitan dengan sistem barter mendorong munculnya satuan tertentu yang memiliki nilai pembayaran, yang dikenal dengan istilah uang. Hingga saat ini uang menjadi salah satu alat pembayaran utama yang berlaku dimasyarakat.<sup>1</sup>

Uang adalah suatu benda yang dipergunakan oleh umum sebagai alat perantara. Untuk mempermudah proses pertukaran atau dengan kata lain dapat pula dinyatakan bahwa uang didefinisikan sebagai suatu benda yang diterima sebagai pembayaran penuh untuk suatu barang atau jasa dari seseorang yang mungkin tidak atau belum dikenal.<sup>2</sup> Dengan ditemukannya uang, kendala di atas dapat diatasi, bahkan fungsi uang tidak hanya sebagai alat tukar saja, melainkan beralih ke fungsi-fungsi lainnya yang jauh lebih luas seperti alat satuan hitung, penimbun kekayaan atau sebagai standar pencicilan hutang. Masyarakat pada umumnya menggunakan uang untuk membeli barang dan jasa;dimana ini menjamin kesediaan masyarakat dalam menjamin uangnya dengan barang-barang dan jasa-jasa sehingga setiap orang puas pada pekerjaannya yang sudah sesuai untuk mendapatkan penghasilan dalam bentuk uang.<sup>3</sup>

Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat menciptakan kemajuan di bidang perekonomian terkhususnya sistem pembayaran. Semakin majunya teknologi komputer serta meluasnya penggunaan internet didukung kondisi di abad ini yang menuntut keseluruhan sistem agar dapat bekerja secara efektif dan praktis akhirnya memunculkan suatu inovasi dalam sistem pembayaran yang disebut dengan pembayaran secara elektronik, Maka muncullah *Elektronik Banking*. Bank menyediakan layanan *Electronic Banking (E-Banking)* untuk memenuhi tuntutan dan kebutuhan nasabah sebagai alternatif media untuk melakukan transaksi perbankan tanpa nasabah datang ke bank atau ke ATM.<sup>4</sup> Kecuali untuk transaksi setoran dan tarikan uang tunai. Produk-produk dari *E-Banking* ini ialah:

---

<sup>1</sup> Tri Hendro, Bank & Institusi Keuangan Non Bank di Indonesia, (Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2014), hlm. 9.

<sup>2</sup> Indra Darmawan, Pengantar Uang Perbankan, (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), hlm. 5.

<sup>3</sup> Kasmir, Bank dan Lembaga Keuangan lainnya, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 13

<sup>4</sup> Maryanto Supriyono, Buku Pintar Perbankan, Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2011), hlm 65

1. *Internet Banking* (via Internet/computer)
2. *Mobile Banking* (Via Handphone)
3. *SMS Banking* (Via SMS)

Gaya hidup *modern* seperti itu mendorong munculnya sistem pembayaran non-tunai seperti penggunaan kartu kredit, kartu debit, kartu ATM, dan uang elektronik (*e-money*). Pembayaran secara elektronik ini menggantikan alat pembayaran cek untuk membayar tagihan-tagihan baik bersifat mikro maupun ritel. Tidak hanya itu saja, bahkan akhir-akhir ini muncul suatu inovasi dalam bidang instrument pembayaran yang diciptakan untuk menggantikan alat pembayaran berupa uang tunai. Instrument pembayaran ini disebut *electronic money (e-money)*.

Bank Indonesia bekerja sama dengan bank swasta maupun BUMN, perusahaan telekomunikasi, dan perusahaan lain berusaha untuk mensosialisasikan sistem pembayaran non tunai dalam rangka menciptakan *less cash society* yaitu mengurangi penggunaan uang tunai pada masyarakat. Agar gerakan ini berjalan dengan baik maka Bank Indonesia berusaha menciptakan *mindset* di masyarakat bahwa berjalannya sistem pembayaran non-tunai mengindikasikan masyarakat yang sudah modern.

Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak akan bisa hidup tanpa adanya sosialisasi pada diri kita. Sosialisasi merupakan dasar awalnya setiap individu untuk menjalani kehidupannya di dalam masyarakat. Seorang individu yang hidup di masyarakat yang menyimpang, kemungkinan besar dia akan berperilaku menyimpang pula. Begitupun sebaliknya, seorang individu yang hidup di tengah masyarakat santri, kemungkinan besar dia akan berkepribadian santri pula.<sup>5</sup>

Hasil Survei *Less Cash Society (LCS)* Bank Indonesia (2006) berkaitan dengan sikap, perilaku, dan preferensi dunia usaha terhadap instrumen pembayaran non tunai menunjukkan bahwa animo dunia usaha sangat besar dalam menerima instrumen ini. Hal ini mengindikasikan bahwa sistem pembayaran non tunai sangat mungkin dilakukan di Indonesia. Walaupun sosialisasi ini dapat dikatakan terlambat jika dibandingkan dengan Singapura.<sup>6</sup>

Sebenarnya sistem pembayaran non tunai sudah disosialisasikan sejak tahun 2007. Namun baru ramai diperbincangkan di tengah masyarakat sejak muncul Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pada tahun 2014 ini. GNNT adalah gerakan yang digalakkan oleh Bank Indonesia bekerja sama dengan bank swasta maupun Badan Usaha Milik Negara (BUMN),

---

<sup>5</sup>Intan Yuania, Sosialisasi, <http://pintar.sosiologi.blogspot.co.id/2015/05/sosialisasi.html> (12 Desember 2017)

<sup>6</sup>Irman Ramdani, E-Money, <http://irmanramdhani.blogspot.co.id/2014/10/e-money.html> (12 Desember 2017)

perusahaan telekomunikasi, dan perusahaan lain yang mendukung gerakan ini, untuk mensosialisasikan sistem pembayaran non tunai dalam rangka menciptakan LCS. Agar gerakan ini berjalan dengan baik maka Bank Indonesia berusaha menciptakan *mindset* di masyarakat bahwa berjalannya sistem pembayaran non tunai mengindikasikan masyarakat yang sudah modern.

Di masyarakat, sistem pembayaran non tunai sudah lama digunakan yaitu melalui penggunaan kartu kredit. Bagi masyarakat menengah ke atas mungkin sudah terbiasa melakukan pembayaran dengan kartu kredit, tapi tidak untuk kalangan menengah ke bawah. Bagi masyarakat menengah ke bawah sangat sulit untuk mendapatkan kepercayaan bank dalam hal kepemilikan kartu kredit. Oleh karena itu, pada GNNT ini sistem pembayaran non tunai yang mungkin bisa dilakukan oleh semua kalangan adalah *e-money*.

Selain karena munculnya GNNT, manfaat penggunaan sistem pembayaran non tunai sangat besar sekali. Sistem ini dapat memperkecil resiko kehilangan uang. Masyarakat tidak akan khawatir uangnya dicuri, karena uang tersebut sudah tercatat hanya dalam sebuah kartu atau catatan saldo rekening ponsel. Manfaat lainnya, dengan sistem ini Bank Indonesia dapat mengontrol perputaran uang di masyarakat sehingga inflasi dapat dikontrol dengan baik. Selain itu, Bank Indonesia dapat menghemat biaya operasional untuk memproduksi uang, baik uang kertas maupun uang logam yang mudah rusak. Karena umur penggunaan kartu lebih lama dari pada umur penggunaan uang kertas yang mudah robek, basah, dan rusak.

Menurut Bank Indonesia yang dimaksud uang elektronik (*e-money*) adalah uang yang digunakan dalam transaksi Internet dengan cara elektronik. Transaksi uang elektronik melibatkan penggunaan jaringan komputer seperti sistem penyimpanan harga digital, salah satu contoh uang elektronik misalnya adalah *Electronic Funds Transfer* (EFT).

Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 Tanggal 13 April 2009 tentang uang elektronik (*electronic money*), uang elektronik harus memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

1. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.
2. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*.
3. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.

4. Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.<sup>7</sup>

Dalam Peraturan Bank Indonesia No:11/12/PBI/2009 Pasal 1 ayat (2): dijelaskan bahwa transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Sementara pada Pasal 1 ayat (3): dijelaskan bahwa teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumpulkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi. Sementara itu, yang dimaksud dengan Tanda Tangan Elektronik (TTE) adalah tanda tangan yang terdiri atas informasi elektronik yang dilekatkan, terasosiasi atau terkait dengan informasi elektronik lainnya yang digunakan sebagai alat verifikasi elektronik.

Transaksi elektronik belum terlalu banyak dijumpai di Indonesia. Sejauh ini, 99% transaksi dilakukan secara tunai. Karena kondisi tersebut, *startup* dan toko *online* harus menyediakan metode pembayaran *offline* seperti *cash-on-delivery* (COD) dan *voucher game*.

Meskipun *startup* masih harus menggunakan metode pembayaran *offline* ini agar dapat mempertahankan kelangsungan bisnisnya, tampaknya masyarakat Indonesia akan lebih banyak menggunakan transaksi elektronik di tahun-tahun mendatang.

Seperti yang dilaporkan oleh Detik, Bank Indonesia memperlihatkan beberapa statistik mengenai kondisi *electronic money* di negara ini. Sejauh ini, *e-money* uang non tunai yang digunakan dalam transaksi sudah digunakan sebagai alat pembayaran untuk transaksi yang bernilai kurang dari Rp 5 juta di Indonesia. Total nilai transaksi *electronic money* ditahun 2013 mencapai Rp 6,7 miliar per hari atau Rp 2 triliun per tahun. Sementara total nilai transaksi di Indonesia adalah Rp 260 triliun per tahun.<sup>8</sup>

Tapi, tren menunjukkan bahwa *electronic money* akan tumbuh jauh lebih cepat di tahun-tahun mendatang. Total nilai transaksi *electronic money* di Indonesia di tahun 2009 adalah Rp 1,4 miliar per hari. Tahun berikutnya naik menjadi Rp 1,9 miliar per hari. Di tahun 2011, nilai tersebut naik menjadi Rp 2,7 miliar per hari, dan tahun lalu nilainya mencapai Rp 3,9 miliar per hari.

Sampai bulan Mei tahun lalu, 23,5 juta alat *e-money* (seperti kartu Flazz BCA dan kartu e-Toll Indomaret) sudah dikeluarkan, naik dibandingkan tahun lalu yang berjumlah 21,9 juta.

---

<sup>7</sup>[www.bi.go.id/id/peraturan/sistem-pembayaran/pages/pbi\\_111209.aspx](http://www.bi.go.id/id/peraturan/sistem-pembayaran/pages/pbi_111209.aspx) (15Desember 2017)

<sup>8</sup>Erinco Lukman, E-money di Indonesia Punya Masa Depan Cerah, <https://id.techinasia.com/emoney-di-indonesia-punya-masa-depan-cerah/>

Perkembangan uang elektronik sangat pesat, pertama kali terbit April tahun 2007 hanya sebanyak 165.193, tetapi dalam kurun waktu 3 tahun kemudian sudah mencapai hampir 8 juta yang beredar. Pemakaian *electronic money* di masa datang diperkirakan berpotensi menggeser peran uang tunai dalam transaksi pembayaran bersifat *retail*. Kita dapat melihat minat masyarakat menggunakan *electronic money* dari jumlah kartu yang diterbitkan.

Berdasarkan data Bank Indonesia, peningkatan jumlah kartu per Oktober 2009 dibandingkan Januari 2009 tumbuh 343,95% menjadi 2.558.329 kartu. Nilai *float fund* yang tersimpan pada instrumen *electronic money* pada Oktober 2009 mencapai Rp 70,5 miliar. Nilai ini naik 4% persen atau sebesar Rp 2,8 miliar dari Agustus 2009 yang hanya Rp 67,67 miliar. Sedangkan volume penggunaan *electronic money* pada Oktober mencapai 1,6 juta transaksi, atau lebih rendah dibanding volume di bulan September 2009, yang sebesar 2 juta transaksi. Adapun nilai transaksi di Oktober turun 19% dari Rp 68 miliar menjadi Rp 55 miliar.<sup>9</sup> Hingga akhir tahun 2013, tercatat besaran transaksi e-money mencapai Rp 6,7 miliar per hari. Sementara aktifitas transaksi menggunakan uang elektronik pada 2013 tercatat sebesar Rp 2,9 triliun dengan jumlah transaksi sebanyak 137,9 juta menunjukkan peningkatan dari tahun sebelumnya. Bulan Januari 2014 transaksi e-money mencapai 239,6 miliar dengan jumlah transaksi sebanyak 12,05 juta sedangkan pada bulan Februari transaksi e-money mencapai 212,1 miliar dengan jumlah transaksi sebanyak 11,7 juta.<sup>10</sup>

**Tabel 1.1**

**Daftar Nama Uang Elektronik Dan Penerbitnya**

NO.	NAMA PENERBIT	NAMA PRODUK
1	BDP DKI JAKARTA	JAK CARD
2	BANK MANDIRI	INDOMARET CARD, GAZ CARD & E-TOLL
3	BANK CENTRAL ASIA	FLAZZ
4	PT. TELEKOMUNIKASI INDONESIA	FLEXY CARD & I-VAS CARD
5	PT. TELEKOMUNIKASI SELULAR	T-CASH
6	BANK MEGA	STUDIO PASS CARD &

<sup>9</sup>Irman Ramdani, *E Money*, <http://irmanramdhani.blogspot.co.id/2014/10/e-money>

<sup>10</sup> Windarto, Loc. Cit

		SMART CARD
7	PT. SKYE SAB INDONESIA	SKYE CARD
8	PT. INDOSAT	DOMPETKU
9	BANK NEGARA INDONESIA	JAVA JAZZ CARD & KARTUKU
10	BANK RAKYAT INDONESIA	BRIZZI
11	PT. XL. AXIATA	XL TUNAI
12	PT. FINNET INDONESIA	FINPAY
13	PT. ARTAJASA PEMBAYARAN ELEKTRONIS	MYNT
14	BANK PERMATA	BBM MONEY
15	BANK CIMB NIAGA	REKENING PONSEL
16	PT. NUSA SATU INTI ARTHA	JOKU
17	PT. BANK NATIONALNOBU	NOBU
18	PT. SMARTFREN TELCOM	SMART
19	PT. MVCOMMERCE INDONESIA	COMMERCE
20	PT. WITAMI TUNAI MANDIRI	TRUE MONEY WITAMI

Sumber: [www.bi.go.id](http://www.bi.go.id)

Secara umum, potensi pengembangan instrumen *electronic money* relatif tinggi. Hal ini tercermin dari kesiapan masyarakat untuk memanfaatkan *electronic money* cukup besar, yaitu sebesar 71% masyarakat bersedia memanfaatkan *electronic money*. Alasan bersedia memanfaatkan *electronic money* adalah kemudahan dan kenyamanan, lebih aman dan pengeluaran menjadi lebih terkendali. Alasan lainnya adalah masyarakat senang dengan produk baru yang sedang *trend, prestise* serta banyak memberikan manfaat.<sup>11</sup>

Meskipun *electronic money* sangat efisien tetapi masih banyak yang belum menggunakan layanan ini, hal ini dapat dibuktikan bahwa masih banyak pengguna uang *cash* untuk membayar barang atau jasa yang ingin dimiliki khususnya masyarakat di Medan.

Masyarakat juga beranggapan bahwa uang elektronik sama dengan kartu jenis lain seperti kartu debit atau kredit, padahal hal tersebut jelas berbeda, uang elektronik dapat digunakan tanpa menggunakan PIN atau identifikasi pribadi lainnya. Masyarakat pada

---

<sup>11</sup>Ibid.,

umumnya lebih memilih bertransaksi secara manual karena beranggapan akan mengurangi risiko.

Beranjak dari permasalahan di atas, maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan *electronic money*, dengan mengambil fokus terhadap gambaran sosialisasi *electronic money* oleh Bank Indonesia. Hasil penelitian tersebut dituangkan lebih lanjut dalam sebuah karya ilmiah berbentuk skripsi yang berjudul **”Strategi Bank Indonesia dalam Sosialisasi Gerakan Nasional Non Tunai Electronic Money (Studi Kepada Masyarakat Di Kota Medan)”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang Masalah diatas maka dapat ditarik pokok permasalahan menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana perkembangan penggunaan Uang Elektronik (*e-money*) di kota Medan?
2. Bagaimana strategi yang dilakukan oleh Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Sumatera Utara dalam mensosialisasikan Uang Elektronik (*e-money*) kepada masyarakat di Medan?
3. Apa saja kendala yang dihadapi Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Sumatera Utara dalam mensosialisasikan *electronic money* kepada masyarakat di Medan?

## **C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

Berangkat dari latar belakang masalah dan juga pokok masalah yang telah dijelaskan diatas, maka ada beberapa tujuan yang ini dicapai dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan penggunaan Uang Elektronik (*e-money*) di kota Medan.
2. Untuk mengetahui strategi yang dilakukan oleh Bank Indonesia dalam mensosialisasikan *electronic money* kepada masyarakat di Medan.
3. Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi Bank Indonesia dalam mensosialisasikan *electronic money* kepada masyarakat di Medan.

### 2. Manfaat Penelitian

1. Untuk menambah wawasan keilmuan tentang kebijakan moneter yang dilakukan oleh Bank Indonesia yaitu dalam hal sosialisasi Electronic Money kepada masyarakat di Medan
2. Untuk meningkatkan pemahaman masyarakat luas yang berminat memahami segala hal yang berhubungan dengan Electronic Money.

#### **D. Metode Penelitian**

##### 1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif,<sup>12</sup> yang bertujuan memberikan gambaran atau mendeskripsikan tentang gambaran, strategi, dan kendala dalam sosialisasi *electronic money* yang dilakukan oleh Bank Indonesia kepada masyarakat di Medan.

##### 2. Jenis Data

Dalam penulisan skripsi ini menggunakan data primer dan sekunder. Data primer adalah sumber data yang diperoleh dari hasil wawancara. Data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung diberikan kepada sumber pengumpul data. Data sekunder meliputi buku-buku yang relevan dengan topik penulisan, karya tulis ilmiah, artikel, dan jurnal, dan internet.

##### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.<sup>13</sup>

Teknik pengumpulan data yang bisa digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Wawancara yaitu pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>14</sup> Dalam melakukan wawancara ini, penulis sekaligus pewawancara akan menggunakan pendekatan petunjuk umum wawancara yaitu pewawancara membuat garis besar pokok-pokok pertanyaan dalam wawancara.
2. Dokumentasi adalah mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia. Metode ini dilakukan dengan melihat dokumen-dokumen resmi seperti, monografi, catatan-catatan serta buku-buku peraturan yang ada.<sup>15</sup> Penulis akan mengkaji isi data dan mendeskripsikannya sesuai dokumen-dokumen yang ada.

##### 4. Teknik Pengolahan Data

---

<sup>12</sup>Emzir, Metode Penelitian Kualitatif, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 3.

<sup>13</sup>Suharsimi Arikunto, Manajemen Penelitian, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 100.

<sup>14</sup>Sugiyono, Metode Penelitian Bisnis, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013), hlm.410.

<sup>15</sup>Ahmad Tanzeh, Pengantar Metode Penelitian, (Yogyakarta: TERAS, 2009), hlm. 66.

Metode pengolahan data dilakukan melalui studi kepustakaan menggunakan referensi-referensi umum dan khusus. Yang dimaksud dengan referensi khusus ialah terbitan-terbitan mengenai suatu bidang khusus, tetapi tidak termasuk dalam laporan tahunan.<sup>16</sup>

## **E. Sistematika Pembahasan**

Untuk menjadikan pembahasan dalam skripsi ini lebih terarah, maka diperlukan sistematika yang dibagi menjadi 5 BAB. Adapun susunannya ialah:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini, penulis menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodeologi penelitian dan sistematika pembahasan.

### **BAB II LANDASAN TEORITIS**

Pada bab ini, membahas tinjauan umum terhadap teori sosialisasi terdiri dari pengertian sosialisai, tujuan sosialisasi, jenis-jenis sosialisasi. Kemudian teori uang terdiri dari pengertian uang, kriteria uang, fungsi uang, jenis-jenis uang, dan konsep uang dalam Islam. Dan teori *electronic money* yang terdiri dari pengertian *electronic money*, jenis-jenis *electronic money*, para pihak dalam transaksi *electronic money*, perbedaan *electronic money* dengan alat pembayaran menggunakan kartu (APMK), keuntungan & kelemahan *electronic money*, dan Hukum Muamalah *electronic money*.

### **BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada bab ini, membahas gambaran umum perusahaan dalam hal ini ialah sejarah singkat Bank Indonesia, visi misi & uraian tugas dan struktur organisasi Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Sumatera Utara.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

Pada bab ini, membahas hasil penelitian mengenai perkembangan uang elektronik di Indonesia saat ini, Peran Bank Indonesia dalam mendorong penggunaan uang elektronik di Indonesia, usaha-usaha dan tantangan yang dihadapi KPwBI Provinsi Sumatera Utara dalam mendorong penggunaan uang elektronik di Indonesia Khususnya Provinsi Sumatera Utara.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini, penulis akan memuat seluruh isi dari kesimpulan bab-bab sebelumnya dan saran-saran dari hasil yang diperoleh dan diharapkan dapat bermanfaat.

---

<sup>16</sup>Gorys Keraf, Komposisi, (Nusa Tenggara Timur: Nusa Indah, 1994), hlm 173.

