

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin maju yang ditandai oleh revolusi teknologi komunikasi dan informasi yang mengakibatkan terjadinya perubahan zaman. Dengan adanya kemudahan yang diperoleh dari komunikasi dan informasi, muncul kompetisi yang sangat ketat yang berakibat nasabah semakin banyak pilihan dan sangat sulit untuk dipuaskan (Ode et al., n.d., hlm. 55).

Perkembangan teknologi mobile devices yang cukup pesat sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan bahkan telah menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari masyarakat urban. Salah satu fungsi mobile devices yang mulai populer beberapa tahun belakangan ini adalah fasilitas mobile payment atau dompet digital. Pembayaran dan transaksi sederhana dan dapat memberikan sistem perbankan alternatif yang menyediakan akses ke layanan formal kepada yang tidak memiliki rekening (Comninos et al., 2008, hlm. 15).

Fasilitas ini memudahkan penggunaannya untuk melakukan transaksi pembelian barang atau jasa, pembayaran berbagai macam tagihan, transfer dana ke sesama pengguna dompet digital dan lain-lainnya. Adanya fasilitas dompet digital ini mulai menggantikan metode pembayaran yang berbentuk konvensional seperti transaksi tunai, kartu debit maupun kartu kredit, sehingga konsumen tidak direpotkan lagi dengan membawa dompet, kartu debit atau kartu kredit ketika hendak bepergian (Daulay et al., 2020, hlm. 77).

Dampak perubahan teknologi yang paling nyata baru-baru ini yaitu meningkatnya penggunaan uang elektronik atau dompet digital di kalangan masyarakat sebagai alat pembayaran. Masyarakat tidak perlu kesulitan untuk melakukan aktivitas transaksi diluar rumah. Ditambah lagi kebiasaan pada masa new normal dengan mengurangi kontak fisik dengan orang banyak atau dengan barang- barang tertentu. Dompet digital menjadi solusi alat pembayaran yang mudah, praktis dan terjamin keamanannya (Fauji, 2021, hlm. 1).

Sekarang berbelanja seperti di mall/pasar dengan online shopping pada virtual mall seperti: Toko Pedia, Buka Lapak, Shopee dan masih banyak lagi. Pembayaran dapat dilakukan secara elektronik dengan electronic payment (e-payment) seperti: electronic banking (E-Banking) atau mobile banking (*M-Banking*), atau electronic wallet (e-wallet).

Bagi Bank, memberikan layanan yang mudah, cepat dan murah kepada nasabah merupakan celah atau peluang bisnis. Mereka tetap bisa memperoleh fee dari berbagai layanan ini. Selain itu nasabah menjadi loyal karena tidak perlu repot-repot mencari Bank lain untuk transaksi yang mereka inginkan. Itulah alasan utama mengapa perbankan berlomba lomba memberi layanan *E-Banking* yang serba cepat dan meringankan nasabah.

Antarmuka Pembayaran Terpadu (UPI) adalah inovasi modern dalam sistem perbankan yang memberdayakan banyak rekening Bank menjadi satu aplikasi seluler (dari Bank manapun yang berpartisipasi) dan menggabungkan beberapa fitur perbankan (Aldaas, 2021, hlm. 21).

Perbankan merupakan lembaga intermediasi keuangan yang bertugas mengumpulkan dana dari masyarakat dan menyalurkannya kepada masyarakat. Bank merupakan lembaga kepercayaan masyarakat untuk menyimpan uangnya dan mempercayakan Bank dalam mengelola keuangannya. Tantangan bagi Bank syariah dalam mengembangkan perbankan digital ini yaitu keengganan nasabah yang diakibatkan oleh pengalaman buruk (Vebiana, n.d., 2018, hlm. 747), maka Bank berupaya untuk memaksimalkan pelayanan melalui perbankan digital yang dimana pada era modern ini (Mawarni et al., 2021, hlm. 40).

Dalam melakukan penerapan perbankan digital ini maka Bank syariah harus mampu merubah model pemasaran dan model manajemen Bank syariah (Mawarni et al., 2021, hlm. 40).

Seiring berkembangnya dunia perbankan yang semakin meningkat, dibutuhkan pula layanan yang baik yang diperuntukan bagi penggunaan layanan jasa yang ada di perbankan, baik itu perbankan yang bersistem konvensional maupun yang memakai sistem syariah. Dengan adanya *M-Banking* bagi para nasabah memiliki keuntungan sangat besar, karena dengan layanan tersebut nasabah dapat mengakses dan melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja, atau tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

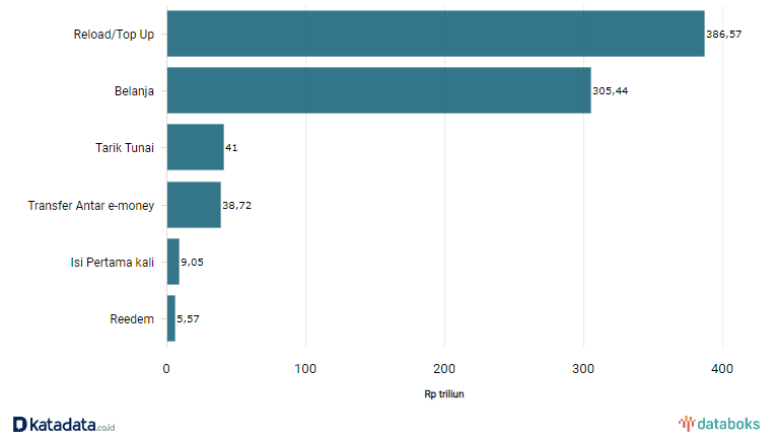
Dalam dunia perbankan ada beberapa faktor utama sebagai dasar pertimbangan bagi nasabah dalam memilih layanan perbankan adalah kepercayaan atas kinerja profesional perbankan, seperti jaminan keamanan dana nasabah, efektivitas dan efisiensi layanan jasa perbankan serta dalam mendapatkan unsur kepuasan. Perkembangan *M-Banking* di Indonesia sedemikian cepat tak lain karena

layanan *M-Banking* yang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan nasabah saat ini.

Terdapat banyak faktor yang menyebabkan nasabah akan tetap melakukan transaksi pada Bank pilihannya, tingkat keamanan, fasilitas, kemudahan transaksi, sampai dengan beberapa faktor lainnya. namun yang paling menarik untuk dianalisis adalah faktor fasilitas kemudahan bertransaksi inilah yang dapat diperoleh nasabah perusahaan, konsumen akan menilai sesuatu nilai dengan yang dia dapat berupa hukuman atau kerugian yang dia dapat atas pelayanan tersebut (Harahap, 2020, hlm. 102).

Saat ini sudah banyak berbagai macam inovasi yang diciptakan oleh manusia dengan tujuan untuk memudahkan kehidupan yang ada di dunia ini karena era digital sudah berkembang dengan pesat. Pemanfaatan dompet digital (e-wallet) semakin naik tingkatnya disertai keberadaan faktor-faktor penunjang, realisasi Cashless Society tidak selalu terfokus terhadap pergeseran metode transaksi, namun lebih mengarah terhadap pergeseran dalam perilaku serta budaya (Syariah et al., 2021, hlm. 112).

Kehadiran dompet digital (E-wallet) telah memudahkan masyarakat dalam hal keuangan khususnya pembayaran dan transaksi-transaksi lainnya. dompet digital juga sudah menjadi tren ditambah lagi pada era menuju Society 5.0 ini, kehadiran kemudahan dalam transaksi secara digital telah banyak mempengaruhi budaya masyarakat yang nyaman dengan metode cashless, secara sadar masyarakat dimudahkan karena urusan membawa uang cash memiliki risiko yang besar dari sisi keamanan dan kenyamanan (Rizki Delfiyando, 2019, hlm. 34).

Gambar 1.1 Transaksi *E-Wallet*

Sumber : data boks

Berdasarkan data Bank Indonesia (BI), transaksi uang elektronik mencapai Rp786,35 triliun pada 2021. Nilai tersebut meningkat Rp281,39 triliun (55,73%) dibanding tahun sebelumnya yang hanya Rp504,96 triliun.

Berdasarkan jenisnya, transaksi uang elektronik terbesar untuk reload atau top up senilai Rp386,57 triliun sepanjang tahun lalu. Angka tersebut tumbuh Rp133,99 triliun (53%) dari tahun sebelumnya. Kemudian untuk transaksi belanja sebesar Rp305,43 triliun. Nilai tersebut meningkat Rp100 triliun (49,06%) dari tahun sebelumnya Rp204,9 triliun. Transaksi uang elektronik terbesar berikutnya adalah untuk tarik tunai, yakni sebesar Rp41 triliun pada 2021. Angka itu tumbuh Rp20,43 triliun (99,25%) dari tahun sebelumnya (Data boks).

Sebagaimana untuk mencukupi kebutuhan nasabahnya guna meningkatkan pertumbuhan dan keuangan perbankan, maka pelayanan Bank dimaksimalkan melalui digital perbankan yang di mana generasi millennial saat ini dapat menjadi preferensi utama pada pemakai mobile banking, internet banking, ATM, sms banking, dll (Susilawaty et al., 2020, hlm. 180). Kondisi tersebut membawa dampak

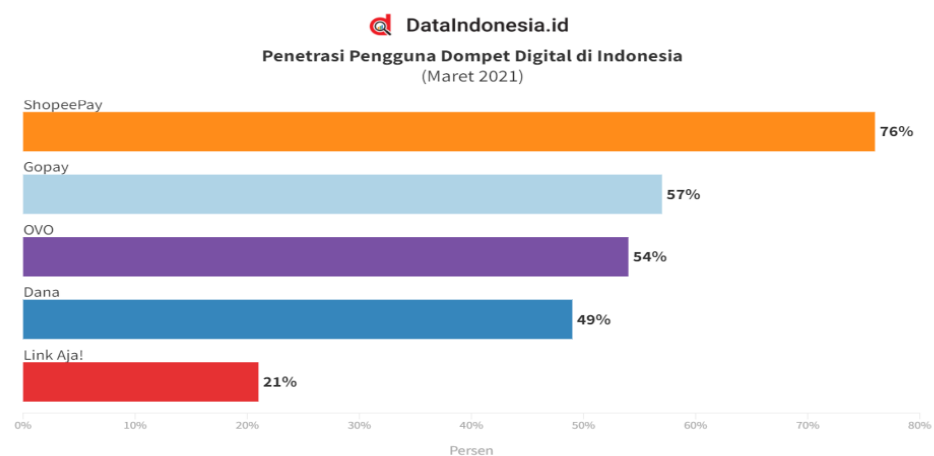
pada peningkatan transaksi layanan keuangan digital seperti mobile payment (m-payment), mobile banking (*M-Banking*), internet banking, dan electronic money (e-money) yang disediakan oleh perbankan (Yasin et al., 2021, hlm. 76). Data Bank Indonesia mencatatkan, volume transaksi mobile banking mencapai 3,2 miliar sejak awal tahun hingga Mei 2022.

Di Indonesia terdapat 38 dompet digital yang diakui oleh Bank Indonesia secara resmi. Transaksi dompet digital di Indonesia mencapai angka US\$ 1,5 miliar pada tahun 2018 dan akan terus meningkat menjadi US\$ 25 miliar pada tahun 2023 (CNBC Indonesia, 2022).

Dari data pangsa pasarnya, semakin terlihat bahwa persaingan antara perusahaan dompet digital Tanah Air juga semakin ketat. Pada tahun 2019, OVO menguasai 20% pasar dompet digital di Indonesia, diikuti GoPay 19%, DANA 10%, LinkAja 5,8%, *ShopeePay* 3,7%, dan dompet digital lainnya 41,5% (On et al., 2022, hlm. 445).

Di tahun 2021 pengguna dompet digital meningkat pesat berdasarkan tabel dibawah:

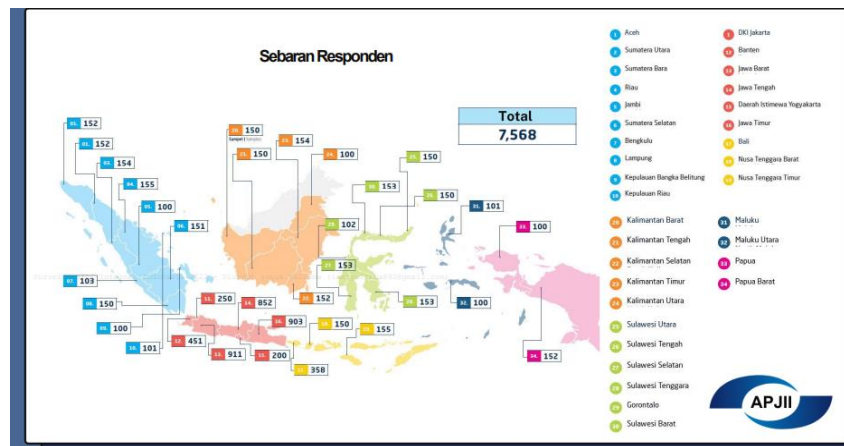
Gambar 1.2 penetrasi pengguna dompet digital di Indonesia



Sumber : Data Indonesia

Berdasarkan laporan Momentum Works, *ShopeePay* menjadi dompet digital (digital wallet) yang paling banyak digunakan pada 2021. Ini tecermin dari tingkat persentasi pengguna *ShopeePay* yang mencapai 76% pada Maret 2021. Posis kedua ditempati oleh GoPay dengan tingkat persentasi sebesar 57%. Kemudian, tingkat persentasi pengguna OVO sebesar 54%. Tingkat persentasi Dana tercatat sebesar 49%. Sementara LinkAja berada di urutan kelima dengan tingkat persentasi 21% (Data Indonesia, 2022).

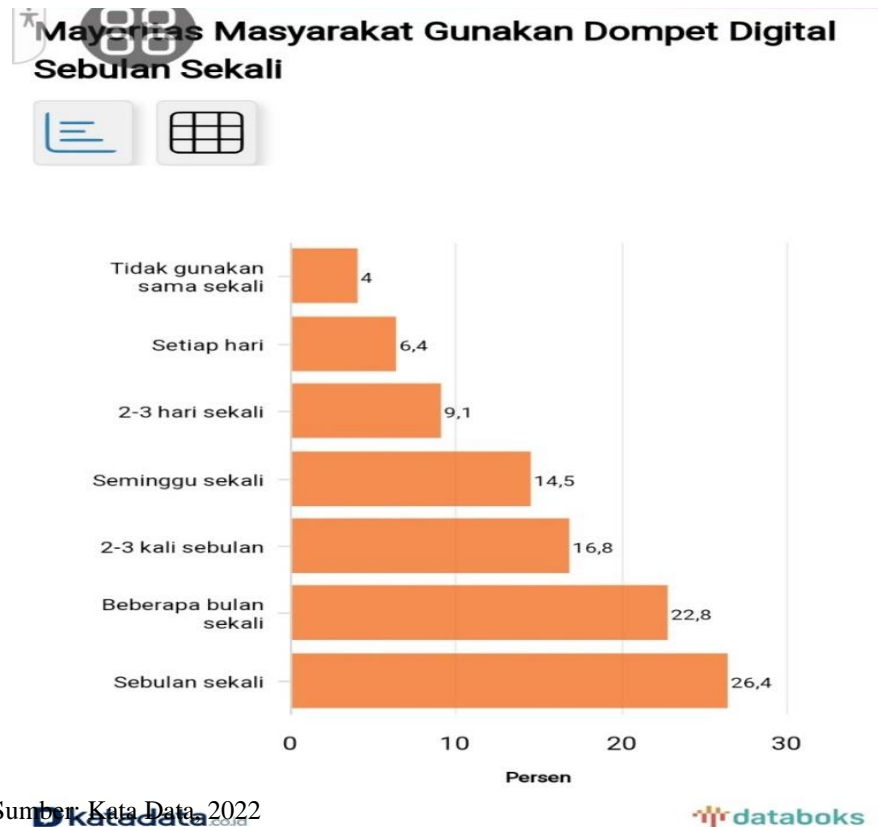
Gambar 1.3 persentasi pengguna dompet digital



Sumber: APJII 22 Oktober 13.34 Wita

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) baru saja merilis laporan “Profil Internet Indonesia 2022”. Dalam laporan tersebut, APJII mengungkapkan persentasi internet Indonesia sudah mencapai 77,02% pada 2021-2022. Survei APJII melakukan survei terhadap 7.568 responden yang didapat dari probability *sampling* dengan *multistage random sampling*. Survei ini dilakukan pada 11 Januari-24 Februari 2022. Kontrol kualitas sampel dilakukan secara random atas 30% dari Total *sampel*. Margin kesalahan sebesar 1,13% dengan tingkat kepercayaan 95% (Data Boks, 2022).

Gambar 1.4 masyarakat menggunakan dompet digital dalam 1 bulan sekali



Hasil survei tersebut mencatat frekuensi penggunaan dompet digital pada tahun 2021. Posisi pertama adalah 26,4% masyarakat yang sebulan sekali menggunakan dompet digital.

Pada Agustus 2018 PT Airpay International Indonesia memiliki produk jasa uang elektronik atau dompet digital yang telah mendapatkan lisensi dari Bank Indonesia (BI) dan diberi nama *ShopeePay* (Angelica & Soebiantoro, 2022, hlm. 233).

Ketentuan mengenai Transfer Dana diatur pada peraturan Bank Indonesia No.14/23/PBI/2012 tentang Transfer Dana, Surat Edaran Bank Indonesia No.15/23/DASP perihal Penyelenggaraan Transfer Dana dan Surat Edaran Bank

Indonesia No.16/1/DKSP perihal laporan penyelenggaraan transfer dana oleh Badan Usaha Berbadan Hukum Indonesia bukan Bank secara *On-Line* (Bank Indonesia).

Bertransaksi atau berbelanja tanpa menggunakan uang kartal sudah biasa dilakukan oleh generasi milenial. Semakin banyak pengguna menunjukkan apreferensi bertransaksi dengan dompet digital dari pada menggunakan uang karta. Meskipun fenomena menggunakan e-wallet mengalami peningkatan ditandai dengan meningkatnya transaksi uang elektronik mulai tahun 2013 hingga puncaknya di tahun 2018 sebesar 209,8% (Hermawan & Paramita, 2020, hlm. 224).

Dompet digital memberi kesempatan bagi mereka dari kelompok ekonomi yang berbasis uang tunai dan tidak memiliki rekening Bank untuk melakukan transaksi perbankan melalui telepon selular yang dimilikinya. Proses tersebut di dalam industri dikenal sebagai “perbankan tanpa rekening” (Klein & Mayer, 2011). Kesempatan ini menarik bagi konsumen di seluruh dunia, dan fenomena sejenis ditunjukkan oleh konsumen di Indonesia termasuk di Jabodetabek (Daulay et al., 2020, hlm. 78).

Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia No/ 20/6/PBI/2018 yang dimaksud uang elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

1. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetorkan terlebih dahulu kepada penerbit.
2. Nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu median server atau chip.

3. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik.
4. Nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana yang dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Pada penelitian ini akan dikaji pengetahuan dengan berkembangnya bisnis *fintech* (*financial technology*) di Indonesia yang berada disektor keuangan digital, membuat popularitas pembayaran digital dengan menggunakan uang elektronik semakin pesat, tidak terkecuali di Kalimantan Selatan, khususnya di Banjarmasin (Tribunnews Banjarmasin).

Berikut adalah daftar penduduk di Kota Banjarmasin

Tabel: 1.1 jumlah penduduk di Kota Banjarmasin

Kecamatan	Jumlah Penduduk (Jiwa)		
	2019	2020	2021
Banjarmasin Selatan	165511.00	163948.00	165852.00
Banjarmasin Timur	125935.00	118389.00	119141.00
Banjarmasin Barat	153037.00	136964.00	137015.00
Banjarmasin Tengah	96212.00	87479.00	87512.00
Banjarmasin Utara	167911.00	150883.00	152800.00
Kota Banjarmasin	708606.00	657663.00	662320.00
Sumber: BPS Kota Banjarmasin			

ShopeePay adalah layanan uang elektronik yang dibuat sebagai metode pembayaran atau online payment dan untuk menyimpan/menampung

pengembalian dana. Penambahan saldo (*top up*) pada *ShopeePay* maksimal Rp.2.000.000,. untuk akun yang belum terverifikasi, sedangkan untuk akun yang sudah terverifikasi maksimal top up saldo Rp.10.000.000,. Fitur *ShopeePay* atau layanan uang elektronik ini selain digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran online di platform Shopee juga digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran offline di merchant *ShopeePay*.

Pengetahuan masyarakat mengenai metode pembayaran *ShopeePay* berbeda-beda. Tujuan penggunaan *ShopeePay* berbeda-beda tergantung kebutuhan masyarakat yang berbeda-beda sehingga muncul lah pengetahuan yang berbeda-beda pula mengenai metode pembayaran *ShopeePay* ini.

Menurut hasil studi lembaga riset *Mobile Ecosystem Forum* (MEF) pada tahun 2014, 80% dari total 70 juta nasabah Bank di Indonesia telah menggunakan layanan mobile banking. Jumlah pengguna mobile banking terus meningkat dari tahun ke tahun (Latif et al., n.d.). Salah satu dompet digital yang paling banyak dipakai di Indonesia adalah *Shopee Pay*. Hal ini dibuktikan dari hasil survey online tim Snapcart menemukan bahwakan *ShopeePay* tercatat sebagai merek *e-wallet* yang paling sering digunakan (50%). Banyak yang menarik dari *e-wallet* *ShopeePay* seperti gratis biaya transfer Bank (Nugroho et al., 2022, hlm. 27).

Berdasarkan alasan-alasan yang telah di paparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengamati transaksi pembayaran masyarakat dan meneliti lebih lanjut dengan mengambil judul “PENGARUH PENGGUNAAN *M-BANKING*

DAN DOMPET DIGITAL *SHOPEEPAY* TERHADAP TRANSAKSI PEMBAYARAN PADA MASYARAKAT DI KECAMATAN BANJARMASIN SELATAN”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang diambil peneliti adalah sebagai berikut:

1. Apakah *M-Banking* dan Dompet digital *ShopeePay* Berpengaruh Secara Simultan Terhadap Transaksi Pembayaran pada Masyarakat di Kecamatan Banjarmasin Selatan?
2. Apakah *M-Banking* dan Dompet digital *ShopeePay* Berpengaruh Secara Parsial Terhadap Transaksi Pembayaran pada Masyarakat di Kecamatan Banjarmasin Selatan?
3. Manakah diantara *M-Banking* dan Dompet digital *ShopeePay* Berpengaruh Secara Dominan Terhadap Transaksi Pembayaran pada Masyarakat di Kecamatan Banjarmasin Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang diambil, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui *M-Banking* dan Dompet digital *ShopeePay* Berpengaruh Secara Simultan Terhadap Transaksi Pembayaran pada Masyarakat di Kecamatan Banjarmasin Selatan.

2. Untuk Mengetahui *M-Banking* dan Dompot digital *ShopeePay* Berpengaruh Secara Parsial Terhadap Transaksi Pembayaran pada Masyarakat di Kecamatan Banjarmasin Selatan.
3. Untuk Mengetahui diantara *M-Banking* dan Dompot digital *ShopeePay* Berpengaruh Secara Dominan Terhadap Transaksi Pembayaran pada Masyarakat di Kecamatan Banjarmasin Selatan.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat berguna secara teoritis maksudnya adalah peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat di gunakan sebagai bahan informasi ilmiah untuk menambah wawasan bagi si penulis dan juga untuk pembaca nya mengenai perilaku konsumen di dalam keputusan nya untuk memilih bertransaksi dalam menggunakan aplikasi pembayaran berbasis digital atau lebih sering di kenal dengan uang elektronik ini. Selain itu penelitian ini sebagai sumbangan pemikiran dalam kepustakaan UIN Antasari Banjarmasin dan khusus nya pada Fakultas Ekonomi Bisnis Islam. Serta peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat berguna sebagai bahan referensi bagi penulis berikut nya yang ingin mengkaji jauh lebih dalam lagi tentang aplikasi pembayaran berbasis digital ini atau uang elektronik dengan mengambil paradigma dan sudut pandang yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis, penelitian ini sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis pada khususnya pembaca pada umumnya yang ingin mengetahui

permasalahan ini secara lebih mendalam mengenai transaksi perbankan pada masyarakat di Kecamatan Banjarmasin Selatan terhadap *M-Banking* dan *Dompot digital ShopeePay*.

- b. Sebagai bahan informasi bagi pihak-pihak yang bermaksud melakukan penelitian lebih mendalam tentang masalah ini dari sudut pandang yang berbeda. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi suatu bahan rekomendasi, masukan, informasi, pemikiran dan kontribusi yang positif bagi peneliti lain yang mengambil objek yang serupa.
- c. Bagi Lembaga penerbit atau lembaga aplikasi digital ini peneliti berharap hasil penelitian ini dapat membantu terutama untuk mengetahui bagaimana perilaku konsumen dalam hal memilih bertransaksi menggunakan aplikasi berbasis digital dan juga dalam menggunakan uang elektronik guna menyusun strategi pemasaran dan evaluasi operasional dalam meningkatkan kualitas produk masing-masing lembaga.
- d. Sebagai bahan kajian ilmiah untuk menambah khazanah pengembangan keilmuan pada kepustakaan UIN Antasari Banjarmasin khususnya Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam pada Jurusan Perbankan Syariah, serta pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini.

E. Definisi Operasional

1. Dompot Digital (*E-wallet*)

Mengacu pada Peraturan Bank Indonesia tahun 2016 nomor 18/40/PBI/2016, *e-wallet* adalah layanan elektronik untuk menyimpan data

instrumen pembayaran, antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran *E-wallet* adalah implementasi perangkat lunak yang membolehkan pengguna untuk menyimpan uang secara digital, pembayaran digital, dan berbagai jenis transaksi tanpa uang tunai. *E-wallet* telah digambarkan sebagai cara untuk membayar sesuatu dengan perangkat seperti komputer atau smartphone. *E-wallet* mampu mengambil fungsi dompet fisik, dengan semua konten dan perilakunya, serta mengintegrasikannya ke dalam perangkat digital (Hidayat et al., 2020, hlm. 240).

Beberapa penelitian mengenai dompet digital menyebutkan definisi dompet digital sebagai uang yang transaksi pembayarannya dilakukan melalui telepon genggam dan dengan terhubung jaringan internet. Menurut Shukla dan Malhotra (2019), “Dompet ponsel setara dengan dompet fisik, dompet ponsel menyediakan penggunaannya untuk menyimpan uang seperti pada akun Bank yaitu pengguna harus membuat akun dengan penyedia dompet ponsel, uang dapat dimasukkan dalam akun dompet ponsel menggunakan kartu debit, kartu kredit, akun bank, dan sebagainya”. Sementara, dikutip dari Sagayarani (2017), “Pembayaran digital adalah cara pembayaran menggunakan mode digital. Dalam pembayaran digital, pembayar dan penerima bayaran keduanya menggunakan mode digital untuk mengirim dan menerima uang. Disebut juga pembayaran elektronik. Tidak ada uang tunai yang diikutkan dalam pembayaran digital. Semua transaksi pada pembayaran digital dilakukan secara online. Itu merupakan sebuah cara yang instan dan mudah untuk melakukan pembayaran.” (Vina Dewi dkk., 2021, hlm. 313). Menurut MDI

Ventures & Mandiri Sekuritas Research (2017), terdapat dua jenis uang elektronik, yaitu berbasis server dan berbasis chip. Uang elektronik berbasis chip lebih praktis digunakan karena sistem “tap-and-pay”. Berikut adalah perbandingan uang elektronik berbasis server dan chip serta kemudahan dalam bertransaksi pada aplikasi dompet digital menarik masyarakat beralih pada pembayaran transaksi melalui *e-wallet*.

2. *ShopeePay*

ShopeePay adalah fitur layanan uang elektronik yang dapat digunakan sebagai metode pembayaran online di aplikasi Shopee, offline di Merchant *ShopeePay*, dan menyimpan pengembalian dana yang dapat digunakan untuk membayar pesanan Anda berikutnya.

3. *M-Banking*

M-Banking ialah melibatkan melakukan penyelidikan saldo akun dan riwayat transaksi, transfer dana, pembayaran tagihan, perdagangan saham, manajemen portofolio, serta pemesanan asuransi, melalui perangkat seluler (Wessels & Drennan, 2010).

F. Penelitian Terdahulu

Tabel: 1.2

Penelitian Terdahulu

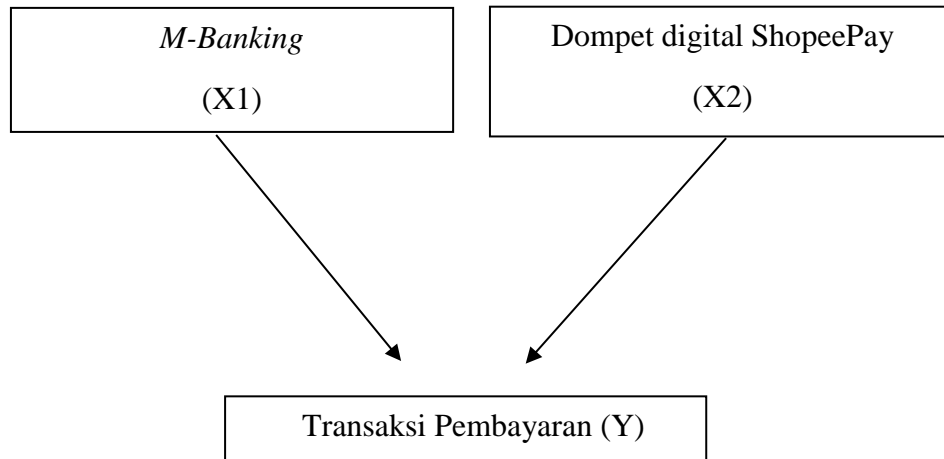
No.	Peneliti	Variabel	Metode	Hasil Penelitian
1	Laila Ramadani (2016)	Independen : Penggunaan kartu debit & E-money Dependen: konsumsi mahasiswa	Metode <i>Purposive Sampling</i>	hasil penelitian menunjukkan pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan kartu debit terhadap pengeluaran mahasiswa.
2	Alifatul Laily dan Dwi Hari Prayitno (2018)	Independen : Persepsi kemudahan penggunaan, daya guna, kepercayaan Dependen : Minat nasabah Bank dalam penggunaan e- money	Metode <i>Purposive Sampling</i>	hasil penelitian menunjukkan pengaruh signifikan terhadap minat nasabah menggunakan emoney
3	Singgih priambodo dan Bulan Prabawani (2016)	Independen : Persepsi manfaat, kemudahan Penggunaan dan resiko Dependen : Minat menggunakan e- money	Convenience sampling	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna menggunakan layanan uang elektronik

G. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan sebuah model atau gambaran berupa konsep bagaimana hubungan antara variabel satu dengan berbagai faktor lainnya.

adapun kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel : 1.3 Kerangka pemikiran



H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Selanjutnya hipotesis tersebut belum tentu benar, benar tidaknya suatu hipotesis tergantung hasil pengujian data empiris (Sugiyono, 2017, hlm. 63). Berdasarkan definisi tersebut maka perumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis 1: *M-Banking* dan *Dompot digital ShopeePay* berpengaruh signifikan secara simultan terhadap transaksi pembayaran masyarakat di Kecamatan Banjarmasin Selatan.
2. Hipotesis 2: *M-Banking* dan *Dompot digital ShopeePay* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap transaksi pembayaran masyarakat di Kecamatan Banjarmasin Selatan.

3. Hipotesis 3: adanya pengaruh dominan *Dompot digital ShopeePay* terhadap transaksi pembayaran masyarakat di Kecamatan Banjarmasin Selatan.

I. Sistematika Penulisan

Penelitian ini memberikan gambaran yang saling berkaitan mengenai penelitian yang dilakukan, berikut ini sistematika dari penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan mencakup tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, hipotesis penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II landasan teori mencakup mengenai teori-teori yang berkaitan dengan pengetahuan dari transaksi *non cash*.

Bab III Metode Penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, metode pengumpulan data, teknik pengolahan data, variabel penelitian dan metode analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian yang berisikan laporan hasil penelitian dan analisis data yang berhubungan dengan pertanyaan rumusan masalah.

Bab V Penutup, yang berisikan simpulan dari hasil penelitian dan juga saran.