

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Umat Islam dalam berbagai aktivitas nya harus selalu berpegang dengan norma-norma ilahiyah, begitu juga dalam ber muamalah. Kewajiban berpegang pada norma ilahiyah adalah sebagai upaya untuk melindungi hak masing-masing pihak dalam ber muamalah. Pada dasar nya hukum muamalah dalam islam di perbolehkan seperti yang sudah di sepakati oleh ulama yang berbunyi:

أَصْلُ فِي الشُّرُوطِ فِي الْمُعَامَلَاتِ الْحَلُّ وَالْإِبَاحَةُ إِلَّا بِدَلِيلٍ

“hukum dasar mu’amalah adalah halal, sampai ada dalil yang mengharamkan nya”

Prinsip ini menjadi kesepakatan di kalangan ulama. Berdasarkan pemaparan di atas, maka pada dasarnya manusia di beri kebebasan untuk mengembangkan model dalam ber mu’amalah. Implikasi dari kebebasan dalam ber mu’amalah adalah kebebasan dalam hal inovasi baik akad maupun produk nya. (Mustofa, 2016, hal. 9-11)

Di kutip dari situs laman web Amraini, (2018). Sebagaimana yang tercantum di dalam Q.S al-Ma’idah (5): 1

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ ۗ

“Hai orang-orang beriman tunaikan lah akad-akad itu” (amraini Al-Qur'an dan Sunnah, 2018).

Begitupun hal nya dengan gaya hidup manusia selalu berkembang mengikuti zaman. Beberapa tahun lalu jaringan internet hanya di rasakan oleh

kalangan menengah ke atas saja kehadiran internet ini memberikan manfaat yang positif, antara lain mempermudah masyarakat dalam memperoleh berbagai macam informasi di antaranya tentang kebijakan pemerintah atau bahkan tentang teknologi terkini. Selain dapat membantu pekerjaan dengan cepat dan tanpa batasan waktu serta jarak, internet juga memberikan manfaat di dalam bidang keuangan dan perbankan.

Dalam memasuki era digitalisasi ini, dimana masyarakat di haruskan bersikap cerdas dalam menyikapi pesatnya perkembangan zaman agar dapat memanfaatkan kemudahan dan keefektifan dalam bertransaksi. Berbagai inovasi digital di berbagai bidang sudah membuktikan bahwa masyarakat juga turut andil dalam meraknya perkembangan zaman sekarang yang sudah sangat modern. Adanya perkembangan teknologi mendorong masyarakat untuk melakukan berbagai kegiatan dengan bertransaksi secara *online* karena lebih efektif dan efisien dalam hal waktu. Di lansir dari laman situs kominfo.go.id yaitu menurut Lembaga Riset Digital Marketing Emarketer di perkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif salah satu jenis perangkat teknologi komunikasi yaitu telepon pintar atau lebih sering di sebut *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. (Rahmayani, 2019)

Penetrasi internet di Indonesia berdasarkan hasil riset terbaru mereka yang di rilis oleh lembaga Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menyebutkan bahwa ada 171,17 juta pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018, jumlah ini setara dengan 64,8 persen dari total penduduk Indonesia yang menggunakan internet. Persentase ini mengacu pada total penduduk Indonesia yang berjumlah

246,16 juta menurut Badan Pusat Statistik (BPS). (APJII Catat 64 Persen Penduduk Indonesia Sudah Pakai Internet, 2019)

Hal ini menjadi dasar berbagai perusahaan telekomunikasi untuk melakukan investasi yang signifikan dalam rangka untuk meningkatkan konektivitas bagi masyarakat dengan menyediakan akses jaringan yang lebih besar dan unggul. Dengan adanya pertumbuhan teknologi, telepon pintar, dan internet tersebut menuntut perusahaan yang bisnis nya secara langsung berhubungan langsung dengan konsumen untuk berlomba-lomba melakukan inovasi agar dapat menyesuaikan diri dengan pola perilaku konsumen yang dinamis dan memenangkan posisi tersendiri di hati konsumen.

Berkembang nya bisnis *financial technology* atau lebih akrab disebut dengan *fintech* juga ikut mempengaruhi pola pikir atau perilaku masyarakat dalam bertransaksi hal ini terbukti dengan munculnya perusahaan yang bergerak di bidang keuangan digital seperti uang elektronik atau lebih banyak dikenal dengan nama *electronic money (e-money)*.

Electronic money atau lebih akrab di sebut dengan *e-money* ini memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi tanpa harus menggunakan uang tunai. Di Indonesia sendiri sistem pembayaran secara umum masih menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran, padahal dengan banyak nya uang yang beredar di masyarakat dapat memicu meningkat nya inflasi. Inilah yang membuat beberapa negara lain seperti Jepang, Singapura, Inggris dan Amerika Serikat sudah lebih dahulu menerapkan sistem pembayaran dengan uang

elektronik karena menawarkan banyak kemudahan dan kecepatan dalam bertransaksi. (Rifah, 2019, hal. 1)

Uang elektronik di defenisikan oleh Soefianto, et al (2012) sebagai alat pembayaran yang mempunyai unsur-unsur sebagai berikut: di terbitkan atas dasar nilai uang yang di setor terlebih dahulu, nilai uang di simpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*, di gunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut, serta nilai uang elektronik yang di setor oleh pemegang dan di kelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana yang di maksudkan dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan. Perkembangan uang elektronik yang tergolong sebagai produk baru di Indonesia di dukung oleh lembaga Bank Indonesia demi mewujudkan masyarakat Indonesia sebagai masyarakat *less cash society* yaitu aktivitas ekonomi yang di lakukan oleh sekelompok masyarakat yang dalam transaksi keuangan tidak menggunakan uang tunai melainkan sudah dalam bentuk kartu atau di lakukan secara elektronik di masa yang akan datang. (Candraditya, 2013, hal. 1-2)

Di langsir dari laman kompasiana, (2018) *E-money* adalah alat pembayaran yang memiliki nilai uang, pengganti untuk uang tunai yang tersimpan secara elektronik dalam suatu *server* atau *chip* dan juga dapat di isi ulang untuk berbagai jenis pembayaran. Di Indonesia, *e-money* di kenal sejak tahun 2009 yang tertuang di dalam peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*). (Amurwa, Jenis dan Produk E-Money yang Perlu Anda Tahu, 2018)

Dimana pada dasarnya uang elektronik sama seperti uang biasa karena memiliki fungsi sebagai alat pembayaran atas transaksi atau jasa yang mana dalam persepektif syariah hukum uang elektronik adalah halal. Di lansir dari laman DSN-MUI, (2017) mengenai prinsip syariah uang elektronik sudah ada dalam fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI), yakni Fatwa DSN No 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang uang elektronik syariah. Fatwa ini menjelaskan tentang kriteria *e-money* yang sesuai dengan ketentuan dan prinsip syariah. *Pertama*, terhindar dari transaksi yang bersifat di larang seperti, *ribawi*, *gharar*, *maysir*, *tadlis*, dan *israf*. *Kedua*, biaya layanan fasilitas harus berupa biaya ril. *Ketiga*, dalam hal kartu yang di gunakan sebagai media dalam *e-money* hilang, maka jumlah nominal uang yang ada di dalam penerbit tidak boleh hilang. *Keempat*, akad antara penerbit dengan pemegang uang elektronik adalah akad *wadi'ah* dan *akad qardh*. Adapun akad yang di gunakan penerbit dengan para pihak dalam penyelenggara uang elektronik (*prinsipal*, *acquirer*, pedagang (*marchant*), penyelenggara kliring, dan semacam nya akad yang di gunakan adalah akad *ijarah*, akad *ju'alah*, dan akad *wakalah bi al-ujarah*. (Uang Elektronik Syariah, 2017, hal. 7-12)

Bank Indonesia mencatat ada 20 penerbit *e-money* yaitu 9 bank dan 11 lembaga selain bank. Berdasarkan fisik *e-money* terdapat 2 jenis yaitu ada kartu Pra Bayar untuk *e-money* yang berbentuk kartu dan juga *e-wallet* dalam bentuk aplikasi digital seperti OVO, Go-Pay, DANA, LinkAja dan lain sebagainya. *E-money* untuk kartu pra bayar ada dua, ada kartu yang terdaftar dan ada jenis kartu pra bayar yang tidak terdaftar (hanya kartu pra bayar saja), untuk jenis kartu tidak

terdaftar jumlah uang yang boleh di simpan adalah Rp 1 juta, sedangkan untuk kartu yang terdaftar misalnya saat ini ada kartu pra bayar yg di gabung sekaligus dengan kartu ATM jumlah uang yg di simpan mencapai Rp 5 Juta. Semua uang yang di simpan di dalam *e-money* tidak berbunga sehingga kartu ini dapat di isi ulang (top up) secara tunai di beberapa tempat seperti ATM, Bank, atau pun mini market yang menerima *e-money*. Beberapa jenis kartu pra bayar *e-money* seperti Flazz BCA, Tap Cash BNI, Brizzi BRI, dan E-money Mandiri. (Amurwa, Jenis dan Produk E-Money yang Perlu Anda Tahu, 2018)

Adapun produk *e-money* yang tersedia dalam layanan aplikasi *online* yang disebut *e-wallet* sehingga perusahaan non bank bisa menerbitkannya seperti OVO, Gopay, DANA dan LinkAja. Dac-Nhoung Le dkk, (2019) mendefinisikan *e-wallet* adalah salah satu tipe dari pembayaran elektronik yang dapat di gunakan untuk bertransaksi secara *online* melalui komputer atau *smartphone*. *E-wallet* menyediakan solusi yang sangat nyaman untuk bisnis apapun, dan memungkinkan pelanggannya untuk membeli produk apapun secara *online*. *E-wallet* dalam bentuk digital terdapat pada perangkat seluler atau *smartphone*. (Shaury, 2019, hal. 189)

Electronic wallet berkembang seiring dengan munculnya *e-commerce* dan *marketplace* di Indonesia sebut saja seperti Shopee, Tokopedia, dan Bukalapak. Alat pembayaran produk/jasa yang ingin di beli konsumen dapat di lakukan di mana pun dan kapan pun menggunakan ponsel pintar atau *smartphone* mereka, hanya dengan top up saldo dari *electronic wallet*. Setiap *e-commerce* memiliki wadah untuk top up saldonya, seperti ShoppePay, Gopay. Bank-bank juga telah

membuka *platform electronic wallet* nya dan bekerja sama dengan *e-commerce* tertentu agar mampu melakukan transaksi pembayaran tanpa potongan biaya, seperti DANA untuk Pembayaran TIX ID di Tiket bioskop yang bekerjasama dengan Bank BCA, Mandiri. (Prabawani, 2019, hal. 2)

Prospek dompet digital di Indonesia memang sangat besar. Indikator nya terlihat dari transaksi uang elektronik yang terus tumbuh setiap tahun nya. Data dari Bank Indonesia, rata-rata nilai dan volume transaksi naik 90 persen per tahun dalam 5 tahun terakhir. Sepanjang Januari-Juni, volume transaksi uang elektronik tercatat 2,26 miliar naik 80 persen dari periode yang sama tahun lalu, ada pun dari sisi nilai naik 171 persen menjadi Rp 56 triliun. Di lansir dari laman situs titro.id, (2019) Menurut Bank Indonesia jumlah merek dompet digital di Tanah Air saat ini sudah mencapai 37 merek. Salah satu dari 37 merek tersebut yang tampak paling gencar mempromosikan diri adalah Dompet Digital Indonesia (DANA). Meskipun baru resmi di luncurkan pada 2018, kehadiran uang elektronik DANA cukup menggebrak. Penyedia dompet digital ini mampu naik satu peringkat, menembus tiga besar aplikasi dompet digital dengan pengguna aktif bulanan terbanyak di Indonesia pada kuartal II/2019 menurut riset perusahaan *aggregator* belanja *online* iPrice Group. Melihat deras nya arus uang elektronik itu, tidak mengherankan jika penyedia dompet digital berlomba-lomba untuk menjadi penyedia dompet nomor satu di Indonesia, tek terkecuali DANA. (Gumiwang, 2019)

Baru-baru ini penomena pembayaran dengan transaksi non tunai atau *less cash society* cukup menarik dalam dunia perekonomian. Salah satu dari sekian

banyak perusahaan yang menawarkan layanan uang elektronik, adalah perusahaan lembaga pembayaran independen yang menarik perhatian peneliti, yaitu PT Espay Debit Indonesia Koe yang merupakan perusahaan penerbit uang elektronik berbasis aplikasi *smartphone*, yaitu DANA (Dompet Digital Indonesia). Di lansir dari laman berita Liputan6.com, Jakarta pada 6 Desember 2018, DANA merupakan perusahaan finansial yang sudah mendapatkan empat izin dari BI yaitu izin untuk layanan *e-money*, *e-wallet*, izin Lembaga Keuangan Digital (LKD), dan izin transfer di mana konsep awal dari pada dompet digital DANA ini adalah *open platform* yang bisa di gunakan untuk transaksi pembayaran, transfer uang, pembelian, cicilan dan bentuk transaksi lainnya. Dalam transaksi nya DANA di pakai dengan memindai kode QR di *merchant* termasuk *vending machine*, teknologi QR di aplikasi DANA merupakan kode QR pertama di Indonesia yang menggunakan pendekatan *user present* dan telah mendapatkan persetujuan dari BI, melalui pendekatan *user present* QR, misalnya si konsumen atau pengguna ingin mengirim uang di aplikasi DANA pengguna bisa saling memindai kode QR yang ada di layar ponsel atau mesin pemindai QR yang tersedia. Selain itu, ketika kita berganti *smartphone*, kita masih bisa menggunakan akun DANA yang sama dan akun DANA bisa di pindahkan ke *smartphone* lain bahkan di pakai di aplikasi lain seperti BBM, Bukalapak, tokopedia, dan TIX ID. Selain itu DANA merupakan dompet digital Indonesia yang sudah terhubung dengan database kependudukan milik Ditjen Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Dukcapil) Kemendagri. Dimana DANA bisa di isi ulang melalui Bank nasional seperti BCA,

BRI, BNI, dan Mandiri serta di berbagai kedai baik alfamart atau pun indomaret baik itu untuk kartu kredit mau pun kartu debit. (Wardani, 2018)

Bagi generasi milineal zaman sekarang, sudah menjadi hal yang sangat biasa bertransaksi tanpa menggunakan uang tunai. Mereka sudah terbiasa menggunakan alat-alat elektronik seperti kartu debit, kredit, *automated teller machine* (ATM) atau pun uang elektronik bentuk lain nya. Fenomena perubahan gaya transaksi ini di sebut dengan istilah *less cash society* atau masyarakat tanpa uang tunai. Milenial sebagai generasi yang melek akan teknologi dan hidup di tengah internet di anggap lebih dapat menyesuaikan diri dengan budaya baru, seperti membayar non-tunai. Apalagi membayar non-tunai ini sifatnya sangat praktis dan mudah. Tentu saja hal semacam ini sesuai dengan karakteristik dari generasi milineal yang suka segala sesuatu nya serba praktis dan bisa di kerjakan melalui ponsel pintar mereka.

Berkat ada nya sistem aplikasi pembayaran berbasis digital ini sangat memudahkan masyarakat tidak hanya masyarakat umum akan tetapi khusus nya bagi mahasiswa, apalagi mahasiswa-mahasiswi zaman sekarang yang serba ingin praktis mereka lebih memilih bertransaksi melalui *smartphone* pintar mereka dengan bermodal kan paket data agar tidak menguras waktu dan juga tenaga. Berdasarkan pemaparan yang telah di jelaskan beberapa mahasiswa memang sudah bertransaksi menggunakan aplikasi berbasis digital ini khusus nya pada aplikasi DANA karena terlihat dari kemudahan serta ke efektifpan dan juga ke efisienan khusus nya dari segi waktu. Bahkan sudah ada dari sebageian mahasiswa yang berlatar belakang pendidikan Ekonomi Islam yang telah

menggunakan aplikasi dari pembayaran berbasis digital ini. Hal ini sudah dapat membuktikan bahwa aplikasi pembayaran digital DANA ini mendapatkan respon yang positif di masyarakat serta di kalangan pengguna uang elektronik.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya. Disini peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana mahasiswa dan mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin dalam menggunakan *e-money* pada aplikasi dompet digital DANA, sebagai transaksi yang mereka pilih. Dari penelitian ini akan di ketahui pula faktor apa saja yang menjadikan mahasiswa dan mahasiswi memutuskan untuk menggunakan fasilitas *e-money* pada aplikasi dompet digital DANA. Berangkat dari penelitian ini, maka peneliti tertarik untuk menuangkan dalam sebuah skripsi yang berjudul **“Perilaku Mahasiswa/i UIN Antasari Banjarmasin Dalam Bertransaksi Menggunakan E-money Pada Aplikasi DANA.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas penulis telah menentukan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana Perilaku Mahasiswa dan Mahasiswi dalam bertransaksi menggunakan *e-money* pada aplikasi DANA, di lingkungan Kampus UIN Antasari Banjarmasin?
2. Apa saja faktor yang melatar belakangi Mahasiswa dan Mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin dalam bertransaksi menggunakan *e-money* pada aplikasi DANA?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari di adakan nya penelitian tersebut adalah:

1. Untuk mengetahui Perilaku Mahasiswa dan Mahasiswi dalam bertransaksi menggunakan *e-money* pada apliaksi DANA di lingkungan kampus UIN Antasari Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui faktor yang melatar belakang Mahasiswa dan Mahasiswi dalam bertransaksi menggunakan *e-money* pada aplikasi DANA di lingkungan kampus UIN Antasari Banjarmasin.

D. Kegunaan Penelitian

Selain mempunyai tujuan, peneliti mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat baik dari segi teoritis maupun secara praktisnya.

1. Secara Teoritis

Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat berguna secara teoritis maksud nya 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. Secara Praktis

Untuk 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.

3. Informan atau Masyarakat

Bagi informan atau masyarakat luas peneliti berharap penelitian ini dapat di jadikan sumber informasi atau referensi bagi yang sudah memakai atau pun yang belum memakai, jika ingin bertransaksi menggunakan aplikasi berbasis digital pada DANA dengan memperhatikan dari berbagai jenis aspek yang terkait.

E. Definisi Operasional

1. Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen merupakan suatu kegiatan, tindakan serta proses kemampuan diri yang mendorong konsumen untuk membeli, menggunakan, menghabiskan produk dan jasa yang mereka gunakan. Dalam penelitian ini perilaku konsumen yang di maksud adalah perilaku

responden atau bisa di katakan perilaku mahasiswa/mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin dalam bertransaksi menggunakan aplikasi pembayaran berbasis digital atau *e-money* seperti DANA.

2. Menggunakan

Menurut KBBI menggunakan berasal dari kata dasar “guna” yang artinya memakai, mengambil manfaatnya. (Arti Kata 'Menggunakan' menurut KBBI, 2019). Maksud dalam penelitian ini peneliti mengarahkan bagaimana cara responden dalam memakai dan memanfaatkan transaksi dari *e-money* pada aplikasi DANA ini.

3. Uang Elektronik

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor: 11/12/PBI/2009 Tentang Uang Elektronik. Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang di terbitkan atas dasar nilai uang yang di setor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit, yang mana tersimpan secara elektronik dalam suatu media berbentuk seperti *server* atau *chip*, dan nilai uang tersebut bukan merupakan simpanan serta di gunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut (Anam, 2018, hal. 98)

4. DANA

Di lansir dari laman Liputan6.com, Jakarta pada 6 Desember 2018 aplikasi DANA merupakan penyedia dompet berbasis digital yang resmi di luncurkan pada 2018. DANA di kelola oleh PT Espay Debit Indonesia Koe, *platform* ini dibuat di Indonesia, oleh orang Indonesia dan untuk

orang Indonesia yang memiliki keunikan khusus. Dompot digital ini sudah terintegrasi dengan Sistem Kependudukan Catatan Sipil (Dukcapil). Sehingga dalam proses verifikasi akun di lakukan dengan sangat mudah dan cepat, saat ini DANA menggunakan Konsep Open *Platform* yang terhubung dengan layanan transaksi digital seperti TIX.ID, Ramayana, BBM, dan KFC. (Wardani, 2018)

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelaahan terhadap penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah *e-money* maka peneliti menemukan penelitian sebelumnya yang membahas tentang elektronik money di antaranya adalah:

1. Penelitian yang di lakukan oleh Rohadatul Aisy jurusan Perbankan Syariah dengan judul yang di angkat adalah “Analisis Perilaku Konsumen Dalam Menggunakan Uang Elektronik Ovo Di Kota Banjarmasin”. Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat deskriptif dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku konsumen dalam menggunakan uang elektronik OVO di kota Banjarmasin. Adapun persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu, adalah:
 - a. Perbedaan antara penelitian yang peneliti angkat dengan penelitian terdahulu adalah dari segi lokasi dan juga fokus penelitian nya dimana dalam penelitian terdahulu lokasi yang di ambil adalah wilayah pemasaran uang elektronik OVO di Banjarmasin seperti Ramayana,

Matahari, dan Hypermat Kota Banjarmasin dan fokus pembahasan yang di teliti adalah uang elektronik OVO, dimana jelas berbeda dengan penelitian yang peneliti angkat. Peneliti disini melakukan penelitian yang berlokasi di kampus Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin dan fokus pembahasan yang di teliti mengenai uang elektronik DANA.

- b. Persamaan antara peneliti teliti dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama meneliti tentang perilaku konsumen dalam menggunakan uang elektronik.
2. Penelitian yang di lakukan oleh Yuliana jurusan Ekonomi Syariah dengan judul “Perilaku Dosen IAIN Antasari Banjarmasin Terhadap Produk *Tablet Smartphone*”. Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat diskriptif dengan mengambil lokasi di kampus IAIN Antasari Banjarmasin. Hasil penelitian ini membahas tentang bagaimana perilaku Dosen IAIN Antasari Banjarmasin terhadap produk tablet *smartphone*. Adapun hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan Perilaku Dosen IAIN Antasari Banjarmasin terhadap produk tablet *smartphone* sudah sesuai dengan konsumsi dalam Islam, karena pada dasarnya mereka menggunakan tablet *smartphone*, tersebut untuk kepentingan mengajar kuliah, bukan untuk kepentingan yang tidak berguna. Adapun persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu, adalah:

- a. Perbedaan antara penelitian yang peneliti angkat dengan penelitian terdahulu adalah dari segi subjek yang di teliti, dalam penelitian terdahulu subjek yang di teliti adalah para dosen IAIN Antasari Banjarmasin dalam menggunakan produk tablet *smartphone*, sedangkan penelitian yang peneliti teliti subjek nya adalah mahasiswa-mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin dalam bertransaksi menggunakan *e-money* pada aplikasi DANA.
 - b. Adapun persamaan penelitian yang peneliti angkat dengan penelitian terdahulu adalah dari segi lokasi dan permasalahan yang di angkat, dimana lokasi yang di ambil sama-sama berada di kampus UIN Antasari Banjarmasin dan permasalahan yang di angkat sama-sama membahas tentang perilaku konsumen.
3. Penelitian yang di lakukan oleh Ana Zulfatun Mahmudah jurusan Perbankan Syariah dengan judul yang di angkat adalah “Preferensi Mahasiswa Ekonomi Islam Dalam Memanfaatkan Produk IPOTKU Pada PT. Indopremier”. Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat kualitatif. Adapun hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan penjelasan mengenai Preferensi mahasiswa Ekonomi Islam dalam memanfaatkan produk IPOTKU pada PT. Indopremier yang hasilnya adalah mahasiswa Ekonomi Islam UIN Antasari Banjarmasin lebih memilih menempatkan dana pada produk IPOTKU di bandingkan pada Bank Umum atau pun sekuritas lain. Adapun persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu, yaitu:

- a. Perbedaan antara penelitian yang peneliti angkat dengan penelitian terdahulu adalah dari subjek penelitian yang di angkat peneliti disini, yaitu tentang Aplikasi pembayaran berbasis digital pada produk DANA bukan produk dari IPOTKU sendiri. Adapun fokus penelitian yang di bahas peneliti adalah mengenai perilaku konsumen dalam menggunakan *e-money* sedangkan dalam penelitian terdahulu fokus yang di bahas mengenai preferensi mahasiswa dalam memanfaatkan produk IPOTKU.
 - b. Persamaan antara penulis teliti dengan penelitian terdahulu adalah pada lokasi penelitian dan responden dalam penelitiannya yaitu berlokasi di kampus UIN Antasari Banjarmasin serta responden yang di teliti adalah mahasiswa.
4. Penelitian yang di lakukan oleh Supiana Hafizah jurusan Perbankan Syariah dengan judul yang di angkat adalah “Preferensi Nasabah Terhadap Penggunaan Fasilitas E-Channel Perbankan (*Studi Kasus pada Bank BNI Syariah Kantor Cabang Banjarmasin*)”. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*Field Research*) dengan menggunakan metode kuantitatif. Adapun hasil di dalam penelitian ini yaitu, Preferensi nasabah BNI Syariah kantor Cabang Banjarmasin lebih banyak menggunakan layanan ATM BNI Syariah di bandingkan dengan *SMS banking* dan *internet banking* dari Fasilitas *E-channel* perbankan yang di sediakan. Adapun persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu:

- a. Perbedaan dari penelitian yang peneliti angkat dengan penelitian terdahulu adalah dari segi objek nya. Objek yang peneliti teliti yaitu Perilaku Mahasiswa dan Mahasiswi UIN Antasari dalam bertransaksi menggunakan aplikasi pembayaran berbasis digital atau *e-money* pada produk DANA yang mana objek nya sendiri adalah mahasiswa dan mahasiswi bukan nasabah dari Bank BNI Syariah Banjarmasin.
 - b. Persamaan peneliti angkat dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan layanan teknologi dalam sistem bertransaksi.
5. Penelitian yang di lakukan oleh Nurul Huda jurusan Perbankan Syariah dengan judul yang di angkat adalah “Perilaku Masyarakat Terhadap Sikap Menabung (Studi Kasus di Desa Sungai Bakung Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar). Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field Reseacrh*) yang bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku masyarakat di Desa Sungai Bakung terhadap sikap menabung serta faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku masyarakat di Desa Sungai Bakung terhadap sikap menabung. Adapun persamaan dan perbedaannya adalah:
- a. Perbedaan penelitian yang di angkat dengan penelitian terdahulu adalah dari segi subjek dan objek yang di teliti dimana dalam penelitian terdahulu subjek yang di teliti adalah masyarakat Desa Sungai Bakung terhadap sikap menabung dan objek yang di teliti adalah berupa tabungan. Sedangkan penelitian yang peneliti angkat subjek nya adalah mahasiswa dan mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin dalam melakukan

transaksi digital adapun objek yang di teliti adalah mengenai aplikasi berbasis di ginal yaitu DANA bukan merupakan tabungan.

- b. Adapun persamaan penelitian yang peneliti angkat dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas tentang bagaimana perilaku konsumen.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk membuat pemahaman dalam pembahasan ini maka peneliti membuat sistematika penulisan dalam penelitian ini yang terdiri dari:

Bab I adalah Pendahuluan. Di dalam bab ini akan di uraikan mengenai latar belakang masalah dan gambaran permasalahan yang akan di teliti oleh si peneliti. Permasalahan yang sudah di jelaskan di latar belakang sebelum nya di rumuskan ke dalam rumusan masalah. Setelah itu di susun tujuan penelitian yang merupakan hasil dari penelitian yang di inginkan. Selain dari pada tujuan, di dalam bab ini di bahas juga masalah signifikansi penelitian untuk menjabarkan manfaat yang di harapkan dari penelitian ini baik secara teoritis atau pun praktis. Setelah itu terdapat definisi operasional untuk membatasi istilah-istilah di dalam judul penelitian serta memperjelas dan menghindari dari pada kesalahan dalam memahami maksud dalam penelitian ini. Selanjutnya adalah kajian pustaka yang di jabarkan sebagai bahan referensi peneliti dalam melakukan penelitian juga sebagai sarana untuk menghindari dari pada anggapan *plagiasi* dan pengulangan terhadap penelitian yang sama serta sebagai informasi bahwa adanya penelitian. Terakhir adalah sistematika penulisan yang merupakan suatu penjelasan singkat

dari rangkaian susunan skripsi secara keseluruhan yang akan di lakukan oleh si peneliti.

Bab II Perilaku Konsumen, yaitu menjelaskan mengenai masalah-masalah penelitian yang berhubungan dengan obyek penelitian dimana di hubungkan melalui teori-teori yang mendukung dan relevan dari buku-buku maupun kajian literatur serta referensi dan sumber informasi yang lain nya.

Bab III Metode Penelitian, yaitu memuat tentang rancangan penelitian yang berisi jenis penelitian dan lokasi penelitian, data dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data serta teknik pengolahan data beserta analisis data. Penelitian ini di lakukan di wilayah Kampus UIN Antasari Banjarmasin dengan menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif dengan jenis penelitian *field research* ada pun subjek nya adalah mahasiswa dan mahasiswi dalam bertransaksi menggunakan aplikasi pembayaran berbasis digital atau *e-money*. Dan objek penelitian yang di gunakan adalah perilaku mahasiswa dalam memilih bertrensaksi menggunakan *e-money*.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian dan Pembahasan, yaitu mencakup tentang hasil dan analisis serta jawaban atas permasalahan yang sedang di teliti.

Bab V Penutup yaitu mencakup kesimpulan terhadap permasalahan yang telah di bahas dan di uraikan di dalam bab-bab sebelumnya. Selanjutnya akan di kemukakan beberapa saran yang dirasa perlu.