

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.¹

Uang bukan hal yang baru bagi kita, karena semua tingkatan masyarakat telah mengenali dan memahami benar bahwa uang adalah alat yang dipakai dalam pertukaran dan pembayaran pada setiap transaksi ekonomi yang dilakukan.²

Kehidupan masyarakat yang semakin cepat berubah menuntut adanya mekanisme transaksi dan pembayaran yang cepat, aman, dan efisien. Untuk itu, Perbankan dan Lembaga Swasta Bank (LSB) perlu merespon dinamika kehidupan masyarakat ini melalui penguatan infrastruktur dan peningkatan kualitas sistem dengan bertopang pada kemajuan teknologi informasi. Uang tunai tetap menjadi prioritas dalam setiap kegiatan transaksi pembayaran, namun saat ini instrumen

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

²Julius R. Latumaerissa, *Bank dan Lembaga Keuangan Lainnya*, (Jakarta: Selemba Empat, 2011), hlm. 3.

pembayaran *paper based*, *card based*, dan *electronic based* semakin marak dan menjadi pilihan bagi masyarakat dalam melakukan transaksi. Adanya pergeseran penggunaan *paper based instrument* seperti cek dan bilyet giro ke *card based* dan *electronic based instrument* tampak dari semakin terbiasanya masyarakat menggunakan alat pembayaran seperti kartu kredit, kartu ATM/debit, transfer elektronik melalui kliring dan *Real Time Gross Settlement (RTGS)*, *Scriptless Securities Settlement System (SSSS)*, uang elektronik baik yang berbentuk kartu *Card Based* maupun *Server Based*, pembayaran melalui saluran *internet banking* *mobile payment* dan fitur-fitur turunan lainnya.³

Sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga dan mekanisme, yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi.⁴

Tugas mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran, antara lain diatur dalam pasal 15 UUBI (Undang- Undang Bank Indonesia). Dalam ketentuan ini dikemukakan, Bank Indonesia berwenang:

1. Melaksanakan dan memberikan persetujuan dan izin atas penyelenggaraan sistem pembayaran.
2. Mewajibkan penyelenggara jasa sistem pembayaran untuk menyampaikan laporan tentang kegiatannya.
3. Menetapkan penggunaan alat pembayaran.⁵

³*Ibid.*, hlm. 14.

⁴Gatot Supramono, *Hukum Uang di Indonesia*, (Bekasi: Gramata Publishing, 2014), hlm. 52.

⁵Sentosa Sembiring, *Hukum Perbankan*, (Bandung: CV Mandar Maju, 2012), hlm. 272.

Ada dua jenis alat pembayaran yang diciptakan dan diselenggarakan oleh Bank Indonesia, yaitu alat pembayaran tunai dan non tunai. Alat pembayaran tunai lebih banyak menggunakan uang kartal atau uang kertas dan logam. Uang kartal masih memainkan peran penting khususnya untuk transaksi bernilai kecil atau ketika berbelanja di pusat (tempat) berbelanja tradisional. Dalam masyarakat modern saat ini, pemakaian alat pembayaran tunai seperti uang kartal cenderung lebih kecil dibanding uang giro. Pada tahun 2005, perbandingan uang kartal terhadap jumlah uang beredar sebesar 43,3%. Sedangkan masyarakat modern lebih banyak memanfaatkan alat pembayaran non tunai untuk melaksanakan transaksi dan pembayaran dalam jumlah besar.⁶

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.⁷

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

⁶Tri Hendro, *op. cit.*, hlm. 44.

⁷IntanYuania, *Sosialisasi*, http://pintar_sosiologi.blogspot.co.id/2015/05/sosialisasi.html (27 Mei 2016).

mungkin dilakukan di Indonesia. Walaupun sosialisasi ini dapat dikatakan terlambat jika dibandingkan dengan Singapura.⁸

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), 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.⁹

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*.

⁸Irman Ramdani, *E-Money*, <http://irmanramdhani.blogspot.co.id/2014/10/e-money.html> (15 Desember 2015).

⁹Data Pribadi Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Kalimantan Selatan, Dalam Siaran Pers Pembentukan Kawasan Transaksi Non Tunai (Less Cash Society), Banjarmasin, 17 Juli 2014.

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.¹⁰

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*.

¹⁰Data Pribadi Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Kalimantan Selatan, Dalam Siaran Pers Grand Launching Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) Di Kalimantan Selatan, 25 Agustus 2014.

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.¹¹

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.¹²

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

¹¹www.bi.go.id/id/peraturan/sistem-pembayaran/Pages/pbi_111209.aspx (15 Desember 2015).

¹²http://www.bi.go.id/id/peraturan/sistem-pembayaran/Pages/PBI_16814.aspx.html (22 Desember 2015)

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* di tahun 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.¹³

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.

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

¹³Erinco Lukman, *E Money di Indonesia Punya Masa Depan Cerah*, <https://id.techinasia.com/emoney-di-indonesia-punya-masa-depan-cerah/html> (21 Desember 2015).

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.¹⁴

Tabel 1.1 Daftar Nama Uang Elektronik Dan Penerbitnya

No	Berbasis <i>chip/server</i>	Penerbit
1	T-Cash	Telkomsel
2	Dometku	Indosat
3	Fleksi Cash	Telkom
4	Transjakarta	Bank DKI
5	Jaca Jazz	Bank BNI
6	Gas, Parking, Food Court, Retailer, Tol, Flazz	BCA
7	Tol Jakarta, Gas, dan Indomaret	Bank Mandiri
8	Tol Surabaya	Bank Mega
9	BRIZZI	BRI

Sumber: Jurnal perkembangan uang elektronik dan kartu kredit (Dharfan Apriyanto dkk)

¹⁴Irman Ramdani, *E Money*, <http://irmanramdhani.blogspot.co.id/2014/10/e-money.html>, 15 Desember 2015.

Secara umum, potensi pengembangan instrumen *electronic money* relatif tinggi. Hal ini tercermin dari kesediaan 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.¹⁵

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 Kalimantan Selatan.

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 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 Sosialisasi *Electronic Money* Oleh Bank Indonesia Kepada Masyarakat Di Kalimantan Selatan.**

¹⁵*Ibid.*,

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas penulis telah menentukan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran sosialisasi *electronic money* yang dilakukan oleh Bank Indonesia kepada masyarakat di Kalimantan Selatan?
2. Bagaimana strategi yang dilakukan oleh Bank Indonesia dalam mensosialisasikan *electronic money* kepada masyarakat di Kalimantan Selatan?
3. Apa saja kendala yang dihadapi Bank Indonesia dalam mensosialisasikan *electronic money* kepada masyarakat di Kalimantan Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari diadakannya penelitian tersebut ialah:

1. Untuk mengetahui gambaran sosialisasi *electronic money* yang dilakukan oleh Bank Indonesia kepada masyarakat di Kalimantan Selatan.
2. Untuk mengetahui strategi yang dilakukan oleh Bank Indonesia dalam mensosialisasikan *electronic money* kepada masyarakat di Kalimantan Selatan.
3. Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi Bank Indonesia dalam mensosialisasikan *electronic money* kepada masyarakat di Kalimantan Selatan.

D. Signifikansi Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis, diharapkan dapat berguna sebagai berikut:

1. Sebagai sarana untuk menyumbangkan pemikiran dalam bentuk karya tulis ilmiah khususnya dalam bidang disiplin ilmu tentang *e-money* dan sebagai upaya untuk memberikan informasi bagi masyarakat tentang manfaat dalam penggunaan *electronic money*.
2. Bagi pihak Bank dan pihak IAIN Antasari Banjarmasin semoga dapat menjadi informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan perkembangan alat pembayaran non tunai yaitu *electronic money*
3. Sebagai khazanah perpustakaan IAIN Antasari Banjarmasin dan Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam, serta pihak-pihak yang berkepentingan dalam penelitian ini.
4. Sebagai literatur yang menjadi rujukan bagi mereka yang ingin mengadakan penelitian lebih mendalam tentang masalah ini maupun dari sudut pandang yang berbeda, dari aspek yang lain dan bahan referensi bagi kalangan aktivis akademika.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dan dikhawatirkan keluar dari tujuan yang sebenarnya, maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan terhadap permasalahan yang akan dibahas yaitu :

1. Sosialisasi adalah suatu proses yang diikuti secara aktif oleh dua pihak. Pihak pertama adalah pihak yang mensosialisasikan, dan pihak kedua adalah pihak yang disosialisasi.¹⁶ Sosialisasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sosialisasi mengenai *Electronic Money*.
2. *Electronic Money (E-Money)* dikenal juga dengan nama *Electronic Cash*, *Electronic Currency*, *Digital Money*, *Digital Cash*, atau *Digital Currency* adalah sebuah alat pembayaran yang menggunakan elektronik sebagai media. *E-Money* sebagai alat pembayaran yang mana nilai uangnya tersimpan dalam media elektronik.¹⁷ *E-Money* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu *chip based*.
3. Bank Indonesia sebagai Bank Sentral yang independen dalam melaksanakan tugas dan wewenangnya dimulai ketika sebuah undang-undang baru, yaitu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2009 tentang Bank Indonesia. Undang-Undang ini memberikan status dan kedudukan sebagai suatu lembaga negara yang independen dalam melaksanakan tugas dan wewenangnya, bebas dari campur tangan Pemerintah dan/atau pihak lain, kecuali untuk hal-hal yang secara tegas diatur dalam undang-undang ini.¹⁸

¹⁶J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 76.

¹⁷Edy Martha, *electronic money*, <https://edymartha.wordpress.com/2010/01/13/electronic-money/html> (15 Desember 2015).

¹⁸Republik Indonesia, “Undang-undang R.I. Nomor 6 Tahun 2009 tentang Bank Indonesia dan Undang-undang R.I Nomor 21 Tahun 2008 tentang Perbankan Syariah”, (Bandung: Citra Umbara, 2013), hlm. 5.

Bank Indonesia yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Kalimantan Selatan.

4. Masyarakat adalah pergaulan hidup manusia (sehimpunan orang yang hidup bersama dalam suatu tempat dengan ikatan-ikatan aturaan yang tertentu).¹⁹ Masyarakat yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu masyarakat yang berada di Kalimantan Selatan

F. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelaahan penulis terhadap penelitian terdahulu, ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan apa yang akan penulis teliti, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rubiyatul Adawiyah (1101160244) Program Studi Perbankan Syariah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Electronic Money* Terhadap Volume Transaksi Di Koperasi IAIN Antasari Banjarmasin.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *Electronic Money* yang terdiri dari *Brizzi*, *Flazz*, dan *E-Toll* berpengaruh secara simultan atau parsial terhadap volume transaksi di koperasi IAIN Antasari Banjarmasin yaitu koperasi Pegawai Negeri (KPN), Koperasi Pegawai Negeri Tarbiyah, Koperasi Syariah Dakwah, dan Koperasi Mahasiswa (KOPMA). Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan menggunakan metode kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah dari analisis regresi linier berganda menunjukkan *Brizzi*, *Flazz*, dan *E-Toll* mempengaruhi

¹⁹W.J.S Poerwadarminta, Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2010). hlm. 751.

volume transaksi. Dari hasil uji f, secara simultan variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Secara parsial (uji t) *Bizzi* dan *Flazz* berpengaruh secara signifikan terhadap volume transaksi. Sedangkan *E-Toll* tidak berpengaruh secara signifikan karena nilai t hitung $<$ t tabel ($0,254 < 2,060$), maka H_0 diterima.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Kartina Sari (1101160209) Program Studi Perbankan Syariah yang berjudul “Minat Mahasiswa IAIN Antasari Banjarmasin Terhadap Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai *Electronic Money (E-Money)*.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat dan faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa IAIN Antasari Banjarmasin terhadap penggunaan alat pembayaran non tunai *Electronic Money (E-Money)*. Jenis penelitian ini adalah penelitian *field research*, adapun sifat penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: pertama, mahasiswa IAIN Antasari Banjarmasin Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam berminat terhadap penggunaan alat pembayaran non tunai yaitu *electronic money (e-money)*. Kedua, Kegunaan berhubungan positif dengan minat untuk menggunakan, kemudahan penggunaan berhubungan positif dengan kegunaan, dan kemudahan penggunaan berhubungan positif dengan minat untuk menggunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa mahasiswa IAIN Antasari Banjarmasin Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam adalah berminat terhadap penggunaan alat pembayaran non tunai yaitu *electronic money (e-money)* dengan beberapa

faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor kegunaan dan kemudahan penggunaan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Richard Matias Sumolang (A11111290) Program Studi Ilmu Ekonomi yang berjudul “Analisis Permintaan Uang Elektronik (*E-Money*) di Indonesia”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh jumlah uang beredar (JUB), kecepatan perputaran uang (*velocity of money*), Pendapatan Per Kapita, dan jumlah mesin *Electronic Data Capture* (EDC) terhadap permintaan uang elektronik (*E-Money*) di Indonesia. Penelitian ini menggunakan data sekunder yang diperoleh melalui Badan Pusat Statistik dan Bank Indonesia, dianalisis dengan model regresi berganda menggunakan program Eviews8 dan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah uang beredar tidak berpengaruh signifikan, kecepatan perputaran uang berpengaruh signifikan, pendapatan per kapita berpengaruh signifikan, dan mesin EDC tidak berpengaruh signifikan terhadap permintaan uang elektronik di Indonesia.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Nyoman Anita Candrawati (0990561057) Program studi Magister Ilmu Hukum Konsentrasi Hukum Bisnis yang berjudul “Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Kartu Dalam Transaksi Uang Elektronik (*E-Money*).” Penelitian ini bertujuan untuk bentuk pengaturan bagi pemegang kartu uang elektronik dalam melakukan transaksi. Penelitian tesis ini adalah penelitian hukum normatif dengan menggunakan pendekatan undang-undang dan analisis konsep hukum. Penelitian dalam tesis ini

adalah penelitian hukum normatif dengan menggunakan pendekatan undang-undang dan analisis konsep hukum. Berdasarkan hasil kajian yang dilakukan terhadap permasalahan tersebut, bentuk pengaturan hukum terhadap uang elektronik diatur dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik dan melalui perjanjian baku yang diatur oleh penerbit berupa syarat dan ketentuan pemegang kartu. Perlindungan hukum bagi pemegang kartu diperlukan untuk menjamin persamaan kedudukan penerbit dan pemegang kartu, termasuk perlindungan hukum terhadap penyalahgunaan kartu e-money yang dapat merugikan pemegang melalui perlindungan hukum preventif dan represif. Bank Indonesia juga akan memberikan sanksi terkait pelanggaran yang dilakukan oleh penyelenggara kegiatan uang elektronik yang tidak dijalankan sesuai ketentuan yang berlaku. Perjanjian antara penerbit dan pemegang kartu juga merupakan bentuk upaya perlindungan bagi pemegang kartu melalui asas-asas perjanjian yang melekat pada perjanjian tersebut meskipun tidak tercantum secara tertulis dalam perjanjian.

Dari penulisan kajian pustaka tersebut maka aspek sosialisasi yang dilakukan oleh perbankan belum dilakukan, maka dari itu penulis mengambil penelitian tentang sosialisasi khususnya *electronic money* yang dilakukan oleh Bank Indonesia di Kalimantan Selatan.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh pemahaman dalam pembahasan ini, maka penulis membuat sistematika penulisan yang terdiri dari:

BAB I adalah pendahuluan merupakan bab yang meliputi latar belakang masalah memuat apa yang mendorong peneliti untuk meneliti suatu masalah. Masalah dalam hal ini dapat diartikan sebagai suatu kesenjangan antara konsep dan teori. Permasalahan yang telah digambarkan dirumuskan dalam rumusan masalah yang dimaksudkan untuk memberi informasi tentang masalah mendasar yang akan dibahas. Setelah rumusan masalah disusun, selanjutnya menyusun tujuan dan signifikansi penelitian yang merujuk pada hasil yang akan dicapai atau diperoleh dari penelitian. Setelah itu, definisi operasional bertujuan mengemukakan konsep-konsep dasar (subtansif) ke dalam definisi yang mengandung sejumlah indikator atau karakteristik operasional, sehingga tidak terjadi penafsiran yang keliru memahami judul yang dimaksud. Susunan terakhir dalam pendahuluan adalah kajian pustaka dan sistematika penulisan. Kajian pustaka disajikan sebagai informasi adanya tulisan atau penelitian dari aspek lain yang mempunyai perbedaan atau kesamaan dengan penelitian yang dilakukan. Sedangkan pada bagian sistematika penulisan yaitu susunan skripsi secara keseluruhan.

BAB II adalah landasan teori, berisi tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan objek penelitian melalui teori-teori yang mendukung dari literatur atau buku yang dijadikan sebagai dasar untuk menjabarkan masalah yang diteliti yaitu: teori sosialisasi terdiri dari pengertian sosialisai, tujuan sosialisasi, media sosialisai, jenis-jenis sosialisasi, dan tipe 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 dan kelemahan *electronic money*.

BAB III membahas mengenai metode penelitian untuk memperoleh data dalam melakukan penelitian ini maka perlu dibuat jenis dan pendekatan yang digunakan. Dalam melakukan penelitian agar tetap sasaran maka diperlukan subjek dan objek penelitian. Agar data yang diperoleh jelas dan valid maka diperlukan data dan sumber data. Dalam pengumpulan data harus ada suatu cara agar dapat terkumpul dengan akurat dan efektif, maka perlu adanya teknik pengolahan data. Agar data yang terkumpul lengkap dan jelas maka perlu adanya teknik pengolahan data dan analisis data. Dalam melakukan penelitian ada tahapan-tahapan yang disebut prosedur penelitian.

BAB IV penyajian data yang terdiri dari gambaran umum penelitian dan analisis gambaran sosialisasi *electronic money* yang dilakukan oleh Bank Indonesia kepada masyarakat di Kalimantan Selatan, strategi yang dilakukan oleh Bank Indonesia dalam mensosialisasikan *electronic money* kepada masyarakat di Kalimantan Selatan dan kendala-kendala yang dihadapi Bank Indonesia dalam mensosialisasikan *electronic money* kepada masyarakat di Kalimantan Selatan.

BAB V Penutup, terdiri dari simpulan dan saran yang merupakan bagian terakhir yang memuat tentang hal-hal yang dihasilkan dan diperoleh dalam penelitian.