

ANALISA DAMPAK PENERAPAN E- MONEY SEBAGAI ALAT TRANSAKSI DI INDONESIA

ANDI YUNITA ELI RAHAYU

NIM : 14310407

PROGRAM STUDI AKUNTANSI
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI MAHARDHIKA
SURABAYA

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penerapan *e-money* sebagai alat transaksi di Indonesia. Adapun jenis penelitian dalam penulisan ini menggunakan penelitian yang bersifat kualitatif yang lebih menekankan pada analisisnya, proses penyimpulan deduktif serta analisa menggunakan logika ilmiah. Sedangkan data Penelitian yang digunakan adalah data primer yaitu penelitian langsung yang dilakukan di lapangan melalui wawancara dengan beberapa pengguna *e-money*. Kemudian setelah penulis melakukan penelitian ini maka diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa perkembangan *e-money* di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun serta banyak memberikan dampak positif untuk berbagai pihak. Sehingga E-Money sangat bermanfaat untuk mewujudkan program pemerintah yaitu Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT).

Kata kunci; E-Money, Alat Transaksi Non tunai

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Inovasi teknologi yang begitu berkembang pesat mendorong pelaku dunia usaha salah satunya perbankan untuk menghadirkan layanan sistem transaksi keuangan yang aman, akurat, cepat, dan mudah. Bersamaan dengan semakin berkembangnya perangkat komputer, *smartphone*, ketersediaan akses jaringan komunikasi data secara nirkabel

yang mengakomodasi semua golongan masyarakat tanpa terkecuali, dari provinsi, kota, kecamatan bahkan desa. Secara tidak langsung hal tersebut berkontribusi dalam terciptanya sistem layanan transaksi yang semakin mudah dari waktu ke waktu dan menjadi kecenderungan untuk sering dilakukan diwaktu yang akan datang.

Salah satu upaya pemerintah adalah dengan penciptaan sistem pembayaran yang lebih modern dan

efisiensi melalui perbankan, sehingga masyarakat akan mempertimbangkan *e-money* sebagai pilihannya. Dengan kita mengasumsikan *e-money* ini menjadi pilihan terbaik dibandingkan alat pembayaran lainnya ditambah dengan aturan yang membuat *e-money* ini tidak memiliki perbedaan yang banyak terhadap uang kartal maupun giro, bahkan lebih terjamin juga dari segi keamanannya.

Walaupun demikian fasilitas juga merupakan hal yang penting dalam menopang alat pembayaran elektronik ini. Mulai dari sistem, jaringan serta perangkat keras seperti mesin *server* dan *Electronic Data Capture* (EDC) sebagai *receiver* untuk menerima pembayaran *e-money* di setiap *merchant*. EDC ini sudah ada sejak lama namun hanya berfungsi pada kartu debit dan kredit, hingga kemudian masuklah *e-money*. Namun masih kurangnya EDC yang ada di pelosok – pelosok tanah air mengurangi likuiditas dari *e-money* itu sendiri. Selain itu juga adanya EDC yang rusak atau tidak dapat beroperasi sering mengecewakan konsumennya. Maka untuk mendukung

penerapan *e-money* EDC harus ditambah terus ketersediannya di Indonesia.

Melihat permasalahan di atas penulis ingin menganalisis lebih jauh tentang penggunaan *e-money* dengan judul “Analisa Dampak Penerapan *E-Money* sebagai alat transaksi di Indonesia”.

1.2 Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang tersebut diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perkembangan *e-money* di Indonesia?
2. Bagaimanakah dampak positif dari *e-money* di Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin penulis capai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perkembangan *e-money* di Indonesia
2. Untuk mengetahui dampak dari *e-money* di Indonesia

1.4 Manfaat Penelitian.

Pada dasarnya penelitian ini mempunyai kegunaan praktis dan teoritis baik bagi penyusun maupun pihak – pihak yang terlibat.

1. Aspek akademis

- a. Bagi perguruan tinggi, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai sumbangan yang bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai Analisa Dampak Penerapan E-Money Sebagai Alat Transaksi di Indonesia.
- b. Bagi dosen, diharapkan penelitian ini dapat memberikan alternatif agar dapat mengembangkan atau menerapkan pola pembelajaran menulis yang efektif di perguruan tinggi.
- c. Bagi mahasiswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan atau mengembangkan wawasan dan ilmu pengetahuan tentang *e-money* saat ini sampai dengan masa yang akan datang.

d. Bagi perpustakaan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah koleksi referensi perpustakaan sehingga dapat digunakan sebagai dasar penelitian selanjutnya.

2. Aspek pengembangan ilmu pengetahuan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan penelitian pengembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang dampak penggunaan *e-money* sebagai alat transaksi di Indonesia.

3. Aspek Praktis

Bagi perusahaan, penelitian ini diharapkan berguna sebagai masukan positif dan bermanfaat bagi perusahaan terutama bagi penerbit *e-money* agar lebih memberikan inovasi terbaru yang bermanfaat bagi semua kalangan masyarakat pengguna *e-money*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Sejarah uang

Menurut Hendro dan Conny Tjandra Rahardja (2014:1) Sejarah uang mengalami proses perkembangan yang panjang. Masyarakat di masa lalu memenuhi kebutuhannya dengan usaha sendiri antara lain menanam atau mencari buah untuk dikonsumsi sendiri, membuat pakaian sendiri, membuat makanan sendiri. Kebutuhan masyarakat terus berkembang dan tidak semua barang dapat diproduksi sendiri, sehingga mereka mencari orang lain yang bersedia menukarkan barang yang dimilikinya untuk mendapatkan barang lain yang dibutuhkannya. Mekanisme ini disebut dengan sistem barter. Kesulitan muncul apabila nilai barang yang dipertukarkan tidak seimbang sehingga muncul ide-ide baru untuk menggunakan sesuatu sebagai alat tukar yang dapat memenuhi kriteria yaitu diterima oleh umum, benda yang bernilai tinggi, dan indah seperti

mutiara dalam kerang, atau benda yang menjadi kebutuhan primer antara lain atau benda yang menjadi kebutuhan primer, antara lain garam yang oleh masyarakat romawi dijadikan sebagai alat tukar dan sebagai alat pembayaran upah.

2.1.2 Pengertian Uang

Dalam buku Firdaus dan Maya Ariyanti (2011:11) menjelaskan bahwa pengertian uang bisa mencakup dua pengertian, yaitu pengertian secara luas maupun pengertian secara sempit. Pengertian secara luas berarti termasuk di dalamnya semua jenis perantara pertukaran (*all of media of exchange*) yaitu uang kertas, koin/ uang logam dan cek atau bilyet giro (sebagai alat penarikan uang giral), bahkan kartu kredit dapat bertindak sebagai perantara pertukaran dan sedikit banyak ikut berperan dalam perkembangan perekonomian. Sedangkan pengertian secara sempit biasanya hanya meliputi sebagian saja dari fungsi – fungsi uang. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang apa dan bagaimana uang

itu, berikut beberapa definisi tentang yang dikemukakan oleh beberapa ahli sebagai berikut:

a. Encyclopedia Americana

“Money can be anything that is generally and universally accepted for the payment of goods, services or debts”. Artinya adalah uang dapat berupa segala sesuatu yang secara umum dan secara luas diterima untuk pembayaran barang - barang, jasa- jasa dan utang.

b. Rollin G. Thomas:

“Money is something that is really and generally accepted by the public in payment for the sale of goods, services, and other valuable assets and for the payment of debts”. Artinya adalah uang adalah segala sesuatu yang siap sedia dan diterima secara umum untuk pembayaran barang – barang, jasa – jasa, dan harta kekayaan berharga lainnya serta untuk pembayaran utang.

c. Harold S. Sloan and Arnold Z Zurcher:

“Anything generally accepted in exchange for other things within more or less definite area, hence, a customary medium of exchange”.

Artinya adalah Sesuatu yang secara umum diterima sebagai alat penukaran terhadap barang – barang lain, dalam satu wilayah tertentu, karena itu uang merupakan perantara penukaran.

d. A. L. Meyers:

“We may define money as anything that is commonly accepted as a medium of exchange, measure of value or standard of deferred payments”. Artinya adalah kita bisa menggambarkan bahwa uang adalah sesuatu yang lazim diterima sebagai perantara pertukaran, pengukur nilai atau untuk pembayaran yang ditangguhkan.

e. J Harvey:

“Anything is generally acceptable in purchasing goods or settling debts can be said to be money”. Artinya adalah Segala sesuatu yang umum diterima dalam pembelian barang –

barang atau penyelesaian utang dapat disebut sebagai uang.

f. Kamus Perbankan

Uang adalah segala sesuatu yang diterima secara umum sebagai alat tukar, alat bayar, satuan dasar penilaian dan sebagai penyimpanan tenaga beli.

Dari definisi – definisi tersebut diatas walaupun penekanannya berbeda – beda, tetapi pada dasarnya memiliki pemahaman yang sama yaitu bahwa uang sebagai alat tukar menukar yang diterima secara luas oleh masyarakat pada umumnya.

2.1.3 Fungsi Uang

Dalam bukunya Firdaus dan Maya Ariyanti (2011:13) fungsi – fungsi atau jasa – jasa uang yang dapat diberikan uang terhadap kehidupan manusia dalam perekonomian modern dewasa ini dikelompokkan pada lima macam berikut:

- a. Uang sebagai alat tukar menukar atau sebagai perantara pertukaran (*Medium / Means of Exchange*)
Fungsi uang sebagai alat tukar menukar ini merupakan fungsi eksklusif uang, yaitu fungsi yang tidak

dapat dilakukan oleh barang – barang lain dan fungsi ini memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia kapan saja dan dimana saja. Tanpa adanya uang sebagai alat tukar menukar maka anggota masyarakat akan sulit memperoleh barang – barang dan jasa – jasa yang dibutuhkannya dalam kehidupan sehari hari. Sebagai alat tukar menukar, uang dapat menghilangkan banyak kesulitan yang terdapat dalam sistem barter. Barter hanya dapat terlaksana bila kedua pihak secara timbal balik memerlukan barang yang dipertukarkan. Bila syarat tersebut tidak terpenuhi maka tukar menukar barang tidak akan terlaksana. Syarat yang harus dipenuhi itu adalah *double coincidence of wants*. Dengan adanya uang sebagai alat tukar menukar maka syarat *double coincidence of wants* tersebut tidak lagi diperlukan.

b. Uang sebagai satuan hitung (*Unit of Account*)

Fungsi uang sebagai satuan hitung, uang memungkinkan harga barang dan jasa dinilai dan dinyatakan dengan unit yang sama. Demikian juga perhitungan – perhitungan dalam aktivitas perekonomian seperti jual beli menjadi lebih mudah.

c. Uang Sebagai Standard Atau Pengukuran nilai (*Standard / Measure of Value*)

Dalam fungsi ini uang sebagai alat tukar menukar sekaligus implisit di dalam fungsi uang sebagai pengukur nilai suatu benda atau jasa yang ditukarnya.

d. Uang Sebagai Penyimpan Tenaga Beli atau penyimpan kekayaan (*store of Value*)

Dalam hal ini uang yang dimiliki seseorang atau perusahaan merupakan kekayaan seseorang atau perusahaan. Jadi apabila seseorang menyimpan uang berarti ia menyimpan tenaga beli yang belum digunakan, sekaligus berarti

pula yang bersangkutan menyimpan kekayaan sebesar jumlah tersebut. Ada 3 motif yang dikemukakan oleh John Maynard Keynes seorang ahli ekonomi modern, mengapa orang cenderung atau ingin untuk menyimpan uang tunai adalah sebagai berikut:

1. Motif transaksi (*transaction motive*)
2. Motif berhati – hati atau berjaga – jaga (*precautionaty motive*)
3. Motif spekulasi (*specullative motive*)

e. Uang sebagai alat pembayaran Utang atau Pembayaran yang ditangguhkan (*Payment of debt/ Standard of Differed Payment*)

Dengan fungsinya sebagai alat pembayaran utang maka berarti utang akan menjadi lunas apabila dibayar dengan uang. Fungsi ini sangat penting artinya dalam mendorong pertumbuhan perekonomian, mengingat bahwa transaksi – transaksi ekonomi yang terjadi selama ini tidak hanya

dilakukan dengan pembayaran tunai melainkan juga dilakukan melalui utang atau kredit. Fungsi ini sering disebut juga sebagai standard pembayaran yang ditangguhkan atau ada yang menyebutnya standar pembayaran berjangka waktu. Hal tersebut disebabkan oleh karena uang memungkinkan adanya pinjam meminjam. Tanpa adanya fungsi ini maka tidak ada dasar yang bersifat umum untuk terlaksanakannya transaksi pembayaran yang dilakukan di kemudian hari. Hal inilah yang memungkinkan siapapun dapat melakukan perjanjian pinjaman dengan uang sekarang yang dibayar dengan uang di kemudian hari. Dengan fungsi uang sebagai standard pembayaranyang ditangguhkan ini juga memungkinkan penerbitan dan pengembangan berbagai surat berharga keuangan (*financial instrument*) yang diperdagangkan baik dipasar uang maupun di pasar

modal yang telah menjadi atribut perekonomian modern dewasa ini.

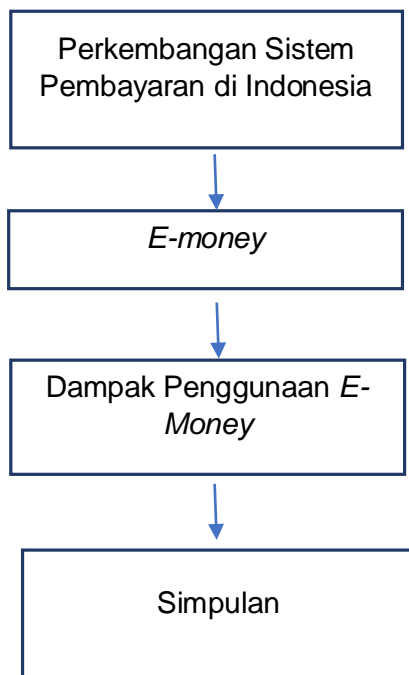
2.2 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan	Kesimpulan
1.	Richard M.S	Analisis dampak permintaan uang elektronik (<i>E-money</i>)	Penelitian tentang <i>E-money</i>	Lokal penelitian lebih luas yaitu Indonesia Tahun Skripsi 2015	Menganalisa dan mengetahui jumlah uang beredar (JUB), kecepatan perputaran uang (<i>velocity of money</i>), penyempitan pasokan dan jumlah mesin EDC, terhadap permintaan uang elektronik (<i>e-money</i>) di Indonesia.
2.	Muhammad Sofyan Abidin	Dampak Kebijakan <i>E-money</i> di Indonesia sebagai Alat Sistem Pembayaran baru	Penelitian tentang <i>E-money</i>	Lokal penelitian lebih luas yaitu di Indonesia Tahun Skripsi 2015	Memberikan informasi yang jelas mengenai <i>E-money</i> sebagai kebijakan baru yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia.
3.	Ahmad Ma'aruf	Minat Penggunaan produk <i>E-money</i> di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta	Penelitian tentang <i>E-money</i>	Lokal penelitian di Yogyakarta Tahun Skripsi 2016	Menganalisa faktor - faktor yang mempengaruhi minat penggunaan produk <i>e-money</i> sebagai alat pembayaran baru di Indonesia dengan mengambil studi empiris mahasiswa Yogyakarta

2.3 Kerangka Berpikir

Pengertian Kerangka berpikir menurut Samiun pada artikelnya (2015:1) adalah penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan kita.

Dengan kerangka berpikir ini diharapkan dapat membantu memberikan pemahaman atas penelitian permasalahan-permasalahan yang ditemukan sehingga memberikan gambaran atas alur prosedur dalam menganalisa dampak penerapan *e-money* sebagai alat transaksi di Indonesia.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

Sumber : Diolah penulis

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode atau teknik - teknik pengumpulan data merupakan salah satu faktor penting yang digunakan dalam mengadakan atau menentukan metode yang dipakai dalam penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan lancar dan tepat tujuan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan sehingga penulis mencoba menggunakan analisa

metode deskriptif kualitatif yaitu suatu penelitian yang didasarkan pada penelitian lapangan dan riset kepustakaan. Dalam hal ini penulis berusaha mencari dan mengumpulkan data-data dengan mengadakan peninjauan dan pengamatan diolah dan dianalisa yang hasilnya dituangkan dalam skripsi ini.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif studi kasus tentang Analisa dampak penerapan *e-money* sebagai alat transaksi di Surabaya.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Dalam penelitian kuantitatif populasi Menurut Sugiyono (2014:215) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat perbedaan yang mendasar dalam pengertian populasi dan sampel dalam pengertian kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi oleh Spradley dalam

buku Sugiyono (2014:215) dinamakan *social situation* atau situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen yaitu tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis. Situasi sosial tersebut dapat dirumah berikut keluarga beserta aktivitasnya atau orang – orang di sudut – sudut jalan yang sedang ngobrol atau ditempat kerja, di kota, desa, atau wilayah suatu negara.

Dalam tahap ini populasi yang diambil oleh penulis dalam penelitian ini adalah data penggunaan e-money di Indonesia dari beberapa sumber seperti, buku, media cetak elektronik, dan wawancara dengan pengguna.

3.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2014:216) Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai narasumber, atau partisipan, informan, teman dan guru dalam penelitian. Sampel dalam penelitian kualitatif juga bukan disebut sebagai statistik, tetapi sampel teoritis karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menghasilkan teori.

Teknik pengambilan sampel sampel dalam penelitian ini menggunakan menggunakan *probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur pengguna. Metode yang digunakan yaitu *simple random sampling*, dan *Area sampling*. Dalam tahap ini sampel yang di ambil penulis dalam penelitian ini adalah data transaksi penggunaan *e-money* di Bank Indonesia dan wawancara dengan pengguna *e-money* pada tahun 2015 sampai dengan tahun 2017.

3.4 Sumber dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini data-data yang diperoleh untuk penulisan skripsi berasal dari:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan (*field research*) terhadap beberapa pengguna *e-money*.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui penelitian yang disesuaikan dalam penelitian ini

berupa buku-buku, literature, artikel, makalah dan karya ilmiah.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam usaha mengumpulkan data yang diperlukan, penulis melakukan teknik pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

a. Wawancara

Dalam hal ini penulis melakukan wawancara langsung untuk mendapatkan informasi lain dari bagian yang berwenang yaitu wawancara dengan *pengguna e-money*.

b. Observasi

Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan dan melakukan percobaan sendiri, karena penulis sendiri sebagai *pengguna e-money*.

c. Dokumentasi

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan dan pencarian data atau membuat salinan terhadap data atau informasi yang dibuat sendiri berdasarkan penelitian.

3.6 Analisis Data

Analisis penyusunan penelitian ini dilakukan dengan cara analisis *deskriptif* yaitu menganalisa suatu permasalahan yang ada dengan memberikan suatu pemaparan yang jelas terhadap permasalahan yang diambil dalam penulisan penelitian ini yang berasal dari pengumpulan data yang berupa transaksi dengan beberapa jenis *e-money* dan dilakukan dengan tujuan mencari dan membandingkan manfaat yang digunakan untuk kegiatan transaksi antara *e-money* dibanding menggunakan pembayaran tunai yang diperoleh melalui hasil wawancara, dokumentasi, pengamatan langsung terhadap obyek penelitian sehingga dapat diperoleh data atau informasi yang akurat dan dapat dijadikan sebagai bahan yang mendukung dalam penulisan penelitian ini.

4. ANALISIS HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

4.1.1 Sejarah *E-money*

Akar dari sejarah uang elektronik (*e-money*) dapat ditemukan dalam

peningkatan penggunaan computer. Pada tahun 1860 Western union memperkenalkan *Electroninc Fund Transfer* (EFT) yang menandai dimulainya era uang elektronik. Pada tahun 1964 sebuah sistem reservasi operasional penerbangan dengan sistem pemrosesan transaksi real time didirikan oleh *Semi Automatic Business Research Environment* (SABER).

Saluran telepon terhubung ke terminal yang dipasang di bandara dan pemesanan dapat dilakukan dengan menggunakan kredit, hal ini pertama kalinya terjadi dalam sejarah. Pada tahun 1970 semua cabang bank di eropa di hubungkan menggunakan mainframe. Perancis menyaksikan penggunaan uang elektronik (*e-money*), dengan diperkenalkannya layanan mintel. Terminal Mintel Perancis diberi biaya gratis untuk semua orang sehingga mereka bisa menggunakan terminal ini untuk belanja secara *online* .

Meskipun sudah jauh dilakukan oleh warga dunia pada tahun 1970, uang elektronik (*e-money*) baru populer di Indonesia pada tahun 2007. *E-money* ini

diterapkan oleh salah satu bank swasta di Indonesia. Peraturan mengenai penggunaan uang elektronik di Indonesia sendiri tertuang pada peraturan Bank Indonesia nomor 11/12/PBI/2009. Barulah hingga kini metode pembayaran melalui *e-money* diterapkan oleh banyak bank di Indonesia, swasta maupun milik Negara.

4.1.2 Perkembangan *E-Money* di Indonesia

Di tahun-tahun terakhir, inovasi pada instrumen pembayaran elektronis dengan menggunakan kartu telah berkembang menjadi bentuk yang lebih praktis. Saat ini di Indonesia sedang berkembang suatu instrumen pembayaran yang dikenal dengan *e-money*. Walaupun memuat karakteristik yang sedikit berbeda dengan instrumen pembayaran lainnya seperti kartu kredit dan kartu ATM/Debit, namun penggunaan instrumen ini tetap sama dengan kartu kredit dan kartu ATM/Debit yaitu ditujukan untuk pembayaran.

Secara sederhana, *e-money* didefinisikan sebagai alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai

uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu. Penggunaanya harus menyetorkan uangnya terlebih dahulu kepada penerbit dan disimpan dalam media elektronik sebelum menggunakannya untuk keperluan bertransaksi. Ketika digunakan, nilai *e-money* yang tersimpan dalam media elektronik akan berkurang sebesar nilai transaksi dan setelahnya dapat mengisi kembali (*top-up*). Media elektronik untuk menyimpan nilai uang elektronik (*e-money*) dapat berupa *chip* atau *server*. Penggunaan uang elektronik (*e-money*) ini sebagai alat pembayaran yang inovatif dan praktis diharapkan dapat membantu kelancaran pembayaran kegiatan ekonomi yang bersifat massal, cepat dan mikro, sehingga perkembangannya dapat membantu kelancaran transaksi di jalan tol, di bidang transportasi seperti kereta api maupun angkutan umum lainnya atau transaksi di minimarket, *food court*, atau parkir.

Perkembangan uang elektronik (*e-money*) diharapkan pula dapat digunakan sebagai alternatif alat pembayaran non tunai yang dapat menjangkau masyarakat

yang selama ini belum mempunyai akses kepada sistem perbankan.

4.1.3 Definisi *E-money*

Uang Elektronik (*e-money*) didefinisikan sebagai alat pembayaran yang 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; dan
4. Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

4.1.4 Dasar Hukum *E-money*

Penyelenggaraan Uang Elektronik (*e-money*) telah diatur dalam :

1. Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tanggal 13 April 2009 tentang Uang Elektronik (*e-money*).
2. Surat Edaran Bank Indonesia No.11/11/DASP tanggal 13 April 2009 perihal Uang Elektronik (*e-money*).

4.1.5 Manfaat dan resiko *E-money*

Penggunaan Uang Elektronik (*e-money*) sebagai alat pembayaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi transaksi pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai.
2. Tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang (seperti permen) akibat pedagang tidak mempunyai uang kembalian bernilai kecil (recek).
3. Sangat *applicable* untuk transaksi massal yang nilainya kecil namun frekuensinya tinggi, seperti: transportasi, parkir, tol, fast food, dll.

Penggunaan Uang Elektronik (*e-money*) memiliki resiko yang perlu disikapi dengan kehati – hatian oleh pengguna, diantaranya sebagai berikut :

1. Resiko uang elektronik hilang dan dapat digunakan oleh pihak lain, karena pada prinsipnya uang elektronik (*e-money*) sama seperti uang tunai yang apabila hilang tidak dapat diklaim kepada penerbit.
2. Resiko karena masih kurang pahamiya pengguna dalam menggunakan uang elektronik (*e-money*), seperti pengguna tidak menyadari uang elektronik yang digunakan ditempelkan 2 (dua) kali pada reader untuk suatu transaksi yang sama sehingga nilai uang *e-money* berkurang lebih besar dari nilai transaksi.

4.1.6 Jenis dan Batas *E-Money* :

Jenis *e-money* berdasarkan tercatat atau tidaknya data identitas pemegang pada penerbit Uang Elektronik (*e-money*) dibagi menjadi :

1. Uang Elektronik (*e-money*) registered, merupakan Uang Elektronik (*e-money*) yang data identitas pemegangnya tercatat/terdaftar pada penerbit Uang Elektronik (*e-money*). Dalam kaitan ini, penerbit harus menerapkan prinsip mengenal nasabah dalam menerbitkan Uang Elektronik *Registered*. Batas maksimum nilai Uang Elektronik yang tersimpan pada media *chip* atau *server* untuk jenis *registered* adalah Rp5.000.000,00 (lima juta Rupiah).
2. Uang Elektronik *unregistered*, merupakan Uang Elektronik yang data identitas pemegangnya tidak tercatat/terdaftar pada penerbit Uang Elektronik. Batas maksimum nilai Uang Elektronik yang tersimpan pada media *chip* atau *server* untuk jenis *unregistered* adalah Rp1.000.000,00 (satu juta Rupiah).

4.1.7 Pihak – pihak penyelenggara *E-money*

Berikut ini Pihak-Pihak dalam Penyelenggaraan *e-money* adalah :

1. Pemegang kartu adalah pengguna yang sah dari Uang Elektronik (*e-money*).
2. Prinsipal adalah bank atau lembaga selain bank yang bertanggung jawab atas pengelolaan sistem dan/atau jaringan antar anggotanya, baik yang berperan sebagai penerbit dan/atau *acquirer*, dalam transaksi Uang Elektronik (*e-money*) yang kerjasama dengan anggotanya didasarkan atas suatu perjanjian tertulis.
3. Penerbit adalah bank atau lembaga selain bank yang menerbitkan Uang Elektronik (*e-money*).
4. *Acquirer* adalah bank atau lembaga selain bank yang melakukan kerjasama dengan pedagang (*merchant*), yang dapat memproses Uang Elektronik (*e-*

money) yang diterbitkan oleh pihak lain.

5. Pedagang (*merchant*) adalah penjual barang dan/atau jasa yang menerima pembayaran dari transaksi penggunaan Uang Elektronik (*e-money*).
6. Penyelenggara kliring adalah bank atau lembaga selain bank yang melakukan perhitungan hak dan kewajiban keuangan masing-masing penerbit dan/atau *acquirer* dalam rangka transaksi *e-money*.
7. Penyelenggara penyelesaian akhir adalah bank atau lembaga selain bank yang melakukan dan bertanggungjawab terhadap penyelesaian akhir atas hak dan kewajiban keuangan masing-masing penerbit dan/atau *acquirer* dalam rangka transaksi *e-money* berdasarkan hasil perhitungan dari penyelenggara kliring.

4.2 Data Penelitian

4.2.1 Data Penerbit *E-money*

Perkembangan *e-money* tentu tidak lepas dari peranan setiap lembaga baik

bank maupun non-bank yang saling berlomba-lomba untuk menciptakan uang elektronik mereka sendiri. Tanpa adanya kerjasama yang baik antara bank sentral dalam hal ini ialah Bank Indonesia dengan bank-bank umum dan lembaga-lembaga non bank yang ingin bergerak pada industry uang elektronik ini maka *Less Cash Society* (LCS) ini tidak dapat tercapai dengan baik. Tabel berikut menunjukkan daftar penerbit uang elektronik (*e-money*) atau yang biasa disebut *issuer*.

Tabel 4.1

Daftar Penerbit *e-money*

No.	Nama Penerbit
1	B.P.D. DKI JAKARTA
2	B.P.D. SUMSEL BABEL
3	BANK CENTRAL ASIA
4	BANK CIMB NIAGA
5	BANK MANDIRI (PERSERO)
6	BANK MEGA
7	BANK NATIONALNOBU
8	BANK NEGARA INDONESIA 1946
9	BANK PERMATA
10	BANK QNB INDONESIA
11	BANK RAKYAT INDONESIA
12	PT. ARTAJASA PEMBAYARAN
13	PT. DOMPET ANAK BANGSA
14	PT. ESPAY DEBIT INDONESIA KOE
15	PT. FINNET INDONESIA
16	PT. INDOSAT
17	PT. NUSA SATU INTI ARTHA
18	PT. SKYE SAB INDONESIA
19	PT. SMARTFREN TELECOM
20	PT. TELEKOMUNIKASI INDONESIA

21	PT. TELEKOMUNIKASI SELULAR
22	PT. WITAMI TUNAI MANDIRI
23	PT. XL AXIATA
24	PT. BUANA MEDIA TEKNOLOGI
25	PT. BIMASAKTI MULTI SINERGI
26	PT. VISIONET INTERNASIONAL
27	PT. INTI DUNIA SUKSES
28	PT. VERITRA SENTOSA
29	PT. SOLUSI PASTI INDONESIA
30	PT. EZEELINK INDONESIA
31	PT. BLUEPAY DIGITAL

Sumber: Publikasi Bank Indonesia

Tabel 4.1 menunjukkan bagaimana minat berbagai perusahaan yang juga didominasi oleh perusahaan telekomunikasi dalam mengeluarkan alat pembayaran berupa uang elektronik ini, contohnya uang elektronik yang bernama *t-cash* yang dikeluarkan oleh PT. Telekomunikasi Selular. Uang elektronik ini juga seperti yang dikutip dari Bank Indonesia tersedia juga dalam bentuk berbasis *server* yang berupa aplikasi *mobile phone* yang tersedia di setiap *vendor* telepon genggam yang ada di Indonesia. Berbagai upaya pemerintah dengan memberikan izin kepada para penerbit ini bertujuan untuk menerapkan *Less Cash Society* (LCS) di Indonesia.

4.2.2 Jumlah transaksi *e-money* beredar tahun 2015 - 2017

Berikut ini tabel yang menunjukkan jumlah transaksi *e-money* beredar dari tahun 2015 sampai dengan 2017.

Tabel 4.2

Jumlah transaksi *e-money* beredar tahun 2015 – 2017

(Satuan transaksi nominal dalam juta Rp)

Bulan	Tahun		
	2015	2016	2017
Januari	25,563,528	41,300,860	58,435,893
Februari	24,186,946	46,579,696	58,573,280
Maret	30,515,495	50,700,307	62,985,770
April	29,665,397	51,016,407	55,631,892
Mei	53,703,513	63,883,592	60,620,306
Juni	59,724,050	54,614,849	51,969,836
Juli	58,746,812	49,653,426	68,685,872
Agustus	59,853,437	60,520,930	62,565,183
September	54,125,251	58,023,844	67,553,272
Oktober	51,133,278	61,294,423	104,478,745
November	46,755,243	66,316,596	128,518,604
Desember	41,606,578	79,228,422	163,301,280

Sumber: Publikasi tahunan Bank Indonesia

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah transaksi *e-money* dari tahun 2015 yaitu bulan Januari sampai dengan Desember transaksi pada tiap bulan masih belum stabil yaitu masih mengalami kenaikan dan penurunan pada akhir tahun. Demikian juga pada tahun 2016 transaksi pada bulan Januari hingga

Mei stabil mengalami peningkatan kemudian mengalami penurunan pada bulan Juli dan mengalami peningkatan bulan selanjutnya hingga bulan Desember. Pada tahun 2017 menunjukkan bahwa pada bulan April, Juni, dan Agustus mengalami penurunan, selebihnya bulan September hingga Desember stabil mengalami peningkatan.

4.2.3 Jumlah e-money beredar tahun 2015 - 2017

Tabel Berikut ini menunjukkan jumlah e-money beredar dari tahun 2015 sampai dengan 2017 :

Tabel 4.3

Jumlah e-money beredar tahun 2015-2017
(Satuan transaksi nominal dalam juta Rp)

Bulan	Tahun		
	2015	2016	2017
Januari	35,901,312	35,084,652	52,703,350
Februari	36,596,200	35,876,523	53,953,303
Maret	37,995,797	36,813,643	56,056,861
April	38,847,376	37,372,532	57,768,225
Mei	39,541,902	38,350,023	60,130,482
Juni	40,301,411	39,575,555	63,707,377
Juli	41,154,921	40,875,095	69,457,592
Agustus	41,917,154	43,087,252	68,841,316
September	42,714,621	45,045,204	71,783,618
Oktober	43,496,256	46,587,285	75,846,689
November	44,540,498	49,410,753	113,722,577
Desember	34,314,795	51,204,580	90,003,848

Sumber: Publikasi Tahunan bank indonesia

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah e-money beredar tahun 2015 pada bulan Januari hingga November

mengalami kenaikan serta mengalami penurunan pada bulan Desember. Pada tahun 2016 menunjukkan jumlah e-money beredar terus mengalami peningkatan hingga bulan Desember. Pada tahun 2017 jumlah e-money beredar terus mengalami peningkatan dari bulan Januari sampai dengan bulan Desember.

4.2.4 Jumlah infrastruktur (mesin reader)

Berikut ini adalah tabel jumlah mesin reader dari tahun 2015 sampai dengan tahun 2017:

Tabel 4.4

Jumlah mesin reader tahun 2015 – 2017

Bulan	Tahun		
	2015	2016	2017
Januari	210,250	292,201	371,591
Februari	213,514	296,705	387,417
Maret	217,423	296,398	394,031
April	221,609	301,908	401,838
Mei	240,457	306,578	417,010
Juni	244,593	317,090	454,346
Juli	249,237	321,367	455,227
Agustus	258,700	325,133	465,974
September	261,330	337,026	486,039
Oktober	267,729	343,489	539,546
November	272,034	353,945	569,834
Desember	281,988	374,861	691,331

Sumber: Publikasi tahunan Bank Indonesia

Dari tabel diatas menunjukkan jumlah mesin reader dari tahun 2015 sampai

dengan tahun 2017 data tiap bulan terus mengalami peningkatan.

4.3 Hasil Penelitian

4.3.1 Analisa jumlah transaksi *E-money* Beredar tahun 2015 - 2017

Berdasarkan data dari tabel 4.2 berikut analisa komparatif jumlah transaksi e-money beredar tahun 2015-2017 :

Tabel 4.5

Analisa Komparatif Jumlah Transaksi E-money Beredar

Tahun 2015-2017

(Satuan transaksi nominal dalam juta Rp)

Tahun	Jumlah transaksi	Peningkatan/penurunan
2015	535,579,528	
2016	683,133,352	+28%
2017	943,319,933	+38,08%

Sumber: Bank Indonesia dan diolah oleh penulis

Dari tabel analisa di atas terlihat bahwa presentase Jumlah transaksi e-money pada tahun 2016 mengalami peningkatan yaitu sebesar 28%. Sedangkan pada tahun 2017 mengalami peningkatan yaitu sebesar 38,08%. Hal ini disebabkan karena minat masyarakat untuk menggunakan *e-money* semakin meningkat. Selain itu berbagai kemudahan yang didapat dalam penggunaan *e-money* dapat digunakan untuk berbagai transaksi

dalam kehidupan sehari – hari yaitu selain untuk transaksi pembayaran toll dan transaksi pembayaran berbelanja di berbagai toko dan *food court* yang sudah bekerjasama dengan produk *e-money* yang dimiliki pengguna.

4.3.2 Analisa Jumlah *E-money* Beredar tahun 2015 -2017

Berdasarkan tabel 4.3 Berikut analisa komparatif jumlah *e-money* beredar dari tahun 2015-2017:

Tabel 4.6

Analisa komparatif Jumlah E-money Beredar

Tahun 2015-2017

(Satuan transaksi nominal dalam juta Rp)

Tahun	Jumlah transaksi	Peningkatan/penurunan
2015	477,322,243	
2016	499,283,097	+4,60%
2017	833,975,238	+67,03

Sumber: Bank Indonesia dan diolah oleh penulis

Dari tabel analisa diatas terlihat bahwa pada tahun 2016 jumlah e-money beredar mengalami peningkatan yaitu sebesar 4,60%. Selain itu pada tahun 2017 juga mengalami peningkatan yang cukup besar yaitu sebesar 67,03%. Hasil analisa kenaikan ini disebabkan semakin banyak minat masyarakat untuk menggunakan *e-money*, sehingga mendorong pemerintah bekerjasama dengan penerbit *e-money*

baik bank maupun non bank, dalam rangka memperbanyak jumlah *e-money* yang dikeluarkan dari tahun ke tahun. Sebagai salah satu langkah mewujudkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT).

4.3.3 Analisa Jumlah Infrastruktur *e-money* (Mesin Reader) tahun 2015-2017

Berdasarkan tabel 4.4 Berikut analisa komparatif jumlah mesin pembaca dari tahun 2015-2017

Tabel 4.7
Analisa komparatif Jumlah mesin reader
Tahun 2015-2017

Tahun	Jumlah transaksi	Peningkatan/penurunan
2015	2,938,864	
2016	3,866,701	+31,57%
2017	5,634,184	+45,71%

Sumber: bank Indonesia dan diolah oleh penulis

Dari tabel analisa di atas terlihat bahwa pada tahun 2015 jumlah mesin reader mengalami peningkatan yaitu sebesar 31,57%. Kemudian Pada tahun 2017 mengalami peningkatan yaitu sebesar 45,71%. Hasil analisa penulis, kenaikan presentase jumlah mesin *reader* ini sangat berhubungan dengan jumlah kenaikan transaksi *e-money*, jumlah *e-money* yang beredar, sehingga mendorong penerbit

untuk memperbanyak jumlah mesin agar *e-money* bisa digunakan masyarakat luas.

4.4 Pembahasan

4.4.1 Perkembangan *E-money* di Indonesia

E-money sekarang mulai berkembang di Indonesia. Dari tahun ketahun pengguna *E-money* semakin meningkat. Menjadi populer juga banyaknya wirausaha *online* maupun *Offline* di indonesia dan transaksi yang sedang populer digunakan sekarang adalah *e-money* Berikut beberapa produk *e-money* yang diterapkan di Indonesia:

1. E-toll

E-toll sudah mulai diberlakukan sejak bulan Mei tahun 2017. Pembayaran e-toll yaitu berupa e-toll card sudah dilayani oleh berbagai bank yaitu Bank Mandiri dengan produk *e-money* mandiri, BCA dengan produk flazz, BNI tap cash, BRI yaitu Brizzi. Masyarakat di Indonesia sangat dimudahkan dengan berbagai layanan yang diberikan oleh perbankan untuk penggunaan e-toll berikut.

2. Elektronik Parkir

Pembayaran parkir di Indonesia beberapa kota telah menerapkan sistem

e-money. Sebagai contoh Pemerintah kota Surabaya melalui Dinas Perhubungan bekerjasama dengan Bank Indonesia pada tanggal 3 Juni 2017 telah meresmikan *e-money* untuk pembayaran parkir meter. Berdasarkan keterangan dari Difi Ahmad Johansyah perwakilan dari Bank Indonesia, bentuk kerjasama ini merupakan salah satu bentuk pengimplementasian untuk mendukung gerakan non tunai (GNTT).. Selain bekerjasama dengan Bank Indonesia, ada 5 mitra yang tergabung untuk elektronik parkir meter ini yaitu Bank Jatim BRI, BCA, BNI, dan Bank Mandiri. Penerapan elektronik parkir ini mulai diberlakukan di kompleks Balai kota Surabaya, mulai jalan Jimerto dan jalan Sedap Malam. Selain itu berbagai kota lain juga ada yang telah menggunakan system ini yaitu Bandung, Bogor, serta akan diikuti dan diterapkan di berbagai kota di seluruh Indonesia.

3. Layanan *e-money* menggunakan aplikasi yaitu Gopay merupakan produk *e-money* yang juga banyak digunakan di kalangan masyarakat di Indonesia dari

pelajar hingga pekerja. Selain untuk memesan ojek online itu sendiri, penggunaan gopay juga untuk memesan makanan, pengisian pulsa, pembayaran listrik, yang terbaru dapat digunakan untuk pembayaran belanja di supermarket yang bekerjasama. Top up dilakukan di ATM, kasir supermarket yang telah bekerjasama atau bisa pada *driver* gojek.

4. Layanan *e-money* menggunakan aplikasi dan card yaitu ovo adalah sebuah aplikasi yang digunakan melalui pembayaran digital yang digunakan untuk pembayaran kebutuhan sehari hari. Ovo dapat digunakan untuk pembayaran matahari mall, hypermart, parkir mall, *food court* serta tempat belanja lain yang bekerja sama dengan ovo. Kami ambil contoh mall di Surabaya yang yang telah menggunakan ovo yaitu di mall *City Of Tomorrow* Surabaya. Selain itu produk ovo juga telah diterapkan di berbagai pusat perbelanjaan di seluruh Indonesia.

5. Berbagai produk *e-money* yang diterbitkan oleh perbankan yang lain

banyak digunakan masyarakat berbagai kalangan di Indonesia. E- cash, indomaret card oleh bank mandiri, tap cash bank BNI, Flazz dari BCA, Brizzi dari BRI.

6. Produk e-money yang diterbitkan oleh perusahaan non perbankan Telkomsel. Perusahaan yang bergerak di bidang operator telekomunikasi ini mengeluarkan produk T-Cash Tap yang memungkinkan pengguna dapat melakukan transaksi belanja dengan teknologi NFC pada smartpone. Meski begitu, para pengguna smartpone yang belum didukung dengan teknologi NFC tetap bisa menggunakan T-Cash Tap, sebab Telkomsel menyediakan stiker NFC yang bisa dipasang pada smartpone dan digunakan pada saat transaksi T-Cash Tap.

4.4.2 Dampak Positif *e-money* di Indonesia

Dampak positif dengan adanya *e-money*

di Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Bagi issuer (penerbit e-money) adalah dengan hadirnya e-money maka bertambah pula jenis fasilitas yang

disediakan oleh perbankan maupun non perbankan penerbit e-money. Bagi penerbit dari perbankan pembayaran dengan menggunakan non tunai (*e-money*) merupakan sumber pendapatan berbasis biaya (*fee basic income*) karena nasabah pengguna non tunai akan dikenakan biaya administrasi setiap bulan.

2. Dari sisi pengusaha atau pedagang (Merchant) peningkatan konsumsi yang diikuti dengan efisiensi biaya transaksi akan meningkatkan profit bagi pengusaha yang kemudian berpotensi untuk mendorong aktivitas usaha dan ekspansi usaha. Dengan menggunakan layanan e-money pengusaha dapat meminimalkan kesalahan yang terjadi dalam tiap transaksi dan dapat menghemat waktu yang diperlukan dalam setiap sekali transaksi. Keuntungan yang didapatkan pengusaha dari tiap transaksi adalah keamanan dari uang yang ada dalam tiap transaksi karena dana tersebut langsung masuk dalam rekening pengusaha. Efektivitas dan efisiensi usaha dapat terjadi efektifitas

usaha yaitu waktu untuk transaksi usaha dapat lebih singkat karena tidak perlu menyediakan uangkembalian dan tak perlu menghitung uang lagi, dengan kata lain pengusaha tidak perlu menyediakan uang tunai untuk melayani pembayaran dalam jumlah yang kecil. Efisiensi yang didapat adalah keamanan, yaitu pengusaha tidak perlu khawatir dengan uang palsu dan saat transaksi selesai maka pembayaran langsung masuk dalam rekening pengusaha.

3. Dampak *e-money* bagi pengguna adalah berbagai kemudahan dapat diperoleh pengguna yaitu tidak perlu menyiapkan atau membawa uang tunai kemanapun saat pergi dan terhindar dari adanya uang palsu yang mungkin di dapat pada saat melakukan transaksi secara tunai. Penggunaan *e-money* meningkatkan pendapatan masyarakat melalui penurunan biaya transaksi dan penghematan waktu juga meningkatkan pendapatan masyarakat melalui pendapatan bunga yang diperoleh dari dana kas yang

seharusnya dibawa dalam setiap kali bertransaksi namun ditempatkan di dalam bank dalam bentuk tabungan.

5.PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah *E-money* sistem adalah mekanisme yang memfasilitasi pembayaran umumnya nilai terbatas dimana *e-money* dapat dianggap sebagai pengganti elektronik untuk koin dan uang kertas. Perkembangan *e-money* dari tahun ke tahun mengalami peningkatan jumlah *e-money* beredar, transaksi *e-money*, mesin reader. Berbagai produk *e-money* perbankan maupun non perbankan banyak yang diluncurkan serta penggunaannya sangat mudah di akses oleh masyarakat surabaya, baik card maupun melalui *smartphone*. Selain itu *e-money* di surabaya banyak memberikan dampak positif. Hal ini terlihat dari berbagai minat masyarakat serta perkembangan *e-money* itu sendiri di Surabaya serta berbagai fasilitas umum di Surabaya yang telah maju menggunakan *e-money*. Sehingga banyak efisiensi serta efektifitas yang di

dapat dengan menggunakan *e-money*. Hal ini dirasakan bukan hanya pengguna *e-money* saja, tetapi penerbit, pengusaha juga merasakan keuntungan dalam penggunaan *e-money*. Terlebih lagi *e-money* sangat bermanfaat dalam mewujudkan program Pemerintah yaitu pelaksanaan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT).

5.2 Saran

Dari kesimpulan yang di uraikan diatas, penulis mempunyai beberapa saran untuk perkembangan *e-money* agar lebih dikenal oleh semua kalangan masyarakat ;

1. Bagi penerbit *e-money* perlu memberikan adanya informasi lebih kepada masyarakat tentang kemudahan menggunakan *e-money* dan manfaat yang didapat apabila menggunakan produk *e-money* sehingga masyarakat tidak ragu untuk menggunakannya.
2. Bagi pemerintah dan penerbit perlu lebih banyak bekerjasama dengan pengusaha (merchant) yang dapat melayani pembayaran menggunakan *e-money* supaya

penggunaan *e-money* dapat dijangkau diseluruh wilayah dan pelayanan umum.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ma'ruf, Ahmad, 2016, Minat Penggunaan Produk E-money Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta. Yogyakarta.
2. Samiun, Ali, Pengertian Kerangka berpikir Dalam Penelitian, <http://www.informasi ahli.com/2015/07/pengertian-kerangka-berpikir-dalam-penelitian.html> (diakses tanggal 9 Januari 2018)
3. Boediono, 2016, Ekonomi Moneter, Edisi Ketiga, BPFE, Yogyakarta
4. <https://www.bi.go.id/id/statistik/sistempembayaran/uangelektronik/Contents/ Penyelenggara%20Uang%20Elektronik.aspx> (Diakses tanggal 27 Agustus 2018)
5. <https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/contents/ jumlah%20uang%20elektronik.aspx> (Diakses tanggal 27 Agustus 2018)
6. <https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uangelektronik/contents/ transaksi.aspx> (Diakses tanggal 27 Agustus 2018)
7. <https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/contents/ infrastruktur uangelektronik.aspx> (Diakses tanggal 27 Agustus 2018)
8. <https://www.bi.go.id/id/edukasi-perlindungan-konsumen/edukasi/produk-dan-jasa-sp/uang-elektronik/Pages/default.aspx> (Diakses pada tanggal 20 Agustus 2018)
9. <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-3651091/1-oktober-15-gerbang-tol-di-jatim-berlaku-e-toll> (diakses 20 Agustus 2018)
10. Mukhlis, Imam, 2015. Ekonomi Keuangan dan Perbankan Teori

- dan Aplikasi. Salemba Empat, Jakarta.
11. Abidin, Muhammad Sofyan.2015. Dampak Kebijakan E-money Sebagai Alat Pembayaran Baru. Surabaya.
 12. Firdaus, Rachmat dan Maya Ariyanti, 2011, Pengantar Teori Moneter serta Aplikasinya pada Sistem Ekonomi konvensional. Alfabeta, Bandung.
 13. <http://rubik.okezone.com/read/53143/asal-usul-lahirnya-uang-elektronik> (Diakses tanggal 15 Agustus 2018)
 14. Sumolang, Richard Matias, 2015. Analisis Permintaan Uang Elektronik (E-Money) Di Indonesia. Makassar
 15. <http://www.surabaya.go.id/berita/37105-luncurkan-uang-elektronik--mudahkan-pengguna-jasa-parkir-surabaya> (Diakses tanggal 20 Agustus 2018)
 16. Sugiyono, 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Alfabeta, Bandung.
 17. Hendro, Tri dan Conny Tjandra Rahardja, 2014, Bank & Institusi Keuangan Non Bank Di Indonesia. UPP STIM YKPN, Yogyakarta.
 18. <https://tirto.id/search?q=tabel%20pertumbuhan%20transaksi%20uang%20elektronik&p=1388> (Diakses 2 Februari 2018)
 19. Nurastuti, Wiji, 2011. Teknologi Perbankan, Graha Ilmu, Yogyakarta.