

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Transaksi ekonomi telah berevolusi berabad-abad lamanya dan dapat dikatakan sangat pesat baik dalam kegiatan transaksinya maupun faktor-faktor pendukungnya (Nurseto,2014). Dahulu transaksi ekonomi masih belum secanggih saat ini. Awalnya masyarakat memenuhi kebutuhannya sendiri dengan cara berburu (*pra-barter*) selajutnya berubah menjadi tukar menukar barang atau *barter* sesuai dengan barang kebutuhannya, kemudian ke tahap tukar menukar benda-benda tertentu lalu berlanjut ke tahap uang logam dan sampai lah ke tahap penetapan uang kertas.

Seiring berjalannya waktu penggunaan uang kartal (kertas dan logam) untuk pembayaran di Indonesia terus bertambah. Ini dibuktikan dengan persentase nilai penggunaan uang tunai untuk transaksi retail di ASEAN Indonesia menduduki peringkat pertama.

Tabel 1.1
posisi Indonesia di lihat dari % transaksi ritel dengan tunai

No	Nama Negara	Persentase tansaksi tunai dengan tunai
1	Indonesia	99,4 %
2	Thailand	97,2%
3	Malaysia	92,3%
4	Singapura	55,5%

Sumber: Sosialisasi GNNT (Materi pptx)

Menurut data Bank Indonesia yang dikutip dari materi persentasi sosialisasi gerakan nasional non tunai jumlah transaksi ritel dengan tunai, Indonesia berjumlah 99,4% , Thailand sebesar 97,2%, Malaysia 92,3% dan diikuti dengan Singapura yang berada di urutan ke empat sebesar 55,5%. Dengan melihat jumlah ini tentu saja uang kartal (kertas dan logam) masih memainkan peran penting bagi masyarakat khususnya untuk transaksi bernilai kecil ini.

Namun di era modern seperti saat ini pemakaian alat pembayaran tunai seperti uang kartal memang cenderung lebih kecil dibanding uang giral. Hal tersebut terjadi biasanya karena kendala dalam hal efisiensi dan biaya pengadaan serta pengelolaan (*cash handling*) terbilang mahal. Belum lagi memperhitungkan inefisiensi dalam waktu pembayaran. Misalnya, ketika kita melakukan transaksi di loket pembayaran kereta yang tentu saja memiliki antrian yang panjang dan lama dalam proses pembelian tiketnya. Sementara itu, bila melakukan transaksi dalam jumlah besar juga mengundang risiko seperti pencurian, perampokan dan pemalsuan uang. Menyadari ketidaknyamanan dan inefisien memakai uang kartal, BI berinisiatif dan akan terus mendorong untuk membangun masyarakat yang terbiasa memakai alat pembayaran nontunai atau Less Cash Society (Bank Indonesia, 2015)

Perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat, telah menyentu bagian dari sektor keuangan dan perbankan. Peranan teknologi dan sistem informatika yang berkembang telah

menghadirkan alat pembayaran non tunai (Putri,2015). Karena masyarakat juga mengharapkan kecepatan proses pembayaran dan transaksi agar kegiatan mereka sehari-hari bisa berjalan lancar, oleh karena itu di era modern seperti ini tidak hanya merubah sistem pembayaran namun perubahan pola perilaku masyarakat yang lebih modern dalam hal bertransaksi.

Awalnya sistem pembayaran non tunai yang lazim digunakan adalah *paper based paymen* atau sistem pembayaran yang dilakukan secara langsung oleh penerima, misalnya cek dan giro. Sistem pembayaran ini pun berkembang menjadi *Electronic payment system*, contohnya kartu debit dan kartu kredit. Penggunaan *Electronic payment system* atau sistem pembayaran elektronik ini sudah meluas, melihat kegunaannya yang praktis,aman dan efisien (fikri,2014).

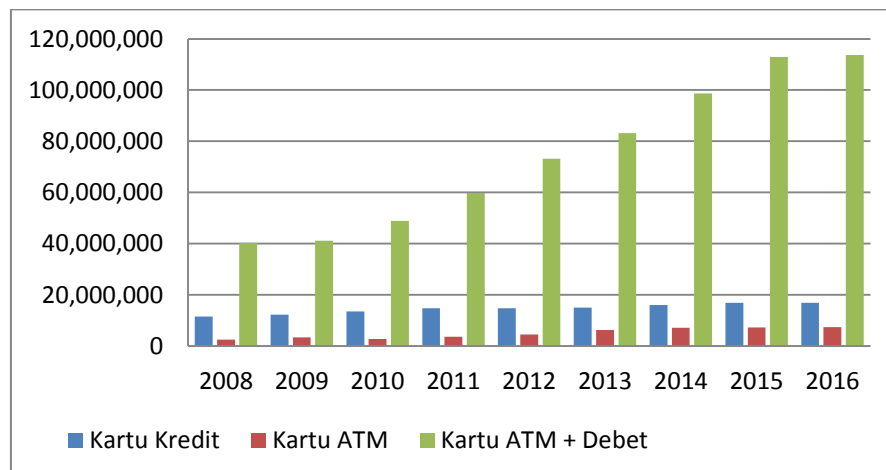
Di Indonesia jumlah pemegang alat pembayaran melalui kartu terus meningkat, hingga pada bulan juli 2013 telah mencapai 99,7 juta kartu (laporan tahunan Bank Indonesia,2013). Instrumen yang digunakan pada transaksi non tunai ini berupa alat pembayaran menggunakan kartu ([APMK](#)),) meliputi kartu ATM, kartu Debit, dan emoney, serta Cek, Bilyet Giro, Nota Debet, maupun uang elektronik. (Putri,2015).

Dari gambar 1.1 dapat disimpulkan bahwa perkembangan jumlah Alat Pembayaran dengan Menggunakan Kartu (APMK) yang beredar di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Artinya, jumlah pemegang atau pemilik APMK semakin bertambah, dalam bentuk kartu

pembayaran berupa kartu ATM, Kartu Debit+ATM, maupun Kartu Kredit. Perkembangan jumlah APMK di Indonesia didominasi oleh jumlah Kartu Debit+ATM dibanding kartu APMK bentuk lainnya.

Gambar 1.1

Grafik Perkembangan Jumlah APMK yang Beredar di Indonesia



Sumber: Bank Indonesia, www.bi.go.id

Menurut Undang-Undang Tahun 1999 yang di ubah menjadi undang-undang N0. 3 Tahun 2004, mengamanatkan bahwa salah satu tugas Bank Indonesia adalah mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran, maka dengan demikian Bank Indonesia bertanggung jawab kepada masyarakat agar dapat memperoleh jasa sistem pembayaran yang mudah, aman dan efisien. (Helmi dan Mubarak,2014)

Tidak hanya berhenti sampai disitu saja pada tahun 2010 Bank Indonesia bekerja sama dengan pemerintah merancang program baru yaitu Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) program baru di sektor keuangan dan perbankan di Indonesia ini baru di disahkan di Bank Indonesia pada Kamis, 14 Agustus 2014 dan merupakan bagian dari peringatan HUT Republik

Indonesia yang ke-69 (Bank Indonesia,2014). Program ini di harapkan dapat menambah wawasan tentang manfaat penggunaan transaksi non-tunai dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan instrumen non tunai, sehingga dapat mengurangi kebutuhan uang tunai masyarakat yang tercermin dari jumlah uang tunai yang beredar (Kompas,2014)

Saat ini terbilang sudah ada beberapa pedagang yang bergabung untuk merealisasikan program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) dengan cara menyediakan alat-alat penunjang transaksi non tunai seperti EDC (*electronic data capture*), mesin ATM maupun jumlah Merchant sebagai penyedia layanan. (Putri,2015)

”Menurut bank Indonesia EDC (*electronic data capture*) merupakan mesin gesek yang dapat digunakan untuk menerima transaksi pembayaran dengan kartu kredit, kartu debit dan kartu prepaid yang di letakan di pedagang.”

Teknologi pada sistem pembayaran tentu akan tersebar di sebagian daerah serta kota-kota besar di Indonesia. Sebut saja Yogyakarta salah satu daerah istimewa yang ada di Indonesia. Yang kaya akan keindahan alam dan kekayaan budaya yang dimiliki, sehingga tidak heran jika jumlah kunjungan wisatawan terus meningkat dari tahun ke tahun. Dikutip dari data Biro Pusat Statistik (BPS), per kuartal II 2016 sebanyak 327.856 turis lokal dan mancanegara yang berkunjung ke Yogyakarta. Bahkan Yogyakarta sebagai destinasi wisata dunia, terpopuler kedua di Indonesia setelah Bali.

Dengan berkembangnya nama Yogyakarta di Indonesia sebagai salah satu kota wisata terindah. Tentu saja tidak terlepas dari berbagai ikon-

ikon menarik yang ada di sana contohnya saja Malioboro yang merupakan salah satu ikon dari Kota Yogyakarta. Tidak lengkap rasanya jika berkunjung ke Yogyakarta tidak mampir ke Malioboro. Banyak pengunjung lokal maupun asing yang berkunjung ke Malioboro untuk tujuan berekreasi, khususnya rekreasi belanja. Karena Malioboro tidak hanya menyediakan pusat perbelanjaan yang tradisional namun juga yang modern Sehingga dapat dikatakan bahwa Kawasan Malioboro merupakan salah satu kawasan pusat kegiatan ekonomi yang ada di Yogyakarta.

Keefisienan dalam segala hal di butuhkan terutama dalam bertransaksi maka alat transaksi yang cepat, handal dan amannya yang di butuhkan untuk memenuhi harapan tersebut. Di sinilah dapat dilihat, apakah dengan adanya perkembangan teknologi di sektor keuangan dan perbankan serta pola masyarakat yang cenderung modern ini dapat merubah masyarakat yang awalnya gemar memegang uang kartal(kertas dan logam) dalam proses transaksi bisakan beralih ke transaksi non tunai. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik **“Analisis Perilaku Masyarakat Dalam Bertransaksi Tunai”**(**Studi Kasus : Pusat Bisnis di Jalan Malioboro**)

B. Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan dengan tujuan agar proses penelitian fokus terhadap permasalahan yang diteliti dan tidak keluar dari jalur penelitian yang telah ditetapkan. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya fokus pada masyarakat (konsumen) di sekitaran Pusat bisnis jalan Malioboro saja yang berpatokan pada perempatan simpang empat toko batik terang bulan.
2. Adapun variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengetahuan tentang Gerakan Nasional Non Tunai, penggunaan kartu ATM, penggunaan kartu kredit, dan penyediaan mesin EDC (*Electronic Data Capture*)

C. Rumusan Masalah

Beberapa persoalan yang akan penulis garis bawahi dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah pengetahuan masyarakat (konsumen) tentang Program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) akan berpengaruh pada perilaku masyarakat dalam bertransaksi tunai ?
2. Apakah penggunaan kartu ATM akan berpengaruh pada masyarakat dalam bertransaksi tunai?
3. Apakah penggunaan kartu kredit akan berpengaruh pada perilaku masyarakat dalam bertransaksi tunai?
4. Apakah dengan tersedianya alat penunjang sistem pembayaran non tunai

(mesin EDC) akan berpengaruh pada perilaku masyarakat dalam bertransaksi tunai?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah pengetahuan masyarakat (konsumen) tentang Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) akan mengubah perilaku masyarakat dalam bertransaksi tunai?
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan kartu ATM akan mengubah perilaku masyarakat dalam bertransaksi tunai
3. Untuk mengetahui apakah penggun kartu kredit akan mengubah perilaku masyarakat dalam bertransaksi tunai
4. Untuk mengetahui apakah dengan tersedianya alat penunjang sistem pembayaran non tunai (mesin EDC) akan mengubah perilaku masyarakat dalam bertransaksi tunai

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi pemerintah, agar dapat mengetahui kebijakan apa yang paling tepat di terapkan pada masyarakat di bidang perbankan dalam hal alat pembayaran.
2. Bagi kalangan umum sebagai media pengetahuan terkait dengan hal-hal seputar keadaan perekonomian di Indonesia dilihat dari sisi perkembangan sistem pembayaran. Selain itu, beberapa hal yang menjadi pilihan masyarakat dalam bertransaksi.

3. Bagi penulis memperoleh wawasan keadaan perekonomian khususnya dari sektor keuangan dan perbankan terkait dengan analisis perilaku masyarakat dalam bertransaksi tunai.