

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem keuangan dan sistem perbankan suatu Negara. Sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup pengaturan, kontrak, fasilitas operasional dan mekanisme teknik yang digunakan untuk penyampaian, pengesahan, dan penerimaan instruksi pembayaran. Secara garis besar, sistem pembayaran dibagi menjadi dua jenis yaitu sistem pembayaran bernilai besar (*Large Value Payment System*) dan sistem pembayaran retail (*Retail Payment System*). (Untoro,2014)

a. Definisi Sistem Pembayaran

Dalam Undang-undang No. 23 tahun 1999 BI pasal 1 poin ke 6 dijelaskan bahwa :

“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. Sistem pembayaran harus dapat menjamin terlaksananya perpindahan uang masyarakat secara efisien dan aman sehingga dapat menjamin kenyamanan dalam melakukan setiap transaksi yang dilakukan dalam kegiatan ekonomi. Jadi bank Indonesia sebagai Bank sentral pada dasarnya memiliki kewajiban mengatur dan mengawasi sistem pembayaran yang berlangsung dalam kegiatan ekonomi masyarakat dengan mewujudkan sistem yang di inginkan oleh pelaku kegiatan ekonomi.”

Pada tingkat yang paling dasar sistem pembayaran adalah suatu cara yang disepakati untuk mentransfer suatu nilai (*value*) antara pembeli dan penjual dalam suatu transaksi. Media-media yang digunakan untuk pemindahan nilai uang tersebut sangat beragam, mulai dari penggunaan alat pembayaran yang sederhana sampai pada penggunaan sistem yang kompleks dan melibatkan berbagai lembaga berikut aturan mainnya.

Menurut Muttaqin dalam Purusitawati (2000), sistem pembayaran adalah suatu sistem yang terdiri atas sekumpulan ketentuan yang di dalamnya terkandung hukum, standar, prosedur dan mekanisme teknis operasional pembayaran yang dipergunakan dalam melakukan pertukaran suatu nilai uang antara dua pihak dalam suatu wilayah negara maupun secara internasional dengan memakai instrumen pembayaran yang diterima dan disepakati sebagai alat pembayaran. Dalam pengertian ini tercakup pengertian mengenai kelembagaan/organisasi yang terkait dalam mekanisme pembayaran seperti bank, lembaga kliring, atau lembaga perantara pembayaran lainnya serta bank sentral.

Menurut Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2004 tentang Bank Indonesia, Bank Indonesia sebagai bank central memiliki wewenang dalam mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran adalah menetapkan penggunaan alat pembayaran. Wewenang Bank Indonesia dalam penetapan penggunaan alat pembayaran bertujuan untuk mencapai keamanan dan efisiensi bagi penggunaannya.

Sistem pembayaran terdiri atas unsur-unsur sebagai berikut:

- 1) Politik/kebijaksanaan yang dianut, bersifat normatif, menerangkan mengenai tujuan dan manfaat yang diharapkan dapat dicapai/diperoleh dari sistem pembayaran.
- 2) Lembaga/organisasi yang terkait dalam sistem pembayaran.
- 3) Sistem hukum yang berlaku.
- 4) Alat-alat pembayaran yang lazim dan dinyatakan sah untuk dipergunakan.

2. Sejarah uang dan evolusi sistem pembayaran

Dahulu transaksi ekonomi masih belum secanggih saat ini, awalnya transaksi dilakukan dengan cara tukar menukar barang atau barter sesuai dengan barang kebutuhan yang mereka butuhkan, namun lama kelamaan sistem menukar barang atau barter ini dianggap susah dan sulit untuk menemukan seseorang yang bisa diajak tukar menukar barang yang dimilikinya dan yang sesuai dengan keinginan mereka, serta Kesulitan untuk memperoleh barang yang dapat dipertukarkan satu sama lainnya dengan nilai pertukaran yang seimbang atau hampir sama nilainya.

Kesulitan yang dirasakan menyulitkan mendorong manusia untuk mulai memikirkan menggunakan benda-benda tertentu yang dapat digunakan sebagai alat tukar menukar. Benda-benda yang ditetapkan untuk alat pertukaran yaitu benda-benda yang diterima oleh umum, benda-benda yang dipilih bernilai tinggi (susah diperoleh atau memiliki nilai magis dan mistik), atau benda-benda yang merupakan kebutuhan primer sehari-hari. Setelah itu

seiring banyaknya kebutuhan manusia yang harus diselesaikan dengan cara yang dianggap mudah beralihlah masyarakat ke tahap selanjutnya yaitu uang barang. pada tahap ini apabila ada benda-benda yang dianggap sesuai dengan kebutuhan maka terjadilah proses penukaran barang tersebut.

Selanjutnya tahap uang logam, dimana logam digunakan sebagai alat pembayaran karena dirasa tahan lama, tidak mudah rusak serta memiliki nilai yang tinggi, dan tidak menuruni nilainya walaupun di pecahkan. Bahan-bahan yang digunakan telah memenuhi syarat-syarat diantaranya emas dan perak. Setelah lama mengadopsi sistem pembayaran ini dan peningkatan sistem tukar menukar semakin tinggi, sedangkan jumlah logam mulai berkurang. Dari permasalahan itu munculah uang fiat pada masyarakat (uang kepercayaan). Menurut Muttaqin dalam Miskhin (2011) Uang fiat merupakan uang kertas yang diumumkan oleh pemerintah sebagai alat transaksi pengganti emas dan perak.

Menurut Listfield dan Montes(1994)

”Transaksi pembayaran dengan menggunakan cara barter, emas dan perak, maupun dengan uang fiat merupakan pembayaran yang dilakukan secara tunai. Sistem pembayaran ini merupakan sistem pembayaran yang paling sederhana, dan paling banyak digunakan dalam perekonomian, terutama di negara-negara berkembang. Sebab, dalam sistem pembayaran tunai dana dapat dengan mudah ditransferkan secara instan tanpa adanya biaya lain seperti waktu, transaksi, dan sebagainya”.

Sehingga terciptalah uang kertas. Benjamin Franklin (AS) disebut sebagai Bapak Uang Kertas, karena beliau adalah yang pertamakali mencetak dollar dari bahan kertas makannya yang dulu berfungsi untuk membiayai perang kemerdekaan Amerika Serikat. Disinilah dapat dilihat Fungsi Asli Uang yaitu sebagai:

- Sebagai alat tukar (*medium of change*)
- Sebagai satuan hitung (*unit of account*)
- Sebagai penyimpan nilai (*store of value*)

Untuk menjaga kualitas uang (uang kartal, uang fiat) yang beredar di masyarakat, Bank Indonesia mengeluarkan beberapa kebijakan. Kebijakan yang diambil tersebut adalah pengeluaran dan pagedaran uang emisi baru, serta melanjutkan program *public education* mengenai ciri-ciri keaslian uang rupiah (Bank Indonesia, 2006). Beberapa standar fisik keaslian uang kartal (fiat) untuk menjaga dari penyalahgunaan dan pemalsuan diantaranya adalah ukuran, bahan, warna kertas yang unik, denominasi uang, serta pengaman (tinta khusus, *watermark*, benang pengaman, gambar tembus pandang, *microtext*, dll).

Setelah penggunaan uang fiat semakin meluas dalam masyarakat, bukan berarti perkembangan ini telah berhenti. Penggunaan uang kertas untuk melakukan transaksi ini juga menyimpan berbagai biaya, dari keamanan, biaya transportasi, hingga biaya transaksi (yaitu pengenaan tarif dalam transaksi). Dilain sisi, uang fiat hanya bisa digunakan sebagai alat transaksi sepanjang adanya kepercayaan kepada lembaga yang berwenang mengeluarkannya dan pencetakannya sudah dalam tahap sukar untuk dipalsukan (Miskhin, 2001).

Perkembangan sistem pembayaran ini kemudian dilanjutkan dengan menggunakan cek. Seperti halnya fiat, alat pembayaran dengan cek juga membutuhkan biaya dan hanya dapat dicairkan dalam waktu tertentu. Dalam

sistem pembayaran non tunai menggunakan cek, jumlah nominal dana yang ditransaksikan, nama pihak pembayar dan penerima pembayaran harus ditulis secara spesifik. Tidak seperti sistem pembayaran tunai, dalam penggunaan cek terjadi dua proses, yaitu aliran cek secara fisik, serta transfer dana yang digunakan dalam transaksi tersebut.

Menurut Muttaqin dalam Purusitawati (2000) menyebutkan

”Berdasarkan hambatan biaya tersebut maka evolusi ini berlanjut hingga dikembangkannya sistem pembayaran yang berdasarkan elektronik. Perkembangan ini ditunjang pula dengan kemajuan teknologi komputer yang sedemikian cepat. Perkembangan alat-alat pembayaran tersebut mengarah dari pengelolaan secara manual menjadi pengelolaan terinformatisasi “.

Ketidak praktisan dan ketidaknyamanan pembayaran menggunakan uang fiat, serta adanya biaya transportasi untuk melangsungkan transaksi antara pembayar (*payer*) dan penerima pembayaran (*payee*) dapat diatasi dengan munculnya sistem pembayaran elektronik. Pada sistem ini, transaksi yang terjadi antar bank dapat berlangsung tanpa ada biaya pemrosesan seperti pada alat pembayaran berdasarkan kertas atau uang fiat.

Listfield dan Montes-Negret (1994) mengatakan sistem pembayaran elektronik memiliki efektifitas khususnya dalam transaksi yang bervolume tinggi dengan nilai transaksi yang kecil, terutama dalam perekonomian yang sedang berkembang yang memiliki akses teknologi yang terbatas. Efektifitas dari sistem pembayaran elektronik, ditandai pula oleh adanya perubahan penandatanganan secara manual menjadi penandatanganan secara elektronik pada alat-alat pembayaran.

Pembayaran menggunakan kartu elektronik merupakan pembayaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi maupun jaringan komunikasi. Alat pembayaran elektronik yang ada di Indonesia saat ini antara lain kartu kredit dan kartu debit atau ATM. Pembayaran secara elektronik berkaitan langsung dengan rekening nasabah bank yang menggunakannya. Jadi tiap pembayaran yang dilakukan menggunakan pembayaran elektronik oleh nasabah, akan melalui proses otorisasi yang dibebankan dalam rekening nasabah/pengguna terlebih dahulu .

Secara garis besar Sistem pembayaran dibagi menjadi dua jenis, yaitu Sistem pembayaran tunai dan Sistem pembayaran non-tunai. Perbedaan mendasar dari kedua jenis sistem pembayaran tersebut terletak pada instrumen yang digunakan. Pada sistem pembayaran tunai instrumen yang digunakan berupa uang kartal, yaitu uang kertas dan uang logam, sedangkan pada sistem pembayaran non-tunai instrumen yang digunakan berupa Alat pembayaran menggunakan kartu (APMK), Cek, Bilyet Giro, Nota Debet, maupun uang elektronik. Di Indonesia, instrumen pembayaran nontunai disediakan terutama oleh sistem perbankan. Instrumen yang disediakan terdiri dari instrumen yang berbasis warkat (Kertas), seperti cek, bilyet giro, nota debet, dan nota kredit, atau alat pembayaran menggunakan kartu (APMK), seperti kartu ATM, kartu debet, dan kartu kredit. Sedangkan untuk sistem transfer tersedia sistem BI-RTGS dan sistem Kliring Nasional.(bank Indonesia)

3. Teori Permintaan Uang.

Teori-teori permintaan uang secara garis besar menjelaskan factor-faktor apa saja yang mempengaruhi sifat individu dalam menentukan jumlah perminaan uangnya dan preferensi individu dalam menyimpan bentuk kekayaan yang dimiliki. Secara garis besar teori permintaan uang, ada dua variabel yang menentukan permintaan akan uang. Pertama variabel skala(kendala) yaitu variabel yang membatasi maksimal memegang uang dalam bentuk tunai. Kedua adalah variabel biaya memegang uang tunai(*opportunity cost of holding money*) atau biaya yang hilang karena memegang uang tunai. Contohnya jika menggunakan uang tunai dalam bertransaksi maka kehilangan biaya seperti manfaat pendapatan bunga, pemberian discon belanja dan kemudahan dalam bertransaksi jika memegang uang dalam bentuk non tunai.

Teori permintaan uang dikemukakan oleh beberapa ekonom seperti teori permintaan uang Irving Fisher dan teori permintaan Keynes. Berikut penjabaran teori ekonom tersebut.

a. Teori permintaan Uang Klasik.

Faktor yang menentukan permintaan uang dalam pandangan dijelaskan dengan menggunakan teori kuantitas (*quantity theory*) dan teori sisa tunai (*cash-balance theory*). Menurut Irving Fisher teori kuantitas uang sebagai berikut (Sukirno, 1955):

$$MV = PT$$

M = penawaran uang

V = perputaran uang

P = tingkat harga

T = volume barang yang diperdagangkan dalam suatu tahun tertentu.

Menurut Fisher, nilai V ditentukan oleh kebiasaan pembayaran gaji dan efisiensi lembaga keuangan. Sehingga nilai V relative tetap, karena faktor-faktor yang menentukan nilai V adalah tetap atau dapat dikatakan tidak berubah. Dalam suatu periode tertentu, kuantitas barang yang diperdagangkan T jumlahnya tertentu. Sehingga pada keadaan keseimbangan (*full employment*) nilai T adalah tetap dan telah mencapai tingkat yang maksimum. Jadi para ahli ekonomi klasik mengatakan bahwa perubahan yang terjadi pada permintaan uang hanya akan berpengaruh terhadap harga karena nilai V dan T adalah tetap.

Menurut teori Klasik yang kedua yaitu teori *cash-balance theory* yang dikembangkan oleh A. Marshall dan A.C Pigou, dari Cambridge University. Teori ini menekankan pada tujuan masyarakat dalam permintaan uang dan pengaruh pada jumlah uang yang diperlukan oleh masyarakat. Menurut Marshall tujuan seseorang memegang uang adalah untuk keperluan transaksi. Kemudian Pigou menambahkan alasan lain yaitu masyarakat memegang uang memiliki tujuan untuk berjaga-jaga. Sehingga didapatkan formulasi sebagai berikut:

$$M = k PT$$

$$= kY$$

Dimana: $k = 1/V$

kY adalah keinginan masyarakat terhadap uang tunai. Marshall menganggap bahwa masyarakat selalu menginginkan sebagian dari pendapatannya (Y) dalam bentuk uang tunai (k).

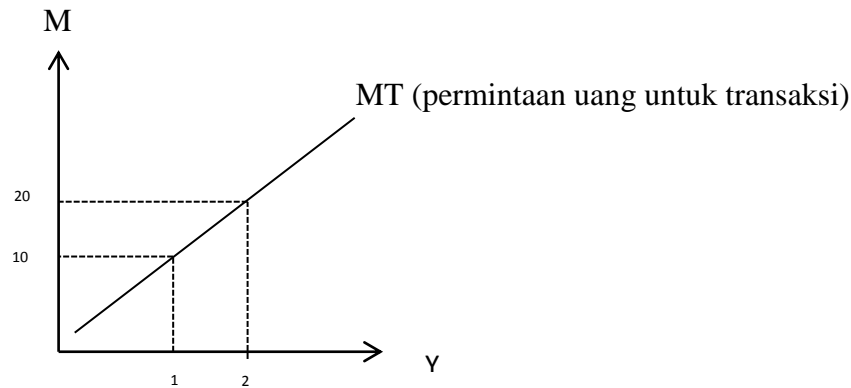
b. Teori Permintaan Uang Keynes

Teori permintaan Keynes memiliki perbedaan dari teori permintaan uang klasik. Keynes menambahkan fungsi uang yang lain yaitu sebagai penyimpan kekayaan (store of value). Didalam teorinya Keynes berpendapat terdapat tiga motif seseorang dalam memegang uang, yaitu untuk transaksi, berjaga-jaga dan spekulasi.

1) Permintaan uang untuk transaksi

Dalam hal ini Keynes setuju dengan pendapat yang dikemukakan oleh aliran klasik yang mengatakan bahwa uang berfungsi sebagai alat tukar yang digunakan untuk tujuan transaksi. Permintaan uang untuk tujuan transaksi sangat erat kaitannya dengan jumlah pendapatan seseorang, jika pendapatan semakin tinggi maka transaksi yang dilakukan semakin besar begitu juga sebaliknya apabila tingkat pendapatan semakin kecil, maka transaksi yang dilakukan semakin kecil pula. Permintaan uang untuk tujuan transaksi juga dipengaruhi oleh tingkat harga. Bila harga naik akan mempengaruhi besarnya permintaan uang untuk bertransaksi. Hubungan

antara permintaan uang untuk tujuan transaksi dengan besar kecilnya pendapatan yang diterima oleh seseorang dapat dilihat pada gambar 2.1.



Sumber: *Nasution, 1998*

Gambar 2.1

Hubungan antara jumlah permintaan uang untuk tujuan transaksi dengan besar kecilnya pendapatan

Gambar diatas menunjukkan bahwa apabila tingkat pendapatan (Y) naik dari 1 ke 2, maka jumlah permintaan untuk bertransaksi (MT) juga akan naik dari 10 ke 20. Jika pendapatan semakin tinggi, maka aktivitas perekonomian juga akan semakin tinggi, yang dapat menyebabkan berbagai kegiatan yang tak dapat diprediksi bisa terjadi sehingga transaksi semakin besar.

2) Permintaan uang untuk berjaga-jaga

Masyarakat dimuka bumi ini pasti tidak akan tau apa yang akan terjadi padanya dimasa depan, entah itu persoalan pribadi yang menyangkut kesehatan, karir ataupun masalah-masalah yang akan menimpahnya di kemudiahari, maka dari itu masyaraka hendaknya mengantisipasi ketidak

pastian mengenai apa yang akan terjadi di masa yang datang, dengan cara menyimpan uang untuk berjaga-jaga sehingga saat di perlukan di harapkan mempunyai pegangan yang sesuai.

“Menurut Keynes, antisipasi terhadap pengeluaran yang direncanakan dan yang tidak direncanakan menyebabkan seseorang akan memegang uang tunai lebih besar dari yang dibutuhkan untuk tujuan transaksi, yaitu untuk tujuan berjaga-jaga dan menurutnya jumlah uang yang dipegang untuk tujuan berjaga-jaga ini tergantung dari besarnya pendapatan, semakin tinggi pendapatan semakin tinggi pula uang yang dipegang untuk tujuan berjaga-jaga”

3) Permintaan uang untuk spekulasi

Keynes juga menyadari bahwa masyarakat menghendaki jumlah uang kas yang melebihi untuk keperluan transaksi, karena keinginan untuk menyimpan kekayaannya dalam bentuk yang paling lancar (uang kas). Uang kas yang disimpan ini memenuhi fungsi uang sebagai alat penimbun kakayaan (*store if value*). Dan isitilah yang lebih modern disebut dengan permintaan uang untuk penimbun kekayaan.

Permintaan uang untuk tujuan spekulasi ini, menurut Keynes ditentukan oleh tingkat bunga. Makin tinggi tingkat bunga makin rendah keinginan masyarakat akan uang kas untuk motif spekulasi. Alasannya, pertama apabila tingkat bunga naik, berarti ongkos memegang uang kas semakin meningkat, sehingga kebutuhan masyarakat untuk keperluan uang kas semakin kecil. Kedua, dugaan Keynes di mana masyarakat memperkirakan bahwa berdasarkan pengalaman, akan adanya tingkat bunga “normal”, terutama pengalaman tingkat bunga yang baru saja terjadi (Nopirin, 1998: 119)

4. Program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT)

Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) merupakan suatu trobosan baru di sektor keuangan dan perbankan yang di luncurkan oleh BI dan Pemerintah guna untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan penggunaan transaksi transaksi non tunai yang lebih praktis, aman dan efektif. program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) ini di resmikan pada tanggal 14 agustus 2014 dan merupakan bagian dari peringatan HUT Republik Indonesia yang ke-69. Tujuan di buatnya kebijakan ini antara lain:

- 1) Memberikan pengalaman menggunakan APMK (Alat Pembayaran Menggunakan Kartu) dan uang elektronik bagi masyarakat yang baru mulai menggunakan instrumen pembayaran non tunai tersebut, sehingga dapat menimbulkan kebiasaan dalam bertransaksi secara rutin.
- 2) Mendorong peningkatkan frekuensi penggunaan APMK dan uang kegiatan transaksi masyarakat.
- 3) Mempelajari perilaku dari masyarakat yang telah memiliki rekening di bank dan telah memiliki APMK maupun uang elektronik namun penggunaan untuk bertransaksi cenderung masih minim. Dengan program ini diharapkan dapat memperoleh informasi yang tepat mengenai apakah akan terjadi perubahan perilaku masyarakat untuk menggunakan instrumen tersebut apabila masyarakat difasilitasi dengan berbagai kemudahan seperti keberadaan merchant yang lebih banyak serta infrastruktur yang lebih merata dan berbagai program yang menarik.

- 4) Memberikan edukasi tentang uang elektronik baik melalui sosialisasi, pusat informasi, lomba, seminar, talkshow non tunai dan bazar.
- 5) Mendorong peningkatan frekuensi penggunaan Uang Elektronik

b) Jenis-jenis Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT)

1) Cek (cheque)

Instrument pembayaran non tunai yang berbentuk selembaran kertas dan keberadaannya sudah ada sejak lama, yang merupakan perintah tanpa syarat dari nasabah giro pemegang cek, kepada bank penerbit cek untuk membayarkan suatu nilai nominal uang tertentu kepada pembawa.

2) Bilyet Giro (BG)

Merupakan Surat perintah untuk pemindah bukuan dari nasabah giro untuk memindahkan beberapa uang atau dana dari rekeningnya ke rekening lain yang namanya sudah di cantumkan dalam bilyet giro, baik di bank yang sama atau bank lainnya.

3) Mesin ATM (Anjungan Tunai Mandiri)

Merupakan satu mesin yang melayani transaksi tunai atau non tunai yang di lakukan atas beban rekening nasabah suatu bank, biasanya mesin-mesin ATM ini bisa di jumpai di berbagai selu beluk kota aupun desa karena penyebarannya cukup banyak. Dan ATM ini berada dalam pengelolaan kantor cabang utama atau kantor cabang bank.

4) Interner banking

Merupakan layanan yang disediakan oleh bank dengan menggunakan alamat websitenya yang transaksinya dapat dilakukan melalui internet di mana saja dan setiap saat yang dapat menjawab kebutuhan nasabah.

5) Mobile banking

Merupakan layanan yang di sediakan oleh bank untuk mepermudah nasabah melakukan transaksi di mana saja, kapan saja dan sebenarnya hampir sama dengan internet banking yang membedakannya hanya saja mobile banking menggunakan fasilitas jaringan telco seluler/handphone GSM (*Global System for Mobile Communiation*) dengan menggunakan media SMS (*Short Message Service*) atau aplikasi yang disediakan oleh perbankan.

6) Mesin EDC (*Electronic data capture*)

Merupakan alat bantu untuk mempermudah mendapatkan sejumlah data transaksi keuangan yang di lakukan via kartu (kredit ataupun debit).

1. **Teori Perilaku Konsumen**

a. Pengertian Perilaku Konsumen.

Menurut Engel(1995) perilaku konsumen dikatakan sebagai suatu tindakan atau perbuatan yang dilakukan seorang individu atau disebut konsumen yang secara langsung terlibat dalam rangka mendapatkan, mengkonsumsi, dan menghabiskan produk dan jasa, termasuk proses keputusan yang mendahului dan mengikuti tindakan ini.

b. Teori Ekonomi Perilaku Konsumen

Menurut ilmu ekonomi manusia adalah makhluk ekonomi yang selalu berusaha memaksimalkan keinginannya dan bertindak rasional untuk mendapatkan kepuasan maksimal, dengan menyesuaikan tingkat kemampuan finansialnya. Seorang konsumen akan membeli suatu produk apabila produk yang dibelinya memberikan nilai marginal utility yang diterimanya lebih besar dari biaya yang dikeluarkan untuk membeli suatu produk atau barang yang diinginkannya. Tujuan utama konsumen dalam mengkonsumsi suatu produk atau jasa didalam ekonomi konvensional adalah untuk memaksimalkan *utility* yaitu dimana tingkat kepuasan tertinggi konsumen adalah ketika mengkonsumsi barang atau jasa yang paling disukai dan memiliki barang yang lebih banyak dari barang lainnya yang sejenis.

Teori perilaku konsumen akan menjelaskan bagaimana seorang konsumen membelanjakan pendapatannya untuk memperoleh alat-alat pemuas kebutuhan dan memilih suatu produk atau jasa yang diyakini akan memberikan kepuasan yang maksimum (Reksoprayitni,2011). Fungsi utama barang dan jasa konsumsi adalah memenuhi kebutuhan langsung pemakaian. Yang bertindak sebagai pemakai pada umumnya rumah tangga keluarga (Fitri,2016).

Dalam kedudukannya sebagai pemakai barang-barang serta jasa-jasa konsumsi yang tersedia mereka di sebut konsumen. Untuk memahami perilaku konsumen yang dinyatakan pada hukum permintaan digunakan beberapa pendekatan yaitu:

1) Pendekatan Marginal Utility (Kardinal)

Pendekatan kardinal didasarkan pada asumsi bahwa kepuasan seseorang bisa diukur dengan satuan tertentu seperti jumlah, unit, rupiah, dan lainnya. Semakin banyak barang yang dikonsumsi maka akan semakin tinggi tingkat kepuasannya. Konsumen yang rasional akan berusaha untuk memaksimalkan kepuasannya. Besarnya nilai kepuasan tergantung pada konsumen yang bersangkutan. Konsumen dapat mencapai equilibrium atau mencapai kepuasan yang maksimum apabila dalam membelanjakan pendapatannya mencapai kepuasan yang sama pada berbagai macam barang. Tingkat kepuasan konsumen terdiri dari dua konsep yaitu kepuasan total (*total utility*) dan kepuasan tambahan (*marginal utility*). Kepuasan total yang artinya adalah kepuasan keseluruhan yang dirasakan oleh individu dari mengkonsumsi sejumlah barang atau jasa. Sedangkan kepuasan tambahan adalah perubahan total per unit dengan adanya perubahan jumlah barang atau jasa yang dikonsumsi. Berikut adalah perbedaan antara kepuasan total dan kepuasan tambahan yang diperoleh konsumen dalam mengkonsumsi barang.

Tabel 2.1
Perbedaan Kepuasan Total dan Kepuasan tambahan

Q	TU	MU
0	0	
1	12	12
2	18	6
3	22	4
4	24	2
5	24	0
6	22	-2

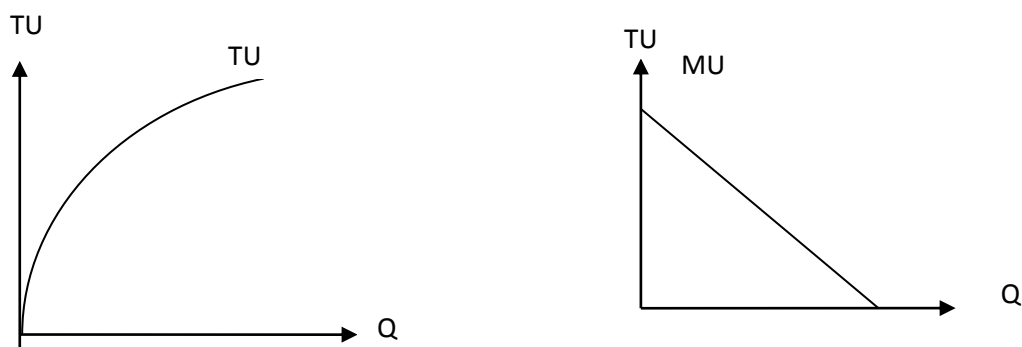
Keterangan: Data Hipotesis

Kepuasan maksimum terjadi apabila alokasi pengeluaran pada komoditi-komoditi terjadi pada saat kepuasan setiap rupiah terakhir sama. Secara matematis dapat ditunjukkan sebagai berikut:

$$\frac{MU_a}{P_a} = \frac{MU_b}{P_b} = \frac{MU_c}{P_c} = \dots = \frac{MU_z}{P_z}$$

Kondisi yang diperlukan bagi konsumen untuk memaksimalkan kepuasannya pada dua macam barang adalah:

$$\frac{MU_a}{P_a} = \frac{MU_b}{P_b} \text{ atau } \frac{MU_a}{MU_b} = \frac{P_a}{P_b}$$



Gambar 2.2
Kurva Total Utility dan Marginal Utility

2) Pendekatan *Indifference Curve* (Ordinal)

Pendekatan ordinal mengasumsikan bahwa konsumen mampu membuat urutan-urutan kombinasi barang atau jasa yang akan dikonsumsi berdasarkan kepuasan yang akan diperolehnya. Pendekatan ordinal digunakan dengan menggunakan analisis kurva indiferensi. Kurva indiferensi adalah kurva yang menunjukkan berbagai titik kombinasi dua barang yang memberikan kepuasan yang sama.

Adapun karakteristik dari kurva indifferensi adalah sebagai berikut:

- a) Semakin ke kanan atas (menjauhi titik origin), maka semakin tinggi tingkat kepuasannya.
- b) Kurva indifferensi tidak berpotongan satu sama lain.
- c) Kurva indifferensi berslope negatif.
- d) Kurva indifferensi cembung ke arah origin.

Mengukur kepuasan konsumen dengan pendekatan kurva indifferensi didasarkan pada empat asumsi yaitu:

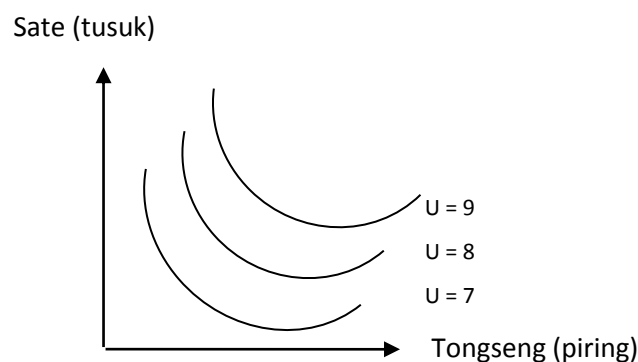
- a) Konsumen memiliki pola preferensi akan barang-barang konsumsi yang dinyatakan dalam bentuk peta indifferensi.
- b) Konsumen akan memaksimalkan kepuasannya dengan tunduk kepada kendala anggaran yang ada.
- c) Konsumen selalu berusaha untuk memaksimalkan kepuasan.
- d) *Marginal Rate of Substitution* (MRS) akan menurun setelah melampaui suatu tingkat utilitas tertentu. MRS adalah jumlah barang Y yang bisa diganti oleh satu unit barang X, pada tingkat kepuasan yang sama.

Tabel 2.1
Marginal Rate of Substitution

Kelompok Barang	Tongseng (piring)	Sate (tusuk)
A	1	20
B	2	15
C	3	11
D	4	8
E	5	6

Keterangan: Data Hipotesis

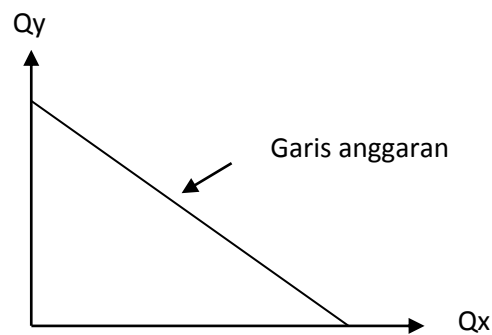
Fungsi preferensi adalah suatu sistem atau serangkaian kaidah dalam menentukan pilihan. Setiap individu dianggap memiliki fungsi preferensi dengan ciri-ciri seperti untuk setiap 2 kelompok barang, konsumen bisa membuat peringkat; peringkat tersebut bersifat transit, yaitu jika A lebih disukai dari pada B, B lebih disukai dari pada C, maka A lebih disukai dari pada C, konsumen selalu ingin mengkonsumsi jumlah barang yang lebih banyak, sebab konsumen tidak pernah terpuaskan. Kurva indeferensi mencerminkan preferensi konsumen. Kurva indeferensi adalah kurva yang menunjukkan kombinasi konsumsi barang-barang yang menghasilkan tingkat kepuasan yang sama. Kumpulan kurva indeferensi disebut indifference maps dari setiap konsumen. Berikut adalah contoh kurva indeferensi:



Gambar 2.3
Kurva Indiferensi

Dalam kurva indeferensi mengasumsikan bahwa konsumen akan memaksimalkan kepuasannya dengan tunduk kepada kendala anggaran yang ada yaitu garis anggaran. Garis anggaran (*budget line*) adalah garis yang menunjukkan jumlah barang yang dapat dibeli dengan sejumlah pendapatan atau anggaran tertentu, pada tingkat harga tertentu. Konsumen

hanya mampu membeli sejumlah barang yang terletak pada atau sebelah kiri garis anggaran. Titik-titik pada sebelah kiri garis anggaran tersebut menunjukkan tingkat pengeluaran yang lebih rendah.



Gambar 2.4 Garis Anggaran

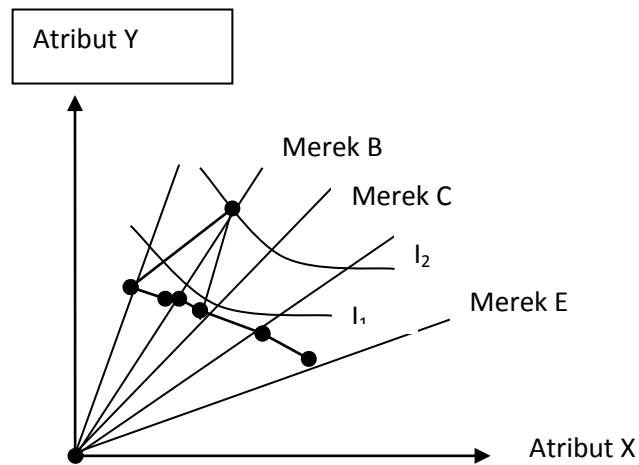
3) Pendekatan Atribut

Pendekatan atribut adalah pendekatan yang relatif baru dan menganggap bahwa yang diperhatikan konsumen bukanlah produk secara fisik, tetapi atribut yang terkandung di dalam produk atau jasa tersebut. Berbeda pada teori-teori sebelumnya bahwa yang diperhatikan konsumen adalah atribut. Atribut suatu barang adalah semua jasa yang dihasilkan dari penggunaan atau pemilikan barang tersebut. Atribut sebuah bank adalah reputasi, kualitas pelayanan yang baik, kepuasan dan sebagainya. Konsumen mendapatkan kepuasan dari pengkonsumsian atribut dan konsumen harus membeli produk untuk mendapatkan atribut dalam proses konsumsi. Setiap barang memberikan atribut atau lebih dalam suatu perbandingan tertentu. Untuk menganalisis pendekatan atribut digunakan analisis utilitas yang digabung dengan analisis kurva indifferensi.

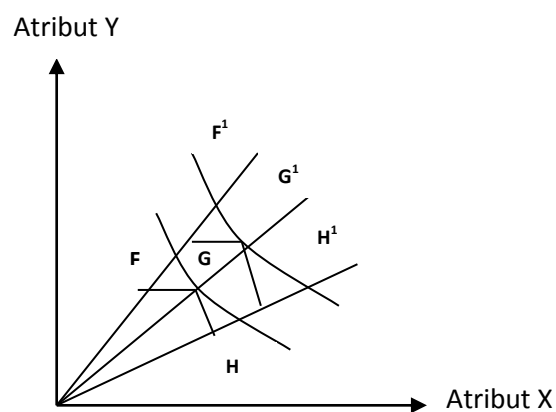
Untuk mengetahui atau menemukan titik keseimbangan konsumen, maka harus mengetahui kurva indederensi konsumen. Konsumen juga harus memiliki pete indederensi untuk atribut dari berbagai barang. Kurva indederensi yang lebih tinggi letaknya menggambarkan bahwa tingkat kepuasan yang lebih tinggi dan tidak berpotongan satu sama lain, cembung terhadap titik origin serta turun dari atas ke kanan bawah.

Titik batas yang dapat dicapai pada masing-masing garis atribut ditentukan oleh rasio antara penghasilan dan harga barang dikalikan dengan besarnya atribut masing-masing satuan barang tersebut. Dengan persepsi dan penghasilan konsumen yang sama, maka perubahan harga barang pasti akan menggeser titik batas atribut dan dengan sendirinya garis batas efisiensi juga bergeser. Jika harga barang turun; maka garis batas efisiensi bergeser ke luar, jika harga barang naik; maka garis batas efisiensi bergeser ke dalam mendekati titik asal (*origin*). Sebagai akibatnya, konsumen mencapai kurva indiferens yang lain dan mengkonsumsi lebih banyak barang yang harganya lebih murah dan mengurangi konsumsi barang yang harganya lebih mahal. Jika bukan harga barang dan persepsi konsumen memainkan tingkat penghasilannya yang berubah dan meningkat; maka jika barang yang dikonsumsi itu normal sifatnya, tentunya garis batas efisiensi seluruhnya akan bergeser sejajar ke luar menjauhi titik asal (*origin*). Sebaliknya, jika penghasilan konsumen menurun; maka pergeseran garis batas efisiensi akan menurunkan tingkat kepuasan dan jika penghasilan naik akan mempertinggi tingkat kepuasan sebab kurva indiferens akan bersinggungan dengan garis

batas efisiensi pada titik yang berbeda. Berikut adalah gambar keseimbangan konsumen dan perubahan harga serta keseimbangan konsumen dan perubahan pendapatan:



Gambar 2.5
Keseimbangan Konsumen dan Perubahan Harga



Gambar 2.6
Keseimbangan Konsumen dan Perubahan Pendapatan

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen

Ada beberapa faktor yang akan mempengaruhi individu dalam bertindak sebagai konsumen, yaitu faktor kebudayaan, faktor sosial, faktor

personal, dan faktor psikologis. Masing-masing akan dijelaskan sebagai berikut :

1) Faktor Kebudayaan.

Faktor kebudayaan terdiri atas kultur, dan kelas sosial. Kultur dapat mempengaruhi seseorang dalam bertindak yang biasanya dituntun oleh naluri, manusia biasanya berperilaku sesuai dengan apa yang dipelajari dalam lingkungannya. Sehingga perilaku seseorang dalam lingkungan yang berbeda kemungkinan memiliki perbedaan antara satu sama lain.

Kelas sosial adalah masyarakat yang anggotanya cenderung memiliki nilai, perilaku dan minat yang sama. Kelas sosial diukur sebagai kombinasi pekerjaan, pendapatan, pendidikan, kekayaan, dan variabel lainnya.

2) Faktor Sosial

Perilaku konsumen akan dipengaruhi oleh faktor sosial seperti kelompok kecil, keluarga, peran dan status sosial dari konsumen. Perilaku seseorang dipengaruhi oleh banyak kelompok kecil, seperti keluarga, teman, dan adalah organisasi.

3) Faktor Pribadi.

Keputusan seorang individu sebagai konsumen akan dipengaruhi oleh karakteristik pribadi seperti umur dan tahap daur-hidup pembeli, jabatan, keadaan ekonomi, gaya hidup, dan kepribadian. Umur ikut berpengaruh dalam keputusan seorang individu, karena kebutuhan dan selera seorang individu akan berubah sesuai dengan usia. Selain itu, pekerjaan seseorang akan berpengaruh terhadap barang dan jasa yang dibelinya. Disisi

lain, keadaan ekonomi berpengaruh besar terhadap produk yang akan dibelinya, sangat mempengaruhi pilihan produk sesuai dengan kemampuan status ekonomi seseorang. Gaya hidup seseorang akan mencerminkan pola kehidupan seorang individu, gaya hidup akan mempengaruhi minat yang biasanya dipengaruhi oleh tingkat pendapatan yang dimiliki.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2015) dengan Judul “Pengaruh Perkembangan Cashless Transaction Terhadap kebutuhan Uang Tunai (kartal) masyarakat” (Studi Kasus Indonesia Periode 2010-2014) dalam penelitian yang dilakukannya variabel instrument-instrumen cashless seperti kartu Debit/ATM, kartu Kredit dan E-money variabel dependennya sedangkan variabel independennya yaitu kebutuhan uang tunai di Indonesia dalam jangka panjang dan jangka pendek. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Alat analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis *Error correction Model* (ECM). Hasil penelitiannya mengatakan bahwa, penggunaan alat pembayaran non tunai belum bisa menurunkan kebutuhan uang tunai masyarakat sehingga belum bisa menurunkan jumlah uang tunai yang diedarkan Bank Indonesia. Penggunaan alat pembayaran non tunai uang Elektronik kartu Debit/ATM belum bisa menurunkan kebutuhan uang tunai di Indonesia serta penggunaan transaksi non tunai di Indonesia belum menjadi budaya seperti diluar Negeri.

Penelitian yang dilakukan oleh Sitorus (2007) yang berjudul “Analisis pengaruh Penggunaan Kartu Pembayaran Elektronik dan Daya Substitusi Transaksi Non Tunai Elektronik Terhadap Transaksi Tunai Indonesia”. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis bagaimana pengaruh penggunaan kartu pembayaran elektronik dalam hal ini kartu kredit, kartu debit dan kartu ATM terhadap transaksi tunai dan daya substitusi transaksi non tunai terhadap transaksi tunai Indonesia. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa adanya hubungan yang signifikan untuk jangka panjang antara penggunaan kartu pembayaran elektronik terhadap transaksi tunai dari perkembangan jumlah pemegang kartu ATM dan nilai transaksi APMKnya.

Beberapa hasil studi empiris mulai memodelkan permintaan uang bukan hanya sebagai fungsi dari pendapatan riil dan tingkat suku bunga, tapi juga terhadap teknologi pembayaran. Amromin dan Chakravorti (2007) melakukan penelitian tentang pengaruh peningkatan penggunaan kartu debit terhadap sirkulasi uang kartal. Hasil studinya menyimpulkan bahwa penambahan jumlah kartu debit mengakibatkan berkurangnya uang kartal berdenominasi rendah, namun uang kartal berdenominasi bisa dikatakan tetap atau tinggi tidak begitu terpengaruh.

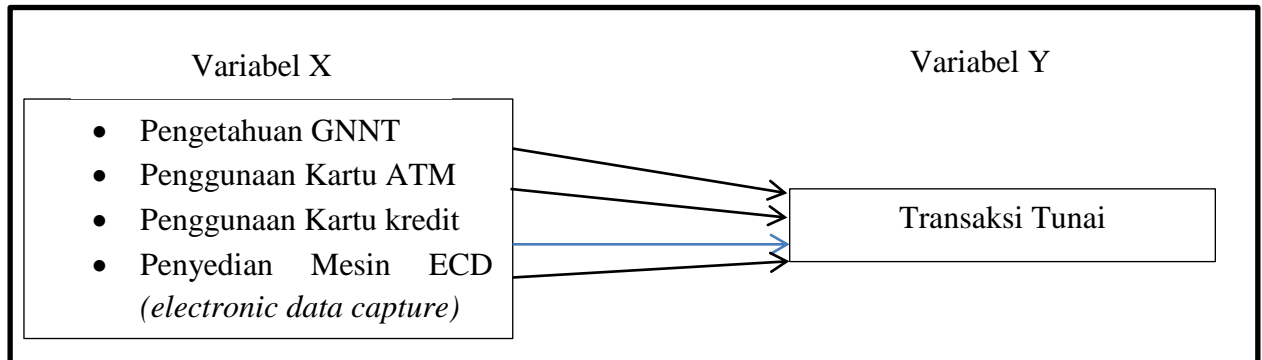
Studi yang dilakukan oleh Pramono, et. al. (2006) menunjukkan bahwa berembangnya sistem pembayaran non-tunai mengurangi permintaan uang kartal dan M1. Studi serupa juga dilakukan oleh Dias (2001), namun

hasilnya menunjukkan bahwa peningkatan pembayaran non-tunai secara keseluruhan akan berdampak pada peningkatan permintaan uang.

Warjiyo (2006) menganalisis pengaruh pembayaran non-tunai terhadap permintaan uang M1 di Indonesia. Peneliti ini memakai dua pendekatan sebagai indikator pembayaran non-tunai, rasio konsumsi masyarakat dengan uang kartal (CP/CUR) serta rasio konsumsi masyarakat dengan ATM (CP/ATM). Dari kedua indikator tersebut menunjukkan hasil yang sama, bahwa transaksi non-tunai akan mengurangi jumlah permintaan untuk M1. Berdasarkan hasil penelitian survey dengan sampel empat ribu orang yang menjadi nasabah di bank-bank Austria pada periode 1997-2002, Stix (2002) berkesimpulan bahwa pembayaran dengan kartu kredit, ATM, kecuali electronic purse payments secara signifikan berpengaruh terhadap permintaan jumlah uang tunai yang dipegang masyarakat, dan tidak berpengaruh terhadap jumlah uang yang beredar. Hasil estimasinya menunjukkan bahwa seseorang yang selalu menggunakan kartu debit dan ATM untuk transaksi permintaan uang tunai berturut-turut lebih kecil 20 persen dan 18 persen dibandingkan kelompok orang yang lain. Sementara itu seseorang yang selalu menarik dananya di bank (withdraw) dan melakukan pembayaran secara elektronik memiliki uang tunai 30 persen lebih kecil daripada kelompok orang yang lain.

C. Kerangka Pemikiran

Tabel 2.7 Skema Variabel dalam Penelitian



D. Hipotesis

Dari tinjauan pada penelitian ini dapat diambil suatu hipotesis atau dugaan sementara sebagai berikut

1. Di duga Pengetahuan masyarakat tentang Program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT), berpengaruh positive dan signifikan terhadap perilaku bertransaksi tunai
2. Di duga penggunaan kartu ATM, berpengaruh positive dan signifikan terhadap perilaku bertransaksi tunai
3. Di duga penggunaan kartu kredit, berpengaruh positive dan signifikan terhadap perilaku bertransaksi tunai
4. Di duga semakin besarnya penggunaan mesin EDC (*electronic data capture*) berpengaruh positive dan signifikan terhadap perilaku bertransaksi tunai

