

BAB IV

GAMBARAN UMUM

A. Peran Bank Sentral Dalam Sistem Pembayaran

Dalam Undang-Undang No 3 tahun 2004 Pasal 4 bahwa salah satu tugas Bank Indonesia yaitu menjaga kelancaran sistem pembayaran. Menurut Bank Indonesia (2006), peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran hanya ada 3, yakni sebagai operator, regulator, dan pengguna.

1. Sebagai operator, Bank Indonesia menjadi penyelenggara sistem pembayaran bernilai besar (Sistem BI-RTGS) dan sistem pembayaran retail (SKNBI). Selain itu Bank Indonesia juga menjadi penata usaha rekening seluruh peserta yakni antar Bank dan Pemerintah.
2. Sebagai regulator, Bank Indonesia sebagai fasilitator dan koordinator pembangunannya. Bank Indonesia bertugas memastikan ketetapan waktu dalam proses pembayaran dan menetapkan prinsip – prinsip dalam mekanisme sistem pembayaran yaitu berupa kriteria pengguna, peraturan perundang – undangan serta pedoman dalam manajemen risikonya. Dalam hal memfasilitasi dan sebagai katalisator sistem pembayaran, Bank Indonesia juga fokus agar sistem pembayaran tersebut berjalan secara teratur dan efisien. Sedangkan dalam koordinator pembangunan, Bank Indonesia menetapkan arah pembangunan sistem pembayaran tersebut

secara nasional dengan mengatur sistem operasional sistem pembayaran agar terjamin kehandalan dan keamanannya.

3. Sebagai pengguna, Bank Indonesia bukan hanya mengatur usaha rekening Pemerintah saja namun juga mengalih fungsi sebagai peserta dalam sistem pembayaran transfer dana dari Pemerintah.

Jika sistem pembayaran mengalami kemacetan maka kepercayaan masyarakat terhadap stabilitas keuangan juga menurun. Begitu pula dengan keadaan jika salah satu bank mengalami krisis keuangan, maka bank-bank yang lain pun juga akan mengalami krisis dan sistem pembayaran dapat mengalami kemacetan. Pengaruhnya juga bisa dirasakan oleh masyarakat karena kepercayaan mereka terhadap bank tersebut hilang. Kenapa tidak, karena bank tempat mereka menyimpan uang – uang mereka, lalu seketika mengalami krisis dan bank tersebut bangkrut. Tentunya akan sangat sulit untuk menanamkan lagi kepercayaan kepada masyarakat terhadap bank. Oleh karena itu, perlu adanya koordinasi yang baik antar pihak bank maupun lembaga keuangan dan pengawas sistem pembayaran untuk selalu menjaga agar pelaksanaan sistem pembayaran tersebut berjalan dengan baik.

Komponen sistem pembayaran juga meliputi prosedur pembayaran (*interbank fund transfer system*) yaitu bisa melalui *paper based*, *card based* maupun *electronic based*, tergantung pada konsumen, ketersediaan teknologi maupun jenis penggunaannya. Misal, untuk bisnis dan lain-lain.

B. Instrumen Pembayaran Non Tunai

Di Indonesia, alat pembayaran terdapat 2 macam yaitu dalam bentuk *credit transfer* dan debit transfer. Bentuknya pun juga bermacam-macam, ada yang dalam bentuk kertas (*paper based*), kartu (*card based*) contohnya kartu ATM, kartu debit, kartu pra-bayar (*E-money*) dan dalam bentuk *electronic based* misalnya bentuk transfer via RTGs dan SKNBI serta *server based e-money*.

1. Kartu Kredit

Menurut Abdul dan Rilda (2000), mendefinisikan kartu kredit sebagai alat pembayaran yang pelaksanaannya melalui jasa dari bank atau non bank dalam proses pembelian barang dan jasa. Atau juga dapat dikatakan sebagai alat penarikan uang tunai dari bank atau pihak penerbit yang mana pihak pemegang kartu meminjam sejumlah uang berdasar sebuah perjanjian antar kedua belah pihak.

a. Pihak – Pihak yang Terkait Terhadap penggunaan kartu kredit

Beberapa pihak yang terkait dalam penggunaan kartu kredit yakni pihak bank maupun lembaga serta individu yang mengedarkan kartu, menggunakan kartu maupun menyediakan alat pembayaran atau mesin khusus untuk pembayaran berbasis kartu. Adapun diantaranya adalah :

1. Penerbit (*Issuer*)

Penerbit atau *Issuer* adalah pihak atau lembaga yang menerbitkan, mengedarkan dan mengelola kartu kredit. Pihak *Issuer* tidak harus bank, namun

berbagai pihak maupun lembaga non-bank juga dapat menerbitkan maupun mengelola kartu kredit ini (Sigit dan Totok, 2006).

2. Pedagang (*Merchant*)

Pihak *merchant* yakni tempat – tempat belanja seperti supermarket, minimarket, hypermart, hotel, restoran, tempat hiburan maupun tempat-tempat yang mana berkerjasama dengan penerbit (bank). Sehingga prosesnya tersebut dari konsumen lalu ke *merchant* dan dari pihak *merchant* menyalurkan kepada pihak penerbit (Kasmir, 2014).

3. Pengguna (*Card Holder*)

Pihak Pengguna adalah orang yang memiliki kartu kredit dan menggunakan kartu kredit tersebut untuk berbagai macam jenis pembayaran misalnya belanja.

Akankah lebih baiknya pihak penerbit dan *merchant* untuk menyeleksi dahulu orang-orang yang pantas untuk menggunakan kartu kredit dan belum pantas menggunakan kartu kredit. Untuk melihat pantas atau belum pantas seseorang menggunakan kartu kredit yakni bisa dilihat dari jumlah penghasilan pemegang kartu, apakah sudah mampu atau belum untuk memenuhi syarat dalam menggunakan fasilitas kredit. Yang kedua dapat dilihat dari kontinuitas penghasilan, apakah selalu dapat memenuhi kewajiban pembayaran kepada penerbit setiap bulan. Dan yang ketiga yakni dapat dilihat dari niat pengguna kartu untuk tetap berkomitmen memenuhi kewajibannya kepada bank melalui proses pendaftaran calon pemegang kartu pada kertas daftar hitam milik bank.

Jika ternyata calon pengguna tersebut mendaftarkan dirinya dan mengisi daftar hitam tersebut artinya calon pengguna bersedia untuk memenuhi kewajibannya sesuai dengan perjanjian antar calon pengguna dan pihak penerbit (Nuhyatia, 2015).

Evans, D.S & Schmalensee mengatakan :

“Plastic payment cards - credit, debit, and charge cards - have quietly revolutionized how we pay for goods and services. They have also revolutionized how we coordinate the timing of when we purchase goods and services and when we pay for them. Among all these cards, much focus is on credit cards which encourage people to spend beyond their means and get mired in debt. However, credit cards have enabled many more of us to achieve a better standard of living”.

Yang Pada intinya pembayaran berbasis kartu memang memungkinkan membawa kita dalam kehidupan yang lebih baik, namun tak jarang banyak pengguna yang hanya menghabiskan waktu mereka untuk berbelanja dan terpusat dengan kartu kredit sehingga banyak menghabiskan uang atau menggunakan kartu tersebut diluar batas kemampuan mereka dan terjerat hutang.

Berdasarkan lafal al-Quran Surah Al-Furqoon ayat 67 sebagaimana dituliskan:

قَوَامًا ذٰلِكَ بَيْنَ وَكَانَ يَقْتُرُوْا وَلَمْ يُسْرِفُوْا لَمْ اَنْفَقُوْا اِذَا وَالَّذِيْنَ

Yang artinya : Dan orang-orang yang apabila membelanjakan (harta), mereka tidak berlebihan, dan tidak (pula) kikir, dan adalah (pembelanjaan itu) di tengah-tengah antara yang demikian.

b. Jumlah Transaksi Penggunaan Kartu Kredit

Tabel 4.1.

Transaksi Kartu Kredit Indonesia

(Volume dalam satuan, Nilai dalam Milyar Rupiah)

PERIODE	Tunai		Belanja		Total	
	Volume	Nominal	Volume	Nominal	Volume	Nominal
2011	4.048,63	4.441,56	205.303,56	178.160,76	209.352,19	182.602,33
2012	3.614,66	4.281,75	217.965,18	197.558,98	221.579,85	201.840,73
2013	3.402,55	4.342,59	235.695,96	219.026,98	239.098,519	223.369,57
2014	3.776,84	4.879,94	250.543,21	250.177,51	254.320,06	255.057,45
2015	6.606,57	7.401,96	274.719,26	273.141,96	281.325,84	280.543,93

Sumber : Bank Indonesia, 2015

2. Kartu Debet

Pandangan tentang kartu debit menurut Seno (2012) bahwa pelanggan kartu debit menyimpan sejumlah uang berupa saldo yang secara positif tersimpan di rekeningnya dan berkurang ketika seorang pengguna melakukan transaksi debit.

a. Data Penggunaan Transaksi Kartu Debet

Tabel 4.2.

Transaksi Kartu Debet di Indonesia

(Volume dalam satuan, Nilai dalam Milyar Rupiah)

PERIODE		2011	2012	2013	2014	2015
Tunai	Volume	1.616.632,43	1.954.555,33	2.301.502,83	2.644.726,30	2.900.306,60
	Nominal	1.157.684,28	1.422.385,34	1.674.210,37	1.920.780,69	2.100.785,44
Belanja	Volume	138.330,82	184.880,39	242.845,28	292.054,98	348.746,22
	Nominal	84.571,38	110.703,02	147.112,90	180.640,90	210.386,40
Transfer IntraBank	Volume	416.347,61	536.886,93	653.930,85	800.440,98	967.589,24
	Nominal	1.072.512,22	1.270.110,68	1.507.368,12	1.705.169,65	1.847.494,43
Transfer AntarBank	Volume	90.988,55	147.785,63	262.870,88	340.473,89	357.745,55
	Nominal	162.273,55	261.880,99	468.679,03	638.482,19	739.128,16
TOTAL	Volume	2.262.299,43	2.824.108,31	3.461.149,86	4.077.696,16	4.574.387,63
	Nominal	2.477.041,45	3.065.080,04	3.797.370,43	4.445.073,43	4.897.794,43

Sumber: Bank Indonesia, 2015.

3. Electronic Money (*E-money*)

Menurut Candrawati (2013) mengatakan bahwa *E-money* seperti sebuah kartu sebagai penyimpan dana yang berfungsi untuk menyimpan dana dengan jumlah yang telah didepositkan dan tidak ada identitas dari pengguna kartu.

a. Bank dan Lembaga yang Terkait dalam Penggunaan *E-money*

Dalam pelaksanaan kebijakan yang dibuat, baik pemerintah maupun lembaga keuangan atau bank perlu memperhatikan kepuasan nasabah dalam kebijakan yang dibuat. Dengan pemberian fasilitas yang baik akan membangun kepuasan bagi nasabah di bank dan berdampak baik bagi bank atau perusahaan itu sendiri (Kasmir, 2014). Dalam memberikan Fasilitas pembayaran non tunai selain

kartu kredit dan debit maupun ATM, kini para pihak bank dan bukan bank mengeluarkan beberapa jenis kartu yaitu *E-money* maupun *E-wallet*. Berdasarkan data yang diperoleh dari Bank Indonesia, terdapat 20 pihak bank maupun non-bank yang terkait dalam penggunaan *E-money* dan sebagai penerbit *E-money*, yakni:

Tabel 4.3.

Penerbit Uang Elektronik (*E-money*) di Indonesia

No.	Issuer
1	BPD DKI JAKARTA
2	BANK MANDIRI
3	BANK CENTRAL ASIA
4	PT. TELEKOMUNIKASI INDONESIA
5	PT. TELEKOMUNIKASI SELULAR
6	BANK MEGA
7	PT. SKYE SAB INDONESIA
8	PT. INDOSAT
9	BANK NEGARA INDONESIA
10	BANK RAKYAT INDONESIA
11	PT. XL AXIATA
12	PT. FINNET INDONESIA
13	PT. ARTAJASA PEMBAYARAN ELEKTRONIS
14	BANK PERMATA
15	BANK CIMB NIAGA
16	PT. NUSA SATU INTI ARTHA
17	PT. BANK NATIONALNOBU
18	PT. SMARTFREN TELECOM
19	PT. MVCOMMERCE INDONESIA
20	PT. WITAMI TUNAI MANDIRI

Sumber : Bank Indonesia, 2015

Namun tak semua kartu terbitan pihak – pihak tersebut digunakan oleh masyarakat Indonesia secara menyeluruh, seperti di Daerah Istimewa Yogyakarta hanya terdapat beberapa produk yang terkenal dan biasa digunakan masyarakatnya, yaitu:

1. Uang Elektronik Dari Bank Mandiri

Bank Mandiri mengeluarkan kartu bernama *e-money card* yang mana sudah mendapat izin yang sah oleh pihak bank dan khusus hanya dikeluarkan oleh Bank Mandiri. Penggunaan *e-money* juga dapat dikatakan fleksibel karena kemudahan yang dicapai pengguna ketika permulaan maupun yang melakukan isi ulang atau *top up*. Untuk pembelian kartu *e-money* perdana dapat didapatkan dari cabang Bank Mandiri dan berbagai *merchant* yaitu Indomaret, Alfamart, Alfamidi, Superindo, Circle-K, Hypermart dan pihak lain yang bekerjasama dengan Bank Mandiri.

Untuk pengisian ulang (*Top Up*) saldo, bagi pengguna yang sudah terdaftar memiliki maksimal pengisian saldo sebanyak Rp 5.000.000 dan yang belum terdaftar maksimal sebanyak Rp 1.000.000 dan didapatkan dengan tempat yang bekerjasama dengan Bank Mandiri atau *e-money* atau juga melalui sistem online Bank Mandiri yang diberi nama *e-money* isi ulang. Untuk biaya pengisiannya dikenakan biaya Rp 2.500 dan minimal pengisian Rp 100.000.

Khusus *e-money pre-paid card*, Bank Mandiri memberikan 2 jenis fitur yang berbeda, yaitu berupa *Indomaret Card* untuk transaksi berbelanja di Indomaret, *GazCard* untuk pembelian bahan bakar minyak di Pertamina, dan *e-toll* untuk membayar akses tol.



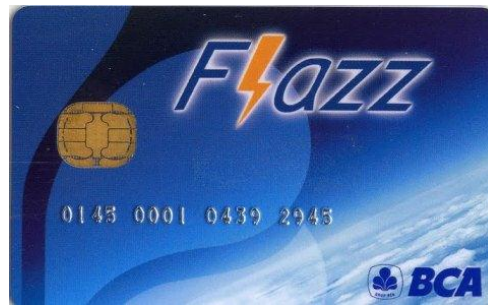
Gambar 4.1.

Uang Elektronik Dari Bank Mandiri

2. Uang Elektronik dari Bank BCA

Tak hanya kartu *e-money* dari Bank Mandiri, Bank BCA juga mengeluarkan kartu uang elektronik yang telah banyak digunakan masyarakat Indonesia sejak beberapa tahun lalu yaitu berupa kartu *flazz* dan *sakuku*. Perbedaannya terletak pada alat pembayarannya, untuk *sakuku*, transaksi pembayarannya dapat dilakukan melalui *smartphone* sedangkan *flazz* berbentuk kartu yang hanya dapat digunakan menggunakan alat khusus (mesin EDC) seperti yang telah tersedia di toko atau pusat swalayan lainnya.

Cakupan manfaat yang dapat dilakukan untuk pemakaian kartu *flazz* juga sangat banyak, dari pembayaran transportasi tol, *food and beverage*, minimarket, supermarket, hipermarket, SPBU, parkir, toko buku, transportasi umum dan lain – lain. Pembelian dan pengisian saldo juga sudah semakin meluas dari Bank BCA maupun *merchant* yang bekerjasama dengan kartu *Flazz* Bank BCA di seluruh kota, mulai dari daerah jabodetabek hingga luar jabodetabek.



Gambar 4.2.

Uang Elektronik dari Bank BCA

3. Uang Elektronik dari Bank BNI

Bank BNI dengan *TapCash* yang dapat digunakan sebagai pembayaran biasa seperti belanja di minimarket (Indomaret, Alfamart, dan toko lainnya), membeli tiket bus trans, dan *e-parking*, kereta *Commuter Line* Jabodetabek, *Snowbay Waterpark*, hingga makan di tempat yang menerima transaksi uang elektronik (*E-money*) dan bekerjasama dengan pihak Bank BNI.

Untuk pembelian kartu *Tap Cash* perdana dan isi ulang nya juga sama dengan yang lainnya, dapat melalui pihak Bank BNI atau kantor cabang pusat, *merchant - merchant* seperti indomaret, alfamart dan lain – lain yang bekerja sama dengan pihak Bank BNI.



Gambar 4.3.

Uang Elektronik dari Bank BNI

4. Uang Elektronik Bank BRI

Bank BRI meluncurkan layanan kartu uang elektronik yang dinamakan *Brizzi*. Kartu tersebut dapat digunakan oleh semua orang di luar nasabah BRI dalam melakukan segala bentuk pembelian barang dan dimanapun dengan tempat yang bekerjasama dengan BRI. Pengisiannya pun bisa mulai Rp 1,- sampai dengan Rp 1.000.000 dengan berbagai promo disetiap jumlah transaksinya.

Kini kartu *Brizzi* telah banyak digunakan masyarakat luas terutama pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang kegunaannya dapat dilakukan saat makan di kantin maupun berbelanja di beberapa *merchant* yang bekerja sama dengan *brizzi* Bank BRI serta kafe - kafe lainnya di Yogyakarta maupun di kota – kota lainnya.



Gambar 4.4.

Uang Elektronik Dari Bank BRI

5. *E-wallet* Bank Permata

Disusun dengan bank umum lainnya, Bank Permata kini juga menghadirkan kartu *BBM Money* yang bekerjasama dengan produk *Blackberry* yaitu dinamakan *e-wallet*. Meski dibilang tidak terlalu banyak digunakan masyarakat Indonesia karena penggunaan *Blackberry* sudah mulai sedikit dan

aplikasi yang tersedia di android maupun iOS juga masih belum mendukung, sehingga diperkirakan layanan ini juga kecil. Padahal, kelebihan yang di dapat dalam layanan ini, para pengguna dapat membayar tagihan listrik dan mentransfer dana ke bank lain atau menarik uang dari Bank Permata melalui media *handphone* atau *Blackberry* tersebut.

6. *e-wallet* Bank Mandiri

Bank Mandiri tidak hanya terfokus pada *e-money* saja, namun juga menyediakan fasilitas lainnya yaitu *e-wallet* dalam bentuk *e-cash*. *E-cash* ini dikeluarkan oleh pihak Bank Mandiri dengan tujuan untuk mempermudah para pelanggan sehingga tidak perlu pergi ke bank untuk mendaftar atau isi ulang. Cukup dengan mendaftarkan diri melalui via SMS maka fasilitas ini sudah dapat digunakan secara mudah, lalu pengisian ulang didapatkan dengan fasilitas yang telah diberikan Bank Mandiri yakni *E-Banking* Bank Mandiri secara online atau datang langsung ke agen *e-cash* dengan pembayaran tunai. Kegunaannya juga tak kalah dengan uang elektronik (*E-money*), karena hanya melalui online, pengguna dapat melakukan berbagai transaksi jual beli misal dipusat perbelanjaan.



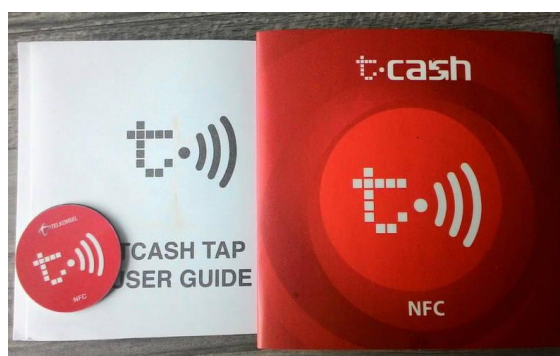
Gambar 4.5.

E-wallet Bank Mandiri

7. T-cash Tap dari Telkomsel

Inilah salah satu bentuk dukungan nyata dari pihak bukan bank. Yang dimaksud bukan bank disini karena lembaga ini bukan termasuk lembaga keuangan yang memiliki wewenang dalam mengatur keuangan atau sistem pembayaran tapi mendukung atau turut memfasilitasi kebijakan pembayaran berbentuk non tunai (*E-money* dan *E-wallet*).

T-cash Tap dari Telkomsel adalah salah satu bentuk dari *E-wallet* yang dikeluarkan langsung dari lembaga yang bergerak di bidang operator telekomunikasi yaitu Telkomsel. Dengan kecanggihan teknologi saat ini, Telkomsel mengeluarkan layanan terbarunya berupa *T-cash Tap* yang dapat dipergunakan sama dengan fungsi *e-money* dan *e-wallet* lainnya yaitu untuk transaksi belanja dengan teknologi NFC pada *smartphone*. Tidak sebatas itu, para pengguna yang tidak memiliki teknologi NFC pada *smartphone* nya juga dapat bertransaksi menggunakan *T-cash Tap* ini yaitu dengan stiker NFC yang bisa dipasang pada *smartphone* pengguna.



Gambar 4.6.

E-wallet PT. Telkomsel

8. Dompetku dari Indosat Ooredoo

Berbeda dari Telkomsel, Indosat Ooredoo dengan kecanggihannya memberikan fasilitas non tunai dalam bentuk uang elektronik yang memiliki fungsi setor dan tarik tunai, pembelian, pembayaran dan transfer dana dengan mengakses *789#. Dompetku juga bisa digunakan dengan *merchant* sesama mitra yaitu Indomaret, Alfamart, situs belanja online evelania dan lembaga asuransi Adira.

Untuk pelanggan regular, terdapat batasan saldo Rp 1.000.000 dan batasan transaksi Rp 20.000.000 per bulan. Untuk pelanggan premium memiliki batasan saldo sebesar Rp 5.000.000 dan batas transaksi sebesar Rp 20.000.000 per bulan.

9. Tunaiku dari XL

Hampir sama dengan dompetku dari Indosat Ooredoo, kini XL juga mengeluarkan layanan berbasis uang elektronik dengan nama Tunaiku. Manfaatnya juga dapat dirasakan pengguna ketika akan melakukan proses pencairan uang, membayar tagihan, mengirim dan menerima uang sesama pengguna XL, belanja online hingga offline sekaligus.

Sama dengan yang lainnya, terdapat perbedaan khusus antara pelanggan yang teregistrasi dengan yang tidak teregistrasi. Bagi yang belum melakukan registrasi dikenakan batas saldo sampai Rp 1.000.000 dan batas transaksi yaitu sebanyak 10 kali per hari. Sedangkan pelanggan yang telah melakukan registrasi, batas saldonya lebih besar hingga Rp 5.000.000 dan batas transaksi maksimal 10 kali per hari.

10. Rekening Ponsel dari Bank CIMB Niaga

Fungsi rekening ponsel dari Bank CIMB dapat dikategorikan sama dengan *E-wallet* lainnya, karena memiliki fungsi yang dapat memudahkan pengguna untuk bertransaksi atau berbelanja hanya dengan via ponsel. Kelebihan lainnya karena rekening ponsel Bank CIMB Niaga ini memiliki promo dan *cashback* yang dikeluarkan oleh gerai partner.

Namun kekurangannya disini, untuk mendapatkan fitur ini terbilang susah karena calon pengguna harus mendaftarkan diri dan membuka rekening ponsel langsung ke Bank CIMB Niaga atau *Digital Lounge* CIMB Niaga dan memerlukan pengisian data diri yang sesuai dengan KTP atau kartu identitas lainnya. Untuk pengisian ulangnya tak jauh beda dari yang lain, pengisian ulang dapat dilakukan melalui setoran tunai di Bank CIMB Niaga, transfer via ATM, atau pengisian ulang di merchant yang bekerjasama dengan Bank CIMB Niaga misalnya Indomaret atau Alfamart.



Gambar 4.7.

E-wallet Bank CIMB Niaga

Pada dasarnya, uang elektronik (*E-money*) dapat dibedakan dari lembaga yang menerbitkan kartu tersebut. Penggunaan kartu uang elektronik (*E-money*) dikeluarkan oleh bank maupun lembaga keuangan bukan bank dengan transaksi yang bisa dilakukan bukan hanya pada satu tempat saja, namun dapat secara menyeluruh digunakan apabila alat atau sarana pembayaran berbasis kartu uang elektronik (*E-money*) tersedia di *merchant*. Kartu – kartu yang dibuat oleh *merchant* seperti tempat belanja indomaret, alfamart, hypermart, parkson, matahari dan sejenisnya tersebut dikatakan bukan kartu *E-money* karena kartu tersebut hanya dapat digunakan untuk pembelian barang di tempat itu saja.

b. Data Transaksi Uang Elektronik (*E-money*)

Tabel 4.4.

Transaksi Uang Elektronik (*E-money*) di Indonesia

(Volume dalam satuan, Nominal dalam Milyar Rupiah)

Periode	2011	2012	2013	2014	2015
Volume	41.060,14	100.623,91	137.900,77	203.369,99	535.579,52
Nominal	981,29	1.971,55	2.907,43	3.319,55	5.283,01

Sumber Data : Bank Indonesia dan diolah oleh penulis.

c. Tipe Produk Uang Elektronik (*E-money*)

Menurut R. Serfianto d.k.k (2012), uang elektronik terbagi menjadi dua tipe produk jika dipandang dalam media yang digunakan, yakni:

1. *Prepared Card* atau kartu Prabayar atau juga bisa disebut *electronic purses* yang memiliki ciri-ciri berupa nilai uangnya dikonversi dalam

bentuk uang elektronik dan disimpan di dalam kartu dan dalam bentuk chip. Sedangkan proses memindahkan dana dari kartu agar bisa terdeteksi yakni dengan cara memasukkan kartu ke alat *card reader*.

2. *Prepaid Software* atau bisa disebut *digital cash* yang memiliki ciri-ciri, nilai uangnya dikonversi dalam bentuk uang elektronik namun penyimpanannya disimpan di dalam *hard disk* yang berada dalam *personal Computer* (PC). Sedangkan proses pemindahan dana pada saat melakukan pembayaran bisa dilakukan melalui jaringan komunikasi berupa internet.

C. Keadaan Sistem Pembayaran Non Tunai di Yogyakarta

Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pertama kali diperkenalkan oleh Bank Indonesia Daerah Istimewa Yogyakarta kepada Mahasiswa Universitas Gajahmada Yogyakarta. Perkembangan zaman kini telah membawa kebijakan GNNT tersebut semakin berkembang hingga ke seluruh masyarakat Yogyakarta baik mahasiswa maupun pegawai.

Perkembangan GNNT berupa uang elektronik (*E-money*) telah dapat dibuktikan oleh semakin banyaknya BUS Trans Jogja yang menyediakan sarana dan prasarana sistem pembayaran berbasis elektronik tersebut. Kini kartu uang elektronik berupa Brizzi, Flazz, Tapcash, *e-money* dan kartu uang elektronik lainnya telah dapat digunakan di BUS Trans Jogja. Tidak hanya itu, uang elektronik (*E-money*) juga telah dapat digunakan untuk pembayaran tiket kereta api. Selain itu, kini telah banyak restoran maupun minimarket yang telah menyediakan alat pembayaran non tunai sehingga para pengunjung restoran

maupun konsumen tidak perlu membawa uang mereka dengan jumlah banyak dan hanya membawa kartu uang elektronik tersebut untuk membayar tagihan mereka.

Walaupun perkembangan sistem pembayaran non tunai berbasis elektronik ini tidak sebanyak di pusat Kota Jakarta, namun sedikit demi sedikit masyarakat Yogyakarta akan dibiasakan dengan sistem pembayaran non tunai, didukung dengan sosialisasi kepada mahasiswa maupun pekerja, kepada seluruh *merchant* seperti pusat perbelanjaan besar hingga toko kecil di seluruh pelosok Yogyakarta.

D. Kondisi Geografis Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY)

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki luas daerah sebesar 3.185,80 km². Daerah Istimewa Yogyakarta ini terletak di sebelah selatan Pulau Jawa dan perbatasan Provinsi Jawa Tengah dengan Samudera Hindia. Daerah Istimewa Yogyakarta atau yang biasa disingkat menjadi DIY ini memiliki 1 wilayah sebagai Kotamadya dan 4 Kabupaten yaitu Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul, Kulon Progo, dan Gunung Kidul serta memiliki 78 Kecamatan dan 438 Desa/Kelurahan. Luas masing – masing Kabupaten dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.5.
Keadaan Geografis Yogyakarta

Kabupaten/Kota	Ibu Kota	Luas Wilayah/Area (km ²)	Persentase Luas Wilayah (%)	Ketinggian	Jarak Lurus (km)
1. KulonProgo	Wates	586,27	18,4	50	22
2. Bantul	Bantul	506,85	15,91	45	12
3. G.Kidul	Wonosari	1.485,36	46,63	185	30
4. Sleman	Sleman	574,82	18,04	145	9
5. Yogyakarta	Yogyakarta	32,5	1,02	75	2
DIY	Yogyakarta	3.185,80	100		

Sumber : BPS Yogyakarta, 2016

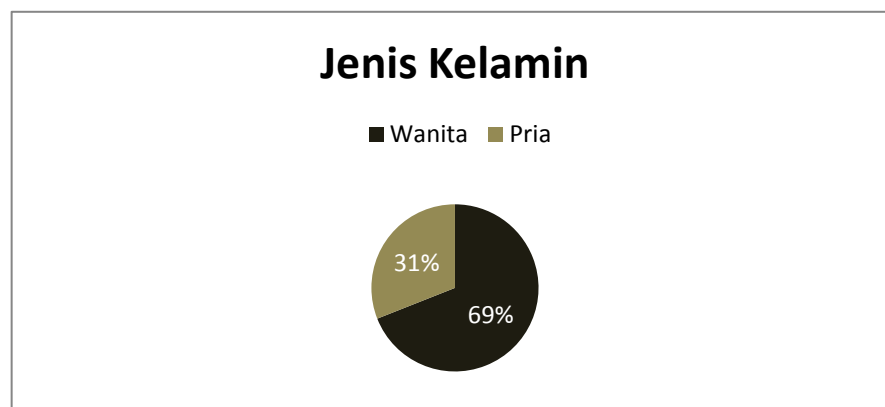
Berdasarkan data dari sensus penduduk tahun 2010, laju pertumbuhan penduduk sebanyak 1,04 persen/tahun dengan jumlah penduduk di seluruh wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta sebanyak 3.457.491 jiwa dan dapat dibagi menjadi beberapa golongan yakni berdasarkan jenis kelamin di wilayah Kota dan Desa. Untuk laki – laki sebanyak 1.708.910 jiwa dan jumlah perempuan sebanyak 1.748.581 jiwa dengan jumlah kepadatan penduduk sebesar 1.104 jiwa/km².

E. Profil Responden

Responden dalam penelitian ini merupakan para pengguna uang elektronik (*E-money*) baik dari kalangan mahasiswa maupun pegawai yang berdomisili di Daerah Istimewa Yogyakarta.

F. Profil Demografis

1. Jenis Kelamin



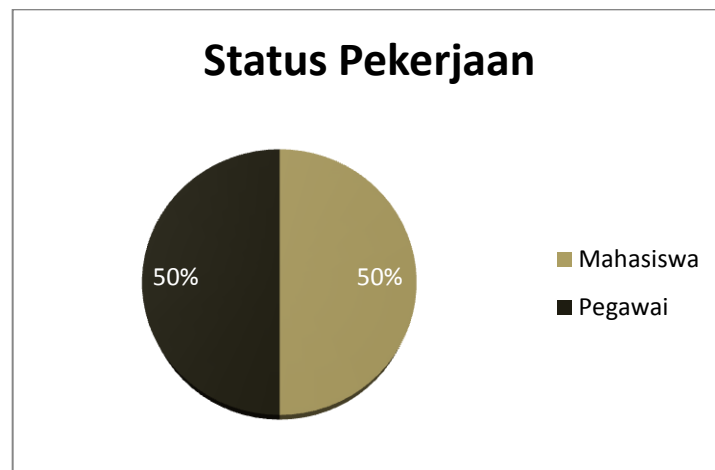
Gambar 4.8.

Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan gambar di atas, diketahui bahwa dari seluruh responden, terdapat banyak pihak wanita yang menggunakan uang elektronik (*E-money*)

sebesar 68% yaitu sebanyak 69 orang. Sedangkan para pria yang menggunakan uang elektronik masih sangat jauh dibanding wanita yakni sebanyak 31 orang atau 32% saja.

2. Status Pekerjaan



Gambar 4.9.

Profil Responden Berdasarkan Status pekerjaan

Dalam penelitian ini, peneliti mencari jumlah responden sebesar 100 orang yang terbagi dari 50 responden mahasiswa dan 50 responden pegawai agar lebih seimbang.