

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Jenis-jenis Transaksi

Dalam perekonomian terdapat dua jenis transaksi, yaitu transaksi tunai dan non tunai. Perbedaan dari dua jenis transaksi tersebut terletak pada alat/instrument yang digunakan.

1. Transaksi Tunai

Transaksi tunai merupakan transaksi yang menggunakan alat transaksi berupa uang kartal (uang kertas dan logam). Bank Indonesia sebagai bank sentral mempunyai hak tunggal untuk mengeluarkan uang kartal yang memfasilitasi transaksi tunai masyarakat.

Dalam melaksanakan kewenangan tunggalnya di bidang transaksi tunai, Bank Indonesia telah menetapkan misi yang menjadi arah dari setiap kebijakan pengedaran uang. Rumusan misi dimaksud adalah memenuhi kebutuhan uang rupiah di masyarakat dalam jumlah nominal yang cukup, jenis pecahan yang sesuai, tepat waktu dan dalam kondisi yang layak edar. Rumusan misi ini dijabarkan dalam aktivitas dengan dukungan sarana maupun prasarana yang diperlukan.

Selanjutnya, misi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Setiap uang yang dicetak diharapkan dapat mempermudah kelancaran transaksi pembayaran tunai, dapat diterima dan dipercaya oleh masyarakat. Untuk memenuhi hal tersebut maka uang perlu memiliki

beberapa karakteristik, yaitu mudah digunakan dan nyaman (*user friendly*), tahan lama (*durable*), mudah dikenali (*easily recognized*) dan sulit dipalsukan (*secure against counterfeiting*).

2. Bank Indonesia mengupayakan tersedianya jumlah uang tunai di masyarakat secara cukup dengan memperhatikan kesesuaian jenis pecahannya.
3. Perlu diupayakan tersedianya kelembagaan pendukung untuk mewujudkan terciptanya kelancaran arus uang tunai yang layak edar, baik secara regional maupun nasional (BI, 2006)

Kelemahan yang dimiliki oleh sistem pembayaran tunai antara lain:

1. Memerlukan biaya yang besar
Untuk mengelola uang rupiah yang meliputi perencanaan, pencetakan, pengeluaran, pengedaran, pencabutan dan penarikan serta pemusnahan yang dilakukan oleh Bank Indonesia memerlukan biaya yang besar
2. Inefisiensi
 - Antri yang memakan waktu cukup lama untuk bertransaksi
 - Pihak penyelenggara jasa/barang harus menyediakan uang untuk kembalian (contoh: Jasa Marga membutuhkan uang Rp. 2 Milyar per harinya untuk kembalian)

2. Transaksi Non Tunai

Transaksi non tunai merupakan perwujudan dari sistem Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) yang dilayani oleh sistem perbankan. Dunia

perbankan secara tidak langsung menciptakan inovasi teknologi baru dalam sistem pembayaran. Indonesia menyambut baik kehadiran sistem pembayaran baru yang diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam bertransaksi. Hal ini terlihat dari banyaknya fasilitas sistem transaksi non tunai yang dikeluarkan oleh pihak bank.

Sistem pembayaran non tunai diharapkan dapat membawa dampak positif antara lain:

1. Dengan beralihnya masyarakat kepada transaksi non tunai, dapat mengefisiensi biaya untuk kebutuhan pencetakan uang tunai.
2. Seiring dengan kemudahan bertransaksi maka peningkatan perekonomian melalui *velocity of money* akan terjadi.

Hingga saat ini masyarakat Indonesia masih banyak yang belum memiliki akses terhadap sistem pembayaran non tunai dan bahkan banyak masyarakat Indonesia yang belum mengenal berbagai instrument pembayaran non tunai yang telah beredar.

B. Alat Transaksi

1. Alat Transaksi Tunai

Alat transaksi tunai berupa uang berbentuk kertas dan logam (uang kartal). Hingga saat ini uang kartal paling sering digunakan khususnya untuk transaksi bernilai kecil.

Dengan berkembangnya perekonomian, untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam transaksi tunai, penyediaan uang kartal cenderung semakin meningkat, hal ini tercermin dari adanya peningkatan jumlah uang kartal yang diedarkan (UYD), jumlah aliran uang yang masuk (*inflow*) dan jumlah aliran uang yang keluar (*outflow*) ke/dari BI (BI, 2006).

Bank Indonesia merupakan satu-satunya lembaga yang berwenang untuk mengeluarkan dan mengedarkan uang Rupiah serta mencabut, menarik dan memusnahkan uang dari peredaran. Dalam hal ini, kebijakan Bank Indonesia diarahkan untuk memenuhi ketersediaan uang kartal dalam jumlah yang cukup dan pecahan yang sesuai, menjaga kualitas yang layak edar, melakukan tindakan untuk menanggulangi meluasnya peredaran uang palsu dan meningkatkan pelayanan perkasan (BI, 2006).

Namun patut diketahui bahwa pemakaian uang kartal memiliki kendala dalam hal efisiensi. Hal itu bisa terjadi karena biaya pengadaan dan pengelolaan (*cash handling*) terbilang mahal. Hal itu belum lagi memperhitungkan inefisiensi dalam waktu pembayaran. Misalnya, ketika harus menunggu melakukan pembayaran di loket pembayaran yang relatif memakan waktu cukup lama karena antrian yang panjang. Sementara itu, bila melakukan transaksi dalam jumlah besar juga mengundang risiko seperti pencurian, perampokan dan pemalsuan uang.

Menyadari ketidak-nyamanan dan inefisien memakai uang kartal, BI berinisiatif dan akan terus mendorong untuk membangun masyarakat yang terbiasa memakai alat pembayaran non tunai atau *Less Cash Society* (LCS).

2. Alat Transaksi Non Tunai (Uang Elektronik)

Uang elektronik (*electronic money*) merupakan perwujudan atas system perbankan modern yang menggunakan system Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK). Adapun pengertian *electronic money* menurut Peraturan Bank Indonesia No. 16/8/PBI/2014 adalah alat pembayaran yang memenuhi 4 unsur, yaitu :

1. Diterbitkan atas nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit;
2. Nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu media *server* atau *chip*;
3. Sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut;
4. Nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Sedangkan menurut *Bank for International Settlement* (1996), *electronic money* adalah produk dengan adanya sejumlah nilai uang yang tersimpan dalam kartu atau kartu prabayar, sejumlah nilai uang tersebut disimpan secara elektronik kedalam sistem. Nilai yang terdapat pada sistem ini diperoleh dengan cara menyetorkan sejumlah uang tunai untuk kemudian disimpan kedalam sistem. Berdasarkan dua pengertian tersebut bahwa *electronic money* adalah alat pembayaran yang menggunakan sistem *server* atau *chips* yang

besaran nilainya berdasarkan nilai yang disetorkan dan disimpan kedalam sistem.

Uang elektronik (*electronic money*) di Indonesia menurut Peraturan Bank Indonesia No. 16/8/PBI/2014 berdasarkan pencatatannya memiliki 2 jenis yaitu *registered* dan *unregistered*. Uang Elektronik (*Electronic money*) *registered* adalah uang elektronik yang data identitas pemegangnya terdaftar dan tercatat pada penerbit. Uang elektronik (*electronic money*) *unregistered* adalah uang elektronik yang data identitas pemegangnya tidak terdaftar dan tidak tercatat pada penerbit. Berdasarkan pencatatannya uang elektronik (*electronic money*) berbeda maka fasilitas yang ditawarkan berbeda pula. Menurut Peraturan Bank Indonesia No. 16/8/PBI/2014 Tentang Perubahan Atas Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2009 Tentang Uang Elektronik perbedaan tersebut yaitu pada transfer dana dan tarik tunai. Didalam *electronic money registered* memiliki fasilitas transfer dana dan tarik tunai, sedangkan *electronic money unregistered* tidak memiliki kedua fasilitas tersebut.

Terdapat beberapa perbedaan lain dari kedua jenis *electronic money* menurut Surat Edaran Bank Indonesia No. 11/11/DASP tahun 2009. Kedua perbedaan tersebut adalah batas maksimal nilai yang terdapat dalam *electronic money*. Batas maksimal nilai *electronic money registered* adalah Rp 5.000.000 sedangkan untuk *electronic money unregistered* adalah sebesar Rp 1.000.000. Namun, keduanya memiliki batas maksimal jumlah transaksi perbulan sebesar Rp 20.000.000.

C. Preferensi

Asal kata Preferensi ialah prefer yang artinya kesukaan atau kecenderungan seseorang untuk memilih sesuatu (Simamora, 2003 : 87). Untuk mengetahui preferensi konsumen dilakukan dengan cara mengukur tingkat kegunaan atau nilai penting pada setiap produk atau jasa.

Para ahli ekonomi berusaha menjelaskan perilaku konsumen yang diilustrasikan dengan hukum permintaan dengan menggunakan konsep utilitas dan *Indifference Curve*.

1. Utilitas

Pada teori ini menggunakan asumsi bahwa utilitas merupakan kuantitas yang dapat diukur dengan bilangan kardinal, tak tergantung, dan adiktif atau dapat ditambahkan. Setiap barang mempunyai kemampuan untuk memberikan utilitas kepada pemakainya. Dengan demikian semakin banyak barang yang dikonsumsi makin besar pula utilitas yang diperoleh. Akan tetapi laju pertambahan utilitas yang diperoleh karena mengkonsumsi satu kesatuan barang makin lama makin rendah. Sedangkan Marginal Utility adalah tambahan kepuasan karena menambahkan konsumsi satu unit barang.

2. *Indifference Curve (IC)*

Indifference curve digunakan untuk mengukur kepuasan secara ordinal yaitu mengukur secara relatif dengan menggunakan fungsi preferensi. Asumsinya ialah bahwa konsumen perlu mempunyai skala preferensi yang

disusun atas dasar urutan besar kecilnya utilitas dengan kombinasi komoditi A dan B.

Pengukuran tingkat kegunaan terhadap produk atau jasa dapat mencerminkan preferensi konsumen dalam menggunakan atau mengkonsumsi suatu produk atau jasa tersebut. Langkah yang harus dilalui sampai konsumen membentuk preferensi, yaitu :

1. Diasumsikan bahwa konsumen melihat produk sebagai sekumpulan atribut. Konsumen yang berbeda memiliki persepsi yang berbeda tentang atribut apa yang relevan.
2. Tingkat kepentingan atribut berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dan keinginan masing-masing. Konsumen memiliki penekanan yang berbeda-beda dalam atribut apa yang paling penting.
3. Konsumen mengembangkan sejumlah kepercayaan tentang letak produk pada setiap atribut.
4. Tingkat kepuasan konsumen terhadap produk akan beragam sesuai dengan perbedaan atribut.
5. Konsumen akan sampai pada sikap terhadap merek yang berbeda melalui prosedur evaluasi. (Simamora, 2003 : 87)

D. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang berjudul “Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Produk Baru (Studi Kasus Uang Elektronik Kartu Flazz BCA). Penelitian yang dilakukan oleh Deni Rahmatsyah dari

Program Studi Magister Manajemen Universitas Indonesia. Hasil dari penelitian ini ialah minat penggunaan kartu Flazz BCA dipengaruhi oleh persepsi manfaat, sikap, persepsi kontrol perilaku, dan norma subyektif.

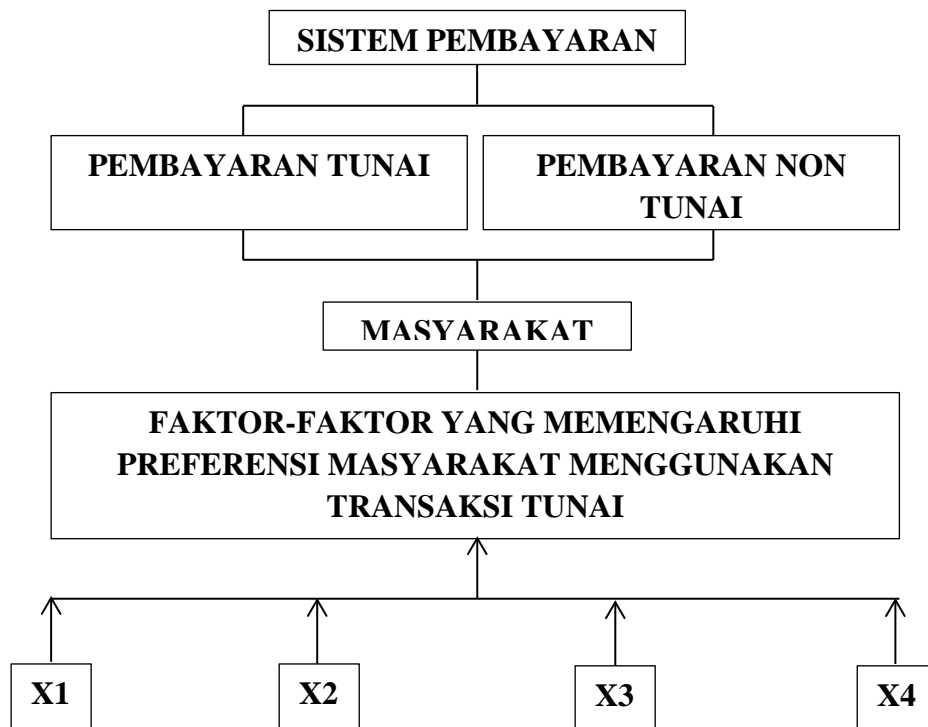
2. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money”. Penelitian yang dilakukan oleh Arsitika Ika Adiyanti (115020407111003) dari Program Studi Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya ini bertujuan untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi minat menggunakan layanan E-Money yang dianalisis menggunakan analisis regresi linear berganda. Penelitian ini memperoleh responden sebanyak 60 orang mahasiswa dari semua jurusan Universitas Brawijaya yang pernah menggunakan E-Money. Hasil analisis menunjukkan bahwa pendapatan, manfaat, kemudahan penggunaan, daya tarik promosi dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan E-Money.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sridawati (2006) dengan judul, “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Preferensi Masyarakat Terhadap Penggunaan Kartu Pembayaran Elektronik”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemanfaatan kartu pembayaran elektronik terhadap minat menggunakan/mengonsumsi produk/jasa. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa ada delapan variabel yang memengaruhi preferensi masyarakat dalam menggunakan kartu pembayaran elektronik, delapan variabel tersebut diantaranya; jenis kelamin, umur, pendidikan, pendapatan

rata-rata perbulan, pengeluaran rata-rata per bulan, lokasi, teknologi dan motivasi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Habsari Candraditya (2013) yang berjudul, “Analisis Penggunaan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Mahasiswa Pengguna Produk Flazz BCA di Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro)”. Hasil penelitian menunjukkan: kesesuaian harga, persepsi manfaat, dan pengetahuan produk masing-masing berpengaruh signifikan positif terhadap variabel minat menggunakan Flazz BCA.

E. Kerangka Pemikiran

Bank Indonesia sebagai Bank Central mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai yang diharapkan agar dengan gerakan tersebut masyarakat mau beralih untuk menggunakan instrument non tunai khususnya uang elektronik, namun kenyataannya masyarakat masih lebih memilih menggunakan transaksi tunai dengan uang kartal dibanding menggunakan uang elektronik. Preferensi masyarakat dipengaruhi oleh beberapa faktor, pada penelitian ini akan diteliti empat variabel yaitu; pengontrolan, ketersediaan alat, pengeluaran rata-rata per transaksi, dan sumber informasi.



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- H1:** *Pengontrolan berpengaruh positif terhadap preferensi masyarakat menggunakan transaksi tunai*
- H2:** *Ketersediaan alat berpengaruh positif terhadap preferensi masyarakat menggunakan transaksi tunai*
- H3:** *Pengeluaran rata-rata per transaksi berpengaruh positif terhadap preferensi masyarakat menggunakan transaksi tunai*
- H4:** *Sumber informasi berpengaruh positif terhadap preferensi masyarakat menggunakan transaksi tunai*