

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pekembangan teknologi dan informasi sekarang ini semakin berkembang dalam berbagai komponen kehidupan manusia. Tidak terkecuali dengan perkembangan industri perbankan. Bank merupakan lembaga keuangan yang memiliki peran penting bagi perekonomian di suatu negara. Bank berperan sebagai tempat yang memberikan pinjaman dengan cara menciptakan pinjaman dari simpanan dan pengeluaran kredit.¹ Peran tersebut sangat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat dan dunia usaha dalam meningkatkan kesejahteraan dan pelayanan.

Seiring dengan perkembangan perbankan di Indonesia, perkembangan pola hidup masyarakat dalam transaksi ekonomi yang juga terus mengalami peningkatan, terutama dalam bidang pembayaran. Kemajuan teknologi ini menggeser peranan uang tunai sebagai alat pembayaran kedalam bentuk pembayaran non tunai yang lebih efisien. Ini dikarenakan uang tunai yang sering digunakan setiap transaksi banyak memiliki kelemahan, yaitu: Pertama, uang tunai kurang praktis. Transaksi tunai akan berjalan kurang efisien karena pembeli harus membawa uang tunai sebesar harga barang dan hal itu dinilai kurang praktis. Kedua, penjual akan kerepotan untuk memberikan uang kembalian sehingga

¹ Erna Susilowati, *Sejarah Uang*, (Surakarta: PT. Widya Duta Grafika, 2007), hlm 43-44.

mereka akan mengabaikan hak pembeli untuk mendapat kembalian dan memberi kembalian hanya dengan barang yang kira-kira harganya sama. Ketiga, banyaknya uang palsu yang beredar dan sangat mirip dengan aslinya menyebabkan uang palsu tersebut dapat menipu masyarakat awam. Keempat, biaya pencetakan uang tunai yang sangat besar.

Hal ini didukung dengan semakin banyaknya perusahaan ataupun pusat perbelanjaan di Indonesia yang menerima transaksi pembayaran dengan menggunakan sistem pembayaran non tunai. Cepat, aman, nyaman, mudah dan efisien dalam bertransaksi merupakan alasan masyarakat Indonesia memiliki respon yang besar terhadap sistem pembayaran non tunai. Media yang digunakan untuk pemindahan nilai uang tersebut sangat beragam, mulai dari penggunaan alat pembayaran yang sederhana sampai pada penggunaan sistem yang kompleks. Pembayaran non tunai umumnya tidak dilakukan dengan menggunakan uang sebagai alat pembayaran, melainkan dengan cara transfer antar bank ataupun transfer intra bank melalui jaringan internal bank itu sendiri.

Salah satu contoh instrumen pembayaran non tunai adalah *electronic money (e-money)*. Dalam publikasi yang di keluarkan *Bank for International Settlement (BIS)* pada bulan Oktober 1996 mendefinisikan uang elektronik merupakan produk yang memiliki nilai tersimpan (*stored-value*) atau prabayar (*prepaid*) dimana sejumlah uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang. Uang elektronik (*e-money*) merupakan alat pembayaran yang dapat digunakan untuk berbagai macam

jenis pembayaran (*multi purposed*), tidak seperti kartu telepon yang merupakan *single-purpose prepaid card*.²

Peraturan mengenai *electronic money* diatur lebih lanjut pada Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/17/PBI/2016 tanggal 29 Agustus 2016 dalam rangka mendukung kelancaran dan efektifitas penyelenggaraan uang elektronik. Seiring dengan beredarnya surat edaran tersebut, mengakibatkan munculnya berbagai jenis kartu *electronic money* yang disediakan oleh berbagai lembaga di Indonesia, terdiri dari 9 (sembilan) bank dan 8 (delapan) perusahaan telekomunikasi. Adapun beberapa daftar jenis kartu *electronic money* berserta lembaga yang menerbitkan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1
Lembaga Penerbit Uang Elektronik

No.	Nama Penerbit	Nama Produk
1.	Bank Rakyat Indonesia (BRI)	BRIZZI
2.	Bank Mega	Mega Cash
3.	Bank Central Asia (BCA)	Flazz
4.	Bank Mandiri	E - Money dan E - Toll Card
5.	Bank Negara Indonesia (BNI)	TapCash
6.	Bank Permata	BBM Money
7.	Bank DKI	Jak Card
8.	CIMB Niaga	Rekening Ponsel
9.	PT. Bank National Nobu	Nobu E-Money
10.	Telkomsel	T – Cash
11.	Artajasa	MYNTE E-Money
12.	XL Axiata	XL Tunai
13.	Nusa Inti Arta	DokuWallet
14.	Telkom Indonesia	T–Money dan Telkom Delima
15.	Skye Sab	Skye Mobile Money
16.	Finnet Indonesia	Finpay
17.	Indosat	Dompetku

Sumber : www.bi.go.id, setelah diolah

² Laila Ramadani, “Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa”, JESP-Vol. 8, No 1 Maret 2016, hlm. 4

Uang elektronik tergolong salah satu inovasi yang baru. Di masyarakat luas masih banyak yang menganggap uang elektronik sama dengan kartu-kartu lain yang dikeluarkan oleh bank seperti kartu debit dan kartu kredit. Padahal jika dilihat dari sisi penggunaannya sudah jelas berbeda, uang elektronik dapat digunakan tanpa harus direpotkan dengan nomor identifikasi pribadi (PIN). Dengan demikian, kartu ATM dan kartu kredit tidak tergolong dalam uang elektronik.

Dari data tabel diatas, dapat dilihat semakin banyak lembaga yang mengeluarkan produk *electronic money*. Hal ini menjadikan Bank Rakyat Indonesia sebagai bank BUMN ikut andil dalam menghadirkan produk *electronic money* yang dinamakan BRIZZI. Dimana produk tersebut sangat aman dan praktis dibawa kemanapun, juga memiliki keunggulan dibanding dengan kartu *electronic money* lainnya. Salah satu keunggulan dari kartu BRIZZI ini adalah bisa dimiliki oleh siapa saja tanpa harus memiliki rekening BRI, serta memberikan kemudahan untuk melakukan *top up* saldo melalui ATM maupun secara cash di beberapa mini market dan dapat digunakan di *merchant* yang telah bekerjasama dengan PT. Bank Rakyat Indonesia. Selain itu Bank Rakyat Indonesia merupakan bank yang memiliki kantor cabang pembantu hampir di setiap kecamatan di seluruh kabupaten kota di Indonesia dan menjangkau nasabah mulai dari masyarakat kalangan bawah sampai atas. Hal ini menjadikan pasar *electronic money* BRIZZI Bank Rakyat Indonesia sangat luas.

Jumlah pengguna kartu BRIZZI dari produk Bank Rakyat Indonesia pada semester I 2018 di Indonesia secara *global* sebanyak 10.600.000 pengguna.³ dengan jumlah transaksi sebanyak 55 juta, dan untuk kedepannya Bank Rakyat Indonesia mengharapkan pertubuhan jumlah pengguna uang elektronik (*e-money*) BRIZZI.⁴

Tulungagung merupakan kabupaten berkembang dengan jumlah populasi sebanyak 1.030.790 orang dengan kegiatan ekonomi yang terus meningkat.⁵ Hal tersebut harus diimbangi oleh tersedianya kemudahan dalam melakukan setiap transaksi serta kemudahan dalam menjalankan aktivitas ekonomi yang lainnya. Maka dari itu masyarakat membutuhkan suatu instrument pembayaran yang murah dan mudah didapatkan. Terlebih banyak masyarakat yang melakukan kegiatan ekonominya tidak hanya di dalam kabupaten, tetapi juga ke luar kabupaten. Seperti halnya para pedagang yang biasa menyetok barang dari ibukota provinsi. Pedagang biasanya memilih jalan yang lebih cepat sampai ketujuan, apalagi bagi pedagang bahan makanan mudah busuk seperti sayur maupun buah. Hal ini dikarenakan dapat mengurangi resiko kerusakan barang yang diakibatkan tertalu lama dalam perjalanan. Maka dari itu banyak yang memilih untuk melewati tol. Dalam hal ini masyarakat mau tidak mau

³ Tia Reisha, *Dukung Atlet RI, BRI Luncurkan Kartu BRIZZI Super Hero Lokal*, <http://m.detik.com/financa/moneter/d-414404/dukung-atlet-ri-bri-luncurkan-kartu-brizzi-super-hero-lokal> (diakses pada 30 Agustus 2018, pukul 06.02)

⁴ Laurensius, *Limit uang elektronik naik, bank berlomba menambah jumlah kartu*, <http://m.kontan.co.id/news/limit-uang-elektronik-naik-bank-berlomba-menambah-jumlah-kartu> (diakses pada 30 Agustus 2018, pukul 06.28)

⁵ <Http://tulungagung.bps.go.id> (diakses pada 15 Februari 2019 pukul 07.35)

harus mempunyai instrument pembayaran yang berlaku di tol yaitu uang elektronik.

Banyak faktor yang mempengaruhi permintaan uang elektronik. Diantara faktor-faktor tersebut yang terpenting adalah seperti harga barang itu sendiri, harga barang lain yang berkaitan erat dengan barang tersebut, pendapatan rumah tangga dan pendapatan rata-rata masyarakat, corak distribusi pendapatan dalam masyarakat, selera atau cita rasa masyarakat, jumlah penduduk, dan ramalan mengenai keadaan dimasa yang akan datang.⁶

Seorang pembeli dalam melakukan pembelian barang pasti memperhatikan harga barang yang akan dia beli. Apakah harga barang tersebut sesuai dengan kemampuan daya belinya atau tidak. Selain itu salah satu bahan pertimbangan masyarakat memilih produk adalah produk itu menarik, karena produk yang menarik akan meningkatkan selera masyarakat untuk mendapatkannya. Maka dari itu harga uang elektronik, pendapatan dan selera dapat mempengaruhi jumlah uang elektronik yang diminta.

Oleh karena itu, Bank Rakyat Indonesia dalam meluncurkan produk BRIZZI seharusnya memperhatikan daya beli, harga dan selera masyarakat sehingga banyak yang menggunakan kartu BRIZZI dalam kegiatan ekonominya. Dengan demikian masyarakat dan Bank Rakyat

⁶ Sadono Sukirno, *Mikroekonomi teori pengantar, Edisi ke-3*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 76.

Indonesia saling menguntungkan satu dengan yang lainnya sehingga perekonomian semakin berkembang.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Pendapatan, Harga dan Selera Masyarakat terhadap Permintaan Kartu BRIZZI PT Bank Rakyat Indonesia (Studi pada Masyarakat di Kabupaten Tulungagung)”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Banyaknya kompetitor yang bersaing dengan produk yang sama
2. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang uang elektronik
3. Kurang banyaknya minat masyarakat menggunakan uang elektronik sebagai alat pembayaran
4. Banyaknya masyarakat yang menyamakan uang elektronik dengan kartu ATM
5. Masyarakat menganggap kartu uang elektronik mahal

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh Pendapatan terhadap permintaan kartu BRIZZI Bank Rakyat Indonesia di Kabupaten Tulungagung ?
2. Apakah ada pengaruh Harga terhadap permintaan kartu BRIZZI Bank Rakyat Indonesia di Kabupaten Tulungagung ?

3. Apakah ada pengaruh Selera Masyarakat terhadap permintaan kartu BRIZZI Bank Rakyat Indonesia di Kabupaten Tulungagung ?
4. Apakah ada pengaruh Pendapatan, Harga, dan Selera Masyarakat secara bersama-sama terhadap permintaan kartu BRIZZI Bank Rakyat Indonesia di Kabupaten Tulungagung ?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pokok permasalahan yang telah dikemukakan diatas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk Menguji pengaruh Pendapatan terhadap permintaan kartu BRIZZI Bank Rakyat Indonesia di Kabupaten Tulungagung.
2. Untuk Menguji pengaruh Harga terhadap permintaan kartu BRIZZI Bank Rakyat Indonesia di Kabupaten Tulungagung.
3. Untuk Menguji pengaruh Selera Masyarakat terhadap permintaan kartu BRIZZI Bank Rakyat Indonesia di Kabupaten Tulungagung.
4. Untuk Menguji pengaruh Pendapatan, Harga, dan Selera Masyarakat secara bersama-sama terhadap permintaan kartu BRIZZI Bank Rakyat Indonesia di Kabupaten Tulungagung

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
Penelitian diharapkan memberikan sumbangsih pemikiran dalam bidang ilmu ekonomi terhadap penggunaan teknologi

2. Secara Praktis

a. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan Bank Rakyat Indonesia dalam meningkatkan permintaan kartu BRIZZI

b. Bagi Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepustakaan Institut Agama Islam Negeri Tulungagung

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pembaca dan peneliti selanjutnya

F. Batasan Penelitian

Penyusun melakukan suatu pembatasan masalah dengan tujuan agar penelitian dapat dilakukan secara terarah dan hasil yang diperoleh dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya. Batasan masalah dalam penelitian tentang permintaan kartu BRIZZI ini yaitu :

1. Produk yang diteliti adalah Kartu BRIZZI PT Bank Rakyat Indonesia
2. Variabel yang diteliti adalah Pendapatan, Harga, Selera Masyarakat dan Permintaan
3. Responden yang diteliti adalah masyarakat Kabupaten Tulungagung

G. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam mengoperasionalkannya di lapangan. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti, antara lain:

- a. Permintaan adalah banyaknya jumlah barang yang diminta pada suatu pasar tertentu dengan tingkat harga tertentu pada tingkat pendapatan tertentu dan dalam periode tertentu.⁷
- b. Pendapatan adalah sebagai jumlah penghasilan yang diterima oleh para anggota masyarakat untuk jangka waktu tertentu sebagai balas jasa atau faktor-faktor produksi yang telah disumbangkan.⁸
- c. Menurut Philip Kotler, harga adalah elemen pemasaran campuran yang paling mudah untuk mengatur keistimewaan produk. Harga juga mengkomunikasikan pada pasar penempatan nilai produk atau merek yang dimaksud suatu perusahaan.⁹

⁷ Muhammad, *Ekonomi Mikro dalam Perspektif Islam*, (Yogyakarta: BPFE, 2004), hml. 113.

⁸ Reksoprayitno, *Sistem Ekonomi dan Demokrasi Ekonomi*, (Jakarta: Bina Grafika, 2004), hlm. 79.

⁹ Philip Kotler, *et. al*, *Manajemen Pemasaran : Sudut Pandang Asia*, (Jakarta: PT Indeks, 2005), hlm. 175.

- d. Selera adalah kesan yang diperoleh konsumen saat merasakan produk/jasa yang diberikan perusahaan.¹⁰

2. Definisi Operasional

Berdasarkan pada definisi konseptuan di atas, maka definisi operasional dari penelitian yang berjudul Pengaruh Pendapatan, Harga dan Selera Masyarakat Terhadap Permintaan Kartu BRIZZI PT Bank Rakyat Indonesia adalah untuk menguji pengaruh pendapatan, harga dan selera masyarakat terhadap permintaan kartu BRIZZI PT Bank Rakyat Indonesia.

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dengan sistematika yang disusun secara berurutan agar dapat diperoleh pemahaman yang runtut, sistematis, dan jelas. Kerangka sistematika pembahasan terdiri atas lima bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan: Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang mendasari diadakannya penelitian. Rumusan masalah merupakan pertanyaan mengenai keadaan yang memerlukan jawaban penelitian. Tujuan penelitian berisi tentang hal yang ingin dilakukan. Kontribusi penelitian merupakan hal yang diharapkan dapat dicapai dalam penelitian. Sistematika penulisan mencakup uraian singkat pembahasan materi dari setiap bab.

BAB II Landasan Teori: Mencakup telaah pustaka yang diperlukan untuk memaparkan penelitian sejenis yang pernah dilakukan untuk

¹⁰ Latmawati, Yulna, dan Rika, *Pengaruh Harga, Kualitas Produk, Selera Konsumen Terhadap Pembelian Ulang Beras Sipulau di Kejorongan 3 Pangian dengan Kepuasan Konsumen Sebagai Variabel Intervening*, (Padang: STIKIP PGRI Sumatra Barat, 2017), hlm. 7.

mengetahui posisi dari penelitian ini. Dilanjutkan dengan kerangka teori yang membahas tentang teori yang digunakan dalam penelitian ini dan terakhir hipotesis sebagai hasil kesimpulan sementara.

BAB III Metode Penelitian: Berisis tentang ruang lingkup penelitian, populasi dan sampel penellitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, variabel penelitian dan teknik analisa data.

BAB IV Pembahasan: pada bab ini difokuskan hasil uji empiris terhadap data yang dikumpulkan dan pengolahan data yang telah dilakukan, serta membahas analisis deskriptif, uji asumsi klasik dan pembuktian hipotesis berdasarkan informasi yang diperoleh.

BAB V Penutup: Sebagai akhir pembahasan dalam skripsi, disampaikan kesimpulan dan keterbatasan dalam penelitian. Dilanjutkan dengan saran-saran.