

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi kini mampu untuk memberikan kemudahan bagi seseorang di zaman modern saat ini. Khususnya dalam bidang teknologi membuat masyarakat sudah sangat menikmati kemajuan teknologi yang ada. Kemajuan teknologi dalam system pembayaran membuat pergeseran system yang memudahkan pembayaran secara langsung. Pergeseran itu bisa kita rasakan karena memang teknologi informasi membuat bentuk pembayaran yang dulu awalnya menggunakan pembayaran tunai sekarang menjadi non-tunai yang lebih efisien dan ekonomis, karena dengan adanya teknologi membuat konsumen melakukan transaksi dengan lebih mudah. Perkembangan teknologi pada zaman sekarang sangat diakui berkembangnya dengan sangat pesat, dimana perkembangannya tidak hanya dibidang IT saja.

Melainkan juga sudah merambah pada bidang lainya seperti dibidang perbankan khususnya ditujukan dalam system pembayaran yang dilakukan oleh anak muda di zaman modern ini. Perkembangan teknologi mendorong system pembayaran mengalami pertumbuhan dari awalnya menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran kini mulai menggunakan pembayaran non tunai saat melakukan transaksi. Seperti yang sedang populer saat ini yaitu uang elektronik

atau e-money.² *E-money* merupakan salah satu produk dari system pembayaran yang belakangan ini diperkenalkan kepada masyarakat Indonesia.

E-money atau uang elektronik memiliki penjelasan, yaitu “stored-value or prepaid product in which a record of the fund or value available to consumer is stored on an electronic device in the consumer’s possession” (produk stored - value atau prepaid : beberapa nilai uang tersimpan di media elektronik atas kepemilikan individu), berasal penjelasan dari bank for international settlement (BIS) yang tersedia di kajian operasional E-money Bank Indonesia Oktober Tahun 2016.

Pengggas dari e-money ini adalah David Chaum yang mencetuskan istilah dari e-payment berbentuk e-money melalui DiGiCash yang diperkenalkan pada tahun 1983. Pada saat itu sosialisasi akan e-money masih belum maksimal sehingga respon dari Masyarakat untuk menggunakan e-money tidak terlalu bagus. Saat ini dengan kemajuan teknologi yang pesat e-money mulai dikenal dan mulai diterapkan dalam aktivitas transaksi.³

E-money dari peraturan bank Indonesia No.16/8/PBI/2014 tentang uang elektronik (*e-money*) adalah alat pembayar yang memiliki unsur-unsur sebagai berikut diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit. Beberapa negara seperti Hongkong, Malaysia, dan Singapura telah sukses mengembangkan produk *e-money* yang menunjukkan adanya

² Amir R., Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) dan Kartu Debit Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa. Skripsi IAIN Syekh Nurjati, Cirebon : IAIN Syekh Nurjati, 2018

³ Laila Nur and Herawati Nyoman, ‘Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Kemudahan Dan Keamanan Terkait Uang Elektronik Terhadap Kepuasan Penggunaan E-Money (Studi Pada Pengguna Jasa Transportasi Laut Ketapang-Gilimanuk)’, *Publish*, 12.2 (2021), pp. 403–12 <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/S1ak/article/view/29207>>.

potensi yang cukup besar untuk mengurangi tingkat pertumbuhan penggunaan uang tunai, khususnya untuk pembayaran yang bersifat mikro sampai dengan ritel.⁴

Dengan adanya system pembayaran non tunai ini membuat Masyarakat terutama mahasiswa lebih mudah untuk bertransaksi. Penggunaan kartu pembayaran elektronik ini merupakan pilihan bagi masyarakat khususnya kalangan anak muda yang lebih mengerti perkembangan teknologi yang berguna untuk gaya hidup dan pembayaran sesuai kebutuhan. Adanya penggunaan uang elektronik yang semakin meningkat dikalangan mahasiswa ini dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa dalam konsumsi karena kemudahan dalam bertransaksi membuat seseorang lebih mudah membelanjakan uangnya.

Adapun factor yang mempengaruhi minat menggunakan e-money menurut kloter yang dikutip oleh jusuf adalah (1) factor sosial, (2) factor pribadi⁵. Factor tersebutlah yang membuat Masyarakat khususnya anak muda lebih condong menggunakan e-money sebagai media pembayaran karena factor sosial karena lingkungannya yang sudah sebagian besar menggunakan teknologi sebagai alat pembayaran. Dan factor pribadi factor yang timbul karena kebutuhan pribadi.

Penggunaan pembayaran *e-money* di indonesia mengalami pertumbuhan yang positif setiap tahunnya dan dapat dikatakan bahwa system pembayaran menggunakan e-money diminati di Indonesia, hal ini bisa dibuktikan dengan banyaknya jumlah alat pembayaran *e-money* yang beredar di Masyarakat. Pada data BI 2021 sudah ada penerbit uang digital atau *e-money* yang ada di indonesia⁶.

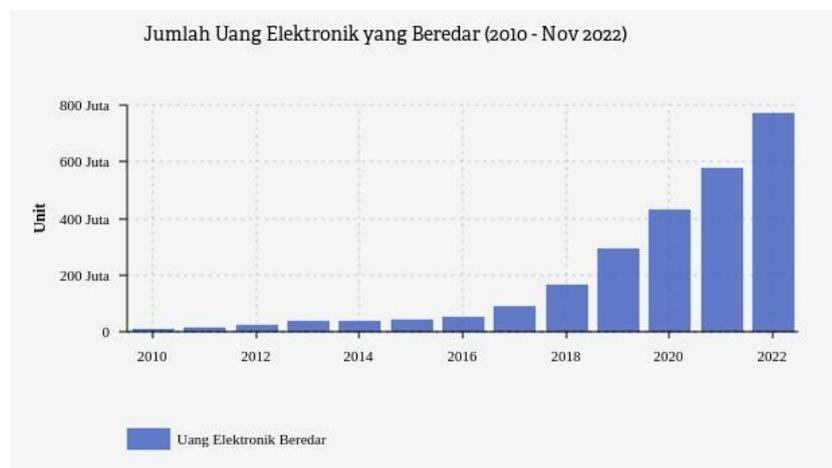
⁴ Bank Indonesia, <https://www.bi.go.id/akses> 7 Mei 2018

⁵ Dewi Indriani Jusuf, *Perilaku Konsumsi di Masa Bisnis Online*, (Yogyakarta: Andi 2018), hal. 21

⁶ Hidayanti. "Operasional E-Money" (Jakarta : BI, 2006) Hal. 27

Bertambahnya pengguna transaksi *e-money* dilakangan remaja milenial, diantara Kartu Flazz dari BCA, kartu e-money dari BRI yaitu kartu BRIZZI. Selain itu juga dapat tersimpan dalam bentuk aplikasi di smartphone seperti T-Cash dari Telkomsel, OVO dari Lippo Group, Go-Pay dari Go-jek dan masih banyak lagi yang sudah dikeluarkan penerbit dan disahkan oleh Bank Indonesia.

Dari perkembangan e-money, menunjukkan masyarakat zaman sekarang menyukai pembayaran cepat dan efisien, ⁷ Suzanti, Hidayanti dan Muslim mengatakan bahwa menggunakan e-money memberikan keuntungan bagi berbagai pihak, antara lain bagi penggunanya akan mempermudah transaksi pembayaran secara cepat dan aman. Berikut data penggunaan E-money di Indonesia ditahun 2022.



Gambar 1.1 Gambar 1 Grafik Pengguna E-money

⁷ Bank Indonesia. 'Statistik Sistem Pembayaran (SSP) Indonesia'. Jakarta: Bank Indonesia 2021

Berdasarkan data Bank Indonesia (BI), uang elektronik yang beredar telah mencapai 772,57 juta unit pada November 2022. Jumlah tersebut meningkat 34,28% dari posisi akhir 2020, Jumlah uang elektronik yang beredar menunjukkan tren naik sejak 2010 seperti terlihat pada grafik. Pada 2010 uang elektronik baru mencapai 7,9 juta unit. Jumlah tersebut telah melonjak lebih dari 9.000% hingga November 2022. Berdasarkan media penyimpanannya, uang elektronik terbagi menjadi dua. Pertama e-money berdasarkan chip sebanyak 89,09 juta unit. Kedua berdasarkan server sebanyak 683,47 juta unit. Nilai transaksi uang elektronik sepanjang periode Januari-November 2022 mencapai Rp 1,03 kuadriliun, nilai tersebut melonjak 46,44% disbanding periode yang sama tahun sebelumnya.

E-money salah satu sebagian alat pembayaran alternatif yang berbeda dengan kartu kredit ataupun debit. Pada prinsipnya orang yang memiliki e-money adalah menyimpan sejumlah uang pada media elektronik, namun Tingkat pemahaman masyarakat terhadap e-money masih belum 100% baik. Doni Ismanto Darwin penggagas IndoTelko IndoTelko menyatakan bahwa masyarakat belum memahami terkait dengan e-money dan banyak yang salah mengartikan. Bahkan juga terdapat masyarakat salah mengartikan mengira e-money merupakan produk pinjaman dan transaksi menggunakan pulsa. Tingkat pemahaman e-money yang masih rendah menjadi salah satu penyebab minat menggunakan e-money pada masyarakat masih rendah.

Minat penggunaan e-money yang rendah dapat terlihat pada lebih banyaknya antrean pembayar uang tunai daripada antrean menggunakan e-money yang terjadi pada mall, supermarket ataupun tempat makan yang sudah

menerapkan pembayaran non-tunai. Sehingga untuk meningkatkan minat Masyarakat menggunakan e-money perlu ditingkatkan pemahamannya terkait dengan e-money khususnya anak muda yang lebih memahami teknologi modern⁸.

Penggunaan e-money memiliki banyak manfaat yang diberikan apabila diterapkan dengan baik, dengan e-money pembayaran lebih cepat dan efisien, pencatatan keuangan personal juga tersimpan secara otomatis, lebih aman, dan memudahkan akses ke electronic commerce, bahkan juga mendorong personalisasi yang lebih baik dari layanan perbankan. Dengan banyaknya kemanfaatan yang diberikan dari e-money, tentunya dapat membantu dan menguntungkan Masyarakat atau pun mahasiswa pengguna e-money. Namun juga masih terdapat anak muda zaman sekarang enggan menggunakan e-money dan belum juga mengetahui secara mendalam bagaimana kemanfaatan yang diberikan dari e-money.⁹

Kendala yang masih dihadapi yaitu masih belum terbukanya untuk menggunakan uang elektronik (e-money) dikarenakan masih terbiasa menggunakan uang tunai atau membudidayakan uang tunai serta belum mengetahui secara dalam efisiensi yang diberikan dari e-money. Perlu lebih meningkatkan kesadaran untuk menggunakan uang elektronik e-money karena e-money sangat mudah digantikan oleh uang tunai. Sehingga sosialisasi terkait berbagai kemanfaatan yang diberikan dari e-money perlu ditingkatkan. E-money

⁸ *Ibid*

⁹ Anjelina Anjelina, 'Persepsi Konsumen Pada Penggunaan E-Money', *Journal of Applied Managerial Accounting*, 2.2 (2018), pp. 219–31, doi:10.30871/jama.v2i2.934.

bermanfaat untuk memudahkan manusia dalam melakukan segala transaksi ekonomi dikehidupannya terutama untuk transaksi berskala mikro. Keuntungan yang ditawarkan e-money menjadi suatu hal yang sangat berdampak positif pada minat untuk menggunakan fasilitas dari e-money sendiri.¹⁰

Gaya hidup (*lifestyle*) suatu pola hidup seseorang yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya dalam arti bahwa secara umum gaya hidup seseorang dapat dilihat dari aktivitas rutin yang dilakukan. Pada saat ini tidak sedikit orang yang memiliki gaya *hedonistic* dan suka belanja secara royal, hanya memikirkan kepentingan duniawi. Ini sangat berbeda dengan cara hidup yang diperintahkan oleh Allah dan Rosul-Nya. Dalam gaya hidup Islami seluruh aspek kehidupan manusia diatur dalam Al-Qur'an dan Hadist menyebutkan larangan seseorang untuk bersikap berlebihan, karena hal tersebut merugikan diri sendiri dan orang disekitarnya.

Dengan gaya hidup Islami diajarkan tentang mengkonsumsi barang atau layanan jasa dengan mengontrol diri agar tidak terjun di dalam hal pemborosan dan hidup dengan pola kesederhanaan tanpa hidup yang memberikan dampak buruk bagi diri sendiri jadi sangat perlu diterapkan gaya hidup Islami bagi kalangan anak muda di zaman sekarang hal itu nantinya akan berdampak pada minat menggunakan fasilitas e-money dengan gaya hidup Islami.¹¹

¹⁰ Jogiyanto, Sistem Informasi Keperilakuan, Edisi Revisi. Yogyakarta, 2007. Hal 25

¹¹Amrin Amrin, Supriyanto Supriyanto, and Andri Ardiansyah, 'Analisis Literasi Halal Dalam Membentuk Gaya Hidup Islami Di Perguruan Tinggi Islam (Studi Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta)', *Fikrah : Journal of Islamic Education*, 6.1 (2022), p. 1, doi:10.32507/fikrah.v6i1.1311.

Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, di zaman modern seperti ini anak muda lah yang mungkin lebih mengerti perkembangan teknologi zaman modern, Seseorang akan membeli jenis kebutuhannya untuk waktu tertentu berdasarkan nilai belanja yang dikeluarkan untuk konsumsi, perilaku konsumsi yang tidak menentu dirasakan oleh Masyarakat khususnya mahasiswa karena dilihat pengguna *e- money* semakin banyak dan diminati membuat mahasiswa semakin mudah dalam melakukan transaksi. Mengapa peneliti mengambil judul ini, karena peneliti memiliki tujuan untuk melihat efektifitas uang elektronik yang kian tahun semakin marak dan modern di zaman ini.¹²

Karena memang sekarang ini kita lagi masuk di era revolusi industry dimana semua sudah dituntut untuk menggunakan fintek (financial technology). Apalagi mahasiswa yang sudah lebih mengerti perkembangan teknologi di zaman modern. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan judul **“Pengaruh Tingkat Pemahaman E-Money, Kemanfaatan Dan Gaya Hidup Islami Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Pada Mahasiswa Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)”**

¹² Hermawan Maullana Wibowo and Sumiati, ‘Pengaruh Motivasi Pembelian Dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Sepeda Motor Honda Di Malang’, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 5.2 (2017), p. 2.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dikemukakan diatas, penulis focus pada bagaimana Tingkat pemahaman, Kemanfaatan dan Gaya Hidup Islami Terhadap Minat Menggunakan E-money pada kalangan Mahasiswa Perbankan Syariah. Urgensi penelitian ini yaitu untuk menguji pengaruh variabel independent (Pemahaman, Kemanfaatan, Gaya Hidup Islami) terhadap variabel dependen (Minat Menggunakan E-money) pada Mahasiswa Perbankan Syariah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Variabel Tingkat Pemahaman : Mahasiswa Perbankan Syariah terhadap konsep dan penggunaan e-money, apakah pemahaman terhadap e-money sudah mencukup atau masih terdapat kekurangan dalam memahami konsep dan praktik e-money.
2. Variabel Kemanfaatan : Masiswa memandang manfaat penggunaan e-money sebagai alat transaksi keuangan yang efektif dan efisien.
3. Variabel Gaya Hidup Islami : Gaya hidup Islami mahasiswa mempengaruhi minat mereka dalam menggunakan e-money. Apakah terdapat kecocokan antara nilai-nilai Islami dengan penggunaan e-money.
4. Variabel Minat Menggunakan E-money : Sejauh mana tingkat pemahaman, kemanfaatan, dan gaya hidup Islami berpengaruh terhadap minat mahasiswa perbankan syariah menggunakan e-money. Apakah factor ini secara signifikan

mempengaruhi minat mahasiswa untuk menggunakan e-money dalam kehidupan sehari-hari.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh Tingkat Pemahaman E-money terhadap Minat Menggunakan e-money pada Mahasiswa Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?
2. Bagaimana Pengaruh kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan E-money pada Mahasiswa Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?
3. Bagaimana Pengaruh Gaya Hidup Islami Terhadap Minat Menggunakan E-money pada Mahasiswa Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?
4. Bagaimana Pengaruh Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan, dan Gaya Hidup Islami secara bersamaan terhadap Minat Menggunakan E-money pada Mahasiswa Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, terdapat 4 tujuan penelitian,

diantaranya :

1. Untuk menguji pengaruh Tingkat Pemahaman terhadap minat menggunakan E-money pada mahasiswa Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

2. Untuk menguji pengaruh kemanfaatan terhadap minat menggunakan E-Money pada mahasiswa Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung
3. Untuk menguji pengaruh Tingkat Gaya Hidup Islami terhadap minat menggunakan E-money pada mahasiswa Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung
4. Untuk menguji pengaruh Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan dan Gaya Hidup Islami secara bersamaan terhadap minat menggunakan E-money mahasiswa Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

E. Kegunaan Penelitian

Dengan hasil dari penelitian diharapkan bermanfaat secara teori sebagai pengembang teoritis maupun bentuk praktis yang berkaitan dengan masalah secara actual.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pemahaman bagi penulis maupun pembaca mengenai penggunaan uang elektronik (*E-Money*).
 - b. Dapat memberikan manfaat untuk referensi bagi pengembangan ilmu terkait topik penelitian yang sama dengan penelitian ini.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Bank dan Perusahaan Penerbit uang Elektronik atau *e-money*
Memberikan penjelasan terkait dengan karakteristik yang mempengaruhi penggunaan layanan *e-money* oleh anak muda zaman modernt. Penelitian

ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk meningkatkan kinerja Perusahaan penerbit dalam hal khususnya pada produk *e-money*.

b. Untuk Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi pembelajaran dan wawasan bagi para mahasiswa untuk dapat memahami, memberikan manfaat dan acuan sebagai gaya hidup Islami terhadap penggunaan *e-money*.

c. Untuk Peneliti Selanjutnya

Dengan hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan rujukan yang baik oleh para peneliti ataupun para pengguna teknologi untuk mengambil Langkah Langkah yang sesuai dan diperlukan dalam bidang yang berkaitan dengan penelitian ini.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yaitu Batasan yang memudahkan untuk dilakukan suatu penelitian agar lebih efektif dan efisien untuk memisahkan aspek tertentu terhadap sebuah objek. Digunakanya ruang lingkup untuk menghindari meluasnya masalah dan tetap sesuai dengan judul dalam penelitian ini, maka penulis memberikan suatu Batasan diantaranya dalam penelitian ini penulis hanya focus dalam 3 variabel yang pertama yaitu Variabel Bebas (X), Adapun Variabel bebas diantaranya Pemahaman, Kemanfaatan dan Gaya Hidup Islami Sedangkan yang menjadi Variabel terikat (Y) yaitu minat menggunakan *e-money* (Y)

2. Keterbatasan Penelitian

Pembahasan masalah ini adalah Upaya untuk menetapkan Batasan dari suatu penelitian yang akan di teliti. Penelitian ini membahas mengenai “Pengaruh Tingkat Pemahaman E-money, Kemanfaatan dan Gaya Hidup Islami Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Pada Mahasiswa Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)”. Peneliti lebih memfokuskan penelitian agar terarah, maka peneliti perlu memberikan Batasan variabel yang terkait permasalahan yang diamati dan mengambil sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan definisi yang bersumber dari kamus ataupun bahan kajian literatur relevan dengan penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini mengambil judul penelitian yaitu “Pengaruh Tingkat Pemahaman E-money, Kemanfaatan dan Gaya Hidup Islami Terhadap Minat Menggunakan E-money (Pada Mahasiswa Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)”

a. Minat Menggunakan E-money

Minat dapat didefinisikan sebagai kesediaan seseorang untuk terlibat dalam perilaku tertentu. Minat menggunakan merupakan

pernyataan mental dari konsumen yang merencanakan untuk melakukan maupun menggunakan produk dari e-money.¹³

b. Tingkat Pemahaman

Tingkat pemahaman adalah kemampuan membangun suatu makna dari suatu hal yang meliputi kemampuan menangkap arti, menerangkan, menyimpulkan, melihat hubungan dan menerapkan suatu proses yang dilakukan seorang individu dan sejauh mana dapat dimengerti dengan benar akan suatu permasalahan yang ingin diketahui.¹⁴

c. Kemanfaatan

Kemanfaatan merupakan suatu kepercayaan bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja individu sehingga mempengaruhi proses.¹⁵

d. Gaya Hidup Islami

Gaya hidup islami merupakan kegiatan atau aktivitas yang diperbolehkan dalam agama islam atau halal dan mengalokasikan waktu yang dilakukan berdasarkan nilai-nilai islam dengan sesuai Al-Qur'an dan Hadist.¹⁶

¹³ Al Hailal, Sumadi, "Determinasi Minat Menggunakan E-money pada Generasi Milenial di Yogyakarta", *Journal Mahasiswa Bisnis & Manajemen*, Vol.02, No. 04, 2023.

¹⁴ Sri Sulastri, Ponji, Heny, "Analisis Tingkat Pemahaman Siswa Berdasarkan Teori Apos pada Materi Persamaan Kuadrat Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Kelas X Sma Negei 2 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016", *Journal Pendidikan Matematika dan Matematika*, Vol.1 No. 5 September 2017 .

¹⁵ Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan* (Yogyakarta : Andi, 2007), hl 144.

¹⁶ Amrin, Supriyanto, and Ardiansyah.

2. Definisi Oprasional

Definisi oprasional merupakan definisi dari variabel secara oprasional secara praktik, maupun secara nyata dalm lingkup objek penelitian yang akan diteliti. Adapun definisi oprasional dari masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

a. Tingkat Pemahaman E-money,

Variabel ini tingkat pemahaman dapat dioprasionalisasikan dengan menggunakan angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang pengetahuan dan pemahaman responden tentang transaksi menggunakan uang digital atau e-money.

b. Kemanfaatan,

Variabel kemanfaatan dapat diukur dengan melalui persepsi responden terhadap minat pada manfaat-manfaat yang diberikan oleh layanan penggunaan e-money.

c. Gaya Hidup Islami,

Variabel ini dapat diukur dengan angket yang menggali aspek-aspek gaya hidup Islami dari responden, sejauh mana responden mengintegrasikan prinsip-prinsip Islami dalam kehidupan sehari-hari.

d. Minat Menggunakan E-money,

Variabel ini dapat diukur dngan melihat kecenderungan atau niat responden untuk bertransaksi menggunakan e-money dimasa depan atau bahkan dimasa sekarang.

H. Sistematika Pembahasan

Agar lebih mudah memahami mengambil dalam penulisan ini, maka penulis akan mengelompokkan kedalam 6 (enam) bab, Adapun ringkasan dari masing-masing bab adalah berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab Pendahuluan ini menjelaskan dan menguraikan latar belakang masalah, Identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, penegasan istilah dan sistematika sekripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini menjelaskan tentang landasan teori factor-faktor yang mempengaruhi minat menggunakan e-money, tingkat pemahaman e-money, kemanfaatan e-money, gaya hidup Islami terhadap penggunaan e-money, penelitian terdahulu, kerangka konseptual, dan hipotesis penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, sumber data, variabel dan skala pengukurannya, teknik pengumpulan data dan instrument penelitian; serta analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang deskripsi data hasil penelitian pengaruh tingkat pemahaman e-money, kemanfaatan dan gaya hidup islami terhadap minat menggunakan e-money serta pengujian hipotesis.

BAB V PEMBAHASAN

Pada Bab ini menjelaskan pembahasan data penelitian dan menganalisis hasil data yang diperoleh

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari bab yang dibahas sebelumnya serta saran dan rekomendasi. ¹⁷
