

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, aktivitas ekonomi semakin kompleks dan menuntut efisiensi tinggi. Setiap transaksi, baik skala kecil maupun besar, memerlukan infrastruktur yang andal untuk menjamin kelancaran pertukaran nilai. Adapun pada tahap ini peran sistem pembayaran menjadi sangat krusial. Sistem pembayaran di Indonesia sangat penting bagi ekonomi negara. Ketika sistem pembayaran berjalan lancar, ekonomi negara juga akan berkembang dengan baik. Efisiensi sistem pembayaran bisa dilihat dari seberapa sedikit biaya yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan ekonomi. Alat pembayaran adalah instrumen utama yang digunakan dalam transaksi antara produsen dan konsumen.²

Sistem pembayaran merupakan mekanisme yang berfungsi untuk mempermudah proses tranfer dana dengan tujuan untuk memenuhi kewajiban finansial yang muncul dari kegiatan ekonomi. Keberadaan sistem pembayaran berubah seiring dengan munculnya konsep uang yang berfungsi untuk membantu tukar-menukar barang, layanan, dan kegiatan keuangan yang lain.³

Menurut teori ekonomi moneter, jumlah uang yang beredar semakin banyak akan membuat harga barang naik tanpa mengubah jumlah pendapatan negara. Uang memiliki peran penting sebagai alat tukar dalam mempermudah transaksi ekonomi,

² Riska Syoviyana et al., "Sistem Pembayaran Di Indonesia," *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu* 2 (2024): hlm. 517.

³ Syaiful Anwar, *Pengantar Kebanksentralan* (Bali: CV Green Publisher Indonesia, 2022), hal. 30.

otoritas moneter harus mampu mengendalikan permintaan uang agar tidak menimbulkan dampak negatif bagi perekonomian.⁴

Permintaan uang yang terlalu tinggi dapat menyebabkan kenaikan harga yang tidak terduga, sehingga mengakibatkan inflasi yang melebihi tingkat yang diperkirakan. Sebaliknya, apabila pertumbuhan output ekonomi lebih cepat dibandingkan dengan peningkatan permintaan uang tunai, maka kondisi deflasi dapat terjadi. Saat ada terlalu banyak uang beredar dari pada yang diperlukan untuk transaksi, masyarakat terdorong untuk mulai berinvestasi di pasar valuta asing, yang pada akhirnya bisa mengakibatkan pelemahan nilai rupiah. Selain itu, meningkatnya permintaan terhadap uang fisik di dalam negeri juga akan menambah biaya produksi uang tersebut.⁵

Masyarakat di Indonesia masih banyak yang menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran dalam bertransaksi. Penggunaan uang tunai memang lebih efisien dibandingkan dengan sistem barter. Namun, seiring bertambahnya kebutuhan masyarakat dan kemajuan teknologi yang semakin pesat, transaksi dengan uang tunai kurang praktis dan kurang aman. Oleh sebab itu, Bank Indonesia memperkenalkan sistem pembayaran baru yang dinilai lebih efisien, aman, dan praktis yang kemudian berkembang menjadi sistem pembayaran non tunai.⁶

⁴ Cindy Sucitra Sitanggang and P Eko Prasetyo, "Analisis Pengaruh Uang Elektronik , Inflasi , Dan Suku Bunga Terhadap Jumlah Uang Beredar Di Indonesia" 6, no. 7 (2025): hal. 2896-2897

⁵ Deswita Herlina and Safira Firdaus, "Dampak Sistem Pembayaran Non-Tunai Terhadap Permintaan Uang Kartal Di Indonesia," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pengembangan* 11, no. 2 (2022): hal. 108, https://www.researchgate.net/publication/365959288_Dampak_Sistem_Pembayaran_Non-Tunai_Terhadap_Permintaan_Uang_Kartal_di_Indonesia

⁶ Kirana Elita, *Analisis Pengaruh Transaksi Pembiayaan Non Tunai Terhadap Indeks Harga Konsumen Di Indonesia Periode Tahun 2014-2019, 2020, 1*, https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/54201/1/ELITA_KIRANA-FEB.pdf.

Pembayaran tanpa uang tunai, yang juga dikenal sebagai pembayaran *cashless* adalah cara bertransaksi yang tidak memerlukan uang fisik. Sebagai gantinya, metode ini menggunakan transfer antarbank atau transaksi dalam bank yang didukung oleh jaringan elektronik perbankan.⁷ Menurut Joseph, pembayaran *cashless* disebut sistem memanfaatkan uang elektronik serta perangkat lain untuk melakukan fungsinya.⁸

Secara prinsip, sistem pembayaran tunai dan non-tunai (*cashless*) memiliki fungsi yang sama, yaitu sebagai alat tukar dalam aktivitas ekonomi. Perbedaannya terletak pada instrumen yang digunakan. Pembayaran tunai memanfaatkan uang fiat berupa uang kertas dan logam, sedangkan pembayaran *cashless* menggunakan berbagai cara seperti uang elektronik (*E-Money*), Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK), dan Mesin *Electronic Data Capture* (EDC).⁹

Uang elektronik dalam bahasa Inggris disebut sebagai *Electronic Money* (*E-Money*). Munculnya uang elektronik sangat terkait dengan penerapan Peraturan dari Bank Indonesia yang awalnya bernomor 11/12/PBI/2009, dan kemudian diperbarui menjadi Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 yang secara khusus mengatur tentang uang elektronik.¹⁰ Firmansyah dan Ihsan Dacholfany mendefinisikan uang elektronik adalah produk simpanan atau prabayar di mana

⁷ Joseph, *Sistem Pembayaran dan Perkembangan Teknologi Keuangan*, (Jakarta: Penerbit Salemba Empat, 2019), hal. 45

⁸ Sukaina Dewi, *Pengaruh Penggunaan E-Money, Alat Pembayaran Menggunakan Kartu Dan Mesin EDC Terhadap Perputaran Uang Di Indonesia* (Jember: Skripsi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, 2023), hal. 2

⁹ Nurmala Adlani Pangestika, *Analisis Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia Tahun 2009-2021* (Yogyakarta: Skripsi Universitas Islam Indonesia, 2021), hal. 20

¹⁰ PBI No. 11/11/PBI/2009 dan PBI No. 20/6/PBI/2018, “Tentang Uang Elektronik”

sejumlah nilai uang disimpan dalam media elektronik yang kelola oleh orang yang menggunakannya.¹¹

Uang elektronik adalah salah satu cara untuk membayar yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Uang elektronik dibuat berdasarkan sejumlah dana yang sebelumnya telah disetorkan oleh pemilik kepada pihak penerbit.
2. Nilai uang itu disimpan secara digital menggunakan alat penyimpanan, seperti server atau chip.
3. Uang elektronik bisa dipakai untuk membayar kepada pihak atau pedagang lain yang tidak berstatus sebagai penerbit uang elektronik tersebut.
4. Dana yang disetorkan oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit uang elektronik tidak tergolong sebagai simpanan sebagaimana diatur dalam undang-undang perbankan.¹²

Seiring dengan bertambahnya permintaan masyarakat untuk mengirim uang secara cepat, aman, dan mudah, banyak inovasi dalam teknologi pembayaran di Indonesia terus tumbuh dengan cepat. Kehadiran teknologi menawarkan kemudahan dalam melakukan pembayaran *cashless* menjadi solusi atas permasalahan yang selama ini terjadi di masyarakat, seperti penggunaan mata uang yang sudah tidak berlaku lagi, rusak, atau palsu sekaligus meningkatkan efisiensi

¹¹Firmansyah and M. Ihsan Dacholfany, *Uang Elektronik Dalam Perspektif Islam* (Lampung: Cv Iqro', 2018), hlm. 76

¹² Nurmala Adlani Pangestika, *Analisis Pengaruh Sistem Pembayaran...*, hal. 77

transaksi dengan meminimalisir keperluan orang untuk membawa uang tunai dalam jumlah banyak.¹³

Dengan demikian peningkatan efisiensi transaksi dapat mencegah terjadinya salah hitung atau human error. Meningkatnya popularitas sistem pembayaran non tunai berdampak meningkatnya peredaran uang elektronik dikalangan masyarakat. Pertumbuhan teknologi dan informasi berdampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk kegiatan ekonomi. Sektor usaha sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan informasi, khususnya yang terjadi di internet.¹⁴

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia dalam penelitian tentang Internet ditahun 2024 jumlah penduduk Indonesia yang terhubung atau memiliki akses internet terus meningkat. Pada tahun 2024, dari total penduduk Indonesia yang mencapai 282.477.584 jiwa, sekitar 221.563.479 jiwa telah terhubung dengan internet. Tingkat penetrasi internet pada tahun 2019-2020 mencapai 73,7%. Penetrasi meningkat menjadi 77,01% pada tahun 2021-2022, dan terus meningkat hingga mencapai 78,19% pada tahun 2023. Pada tahun 2024 angka penetrasinya sudah mencapai 79,5%.¹⁵ Artinya, jumlah pengguna internet terus bertambah. Pada

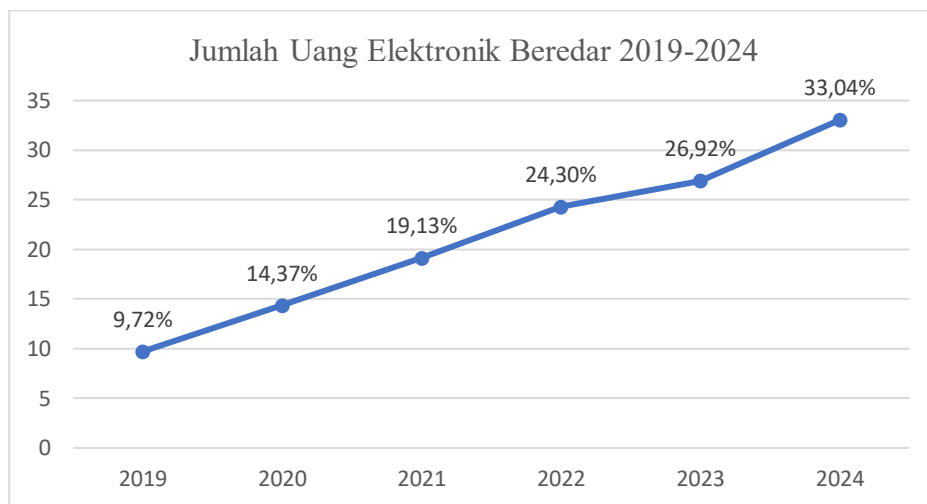
¹³ Putri Rizki Lestari, *Perkembangan Instrumen Pembayaran Non Tunai Dalam Menyumbang Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia* (Malang: Skripsi Universitas Brawijaya Malang, 2017), hal. 2

¹⁴ Ginda Aprilia Devitasari and Fitrianiatsany, "Pengaruh Korean Wave Dan Brand Ambassador Terhadap Minat Beli Online Pada Marketplace Tokopedia," *Journal of Sharia Management* 03, no. 1 (2024): hal. 21–33

¹⁵ APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), "Survei Internet APJII 2024," 2024, <https://survei.apjii.or.id/survei/group/9>.

tahun 2024, terdapat 87 penerbit uang elektronik yang secara kolektif memiliki 922,07 juta kartu atau instrumen uang elektronik.¹⁶

Gambar 1.1 Jumlah Uang Elektronik Beredar



Sumber: Bank Indonesia (Data Diolah Peneliti, 2025)

Berdasarkan gambar 1.1 data yang bersumber dari Bank Indonesia terlihat bahwa minat masyarakat terhadap mekanisme pembayaran non-tunai semakin tinggi dari tahun ke tahun. Data menunjukkan adanya kenaikan sebesar 4,65% dari tahun 2019 ke tahun 2020, kemudian meningkat lagi sebesar 4,76% pada tahun 2021. Selanjutnya, terjadi pertumbuhan sebesar 5,17% dari tahun 2021 ke 2022. Kemudian Antara tahun 2022 dan 2023, kenaikan yang terjadi sedikit melambat menjadi 2,63%, namun kembali meningkat pada tahun berikutnya dengan pertumbuhan sebesar 6,12% dari tahun 2023 ke 2024.¹⁷

¹⁶ Bank Indonesia, “Statistik Sistem Pembayaran Dan Infrastruktur Pasar Keuangan (SPIP),” diakses pada 15 November 2025, <https://www.bi.go.id/id/statistik/ekonomi-keuangan/spip/default.aspx#Nasional-Provinsi>.

¹⁷ *Ibid.*

Tabel 1.1 Volume dan Nilai Transaksi *E Money* di Indonesia

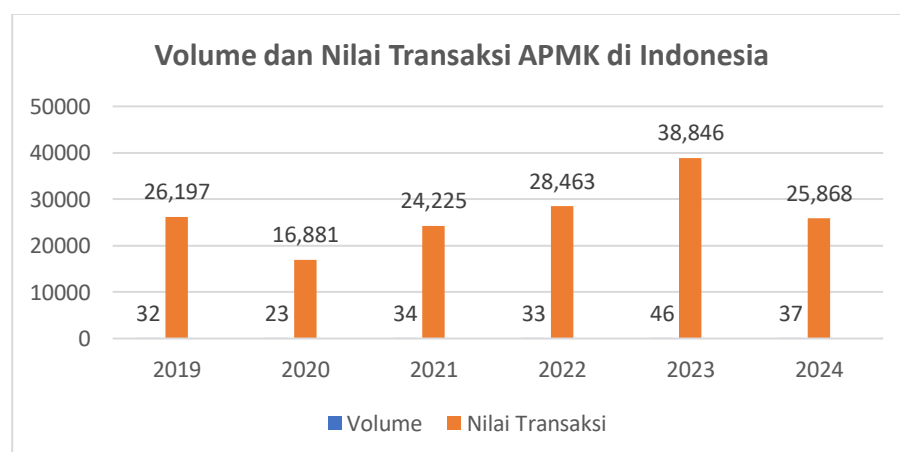
Tahun	Volume Transaksi (dalam ribu transaksi)	Nilai Transaksi (dalam miliar)
2019	515,193	16,970
2020	438,044	22,134
2021	602,292	35,100
2022	642,768	37,619
2023	731,126	43,289
2024	1,289,150	68,082

Sumber: Bank Indonesia (2019-2024)

Berdasarkan data yang diperoleh dari Bank Indonesia, Tabel 1.1 menunjukkan bahwa nilai dan volume transaksi *e-money* di Indonesia menunjukkan tren peningkatan dari tahun 2019 hingga 2024. Meskipun sempat terjadi penurunan volume transaksi pada tahun 2020, secara keseluruhan transaksi *e-money* terus mengalami pertumbuhan signifikan terutama pada tahun 2024 yang mencatat volume dan nilai transaksi tertinggi.¹⁸

Gambar 1.2 Volume dan Nilai Transaksi APMK di Indonesia

(volume dalam juta dan nilai transaksi dalam miliar)

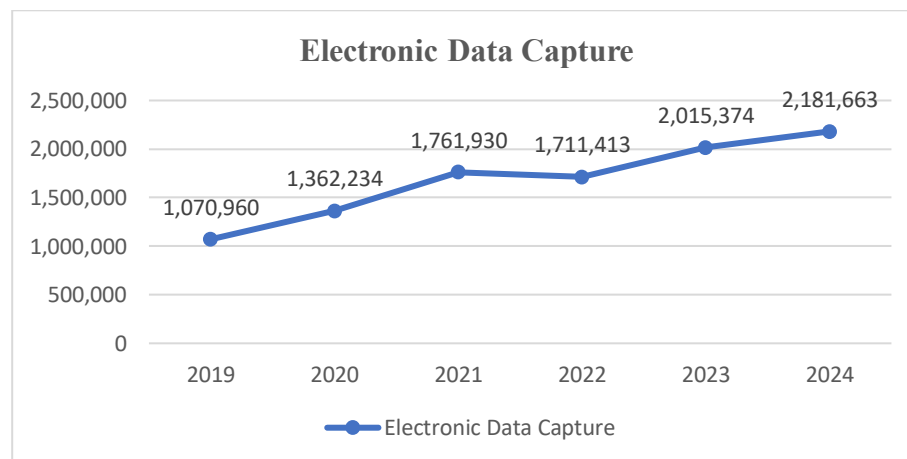


Sumber: Bank Indonesia, data diolah peneliti tahun 2025

¹⁸ *Ibid.*

Berdasarkan data yang diperoleh dari Bank Indonesia, Tabel 1.2 menunjukkan bahwa volume dan nilai transaksi APMK di Indonesia pada tahun 2019 hingga tahun 2024 mengalami fluktuasi. Setelah penurunan pada tahun 2020, transaksi APMK meningkat hingga mencapai puncak pada tahun 2023. Meskipun pada tahun 2024 mengalami sedikit penurunan, volume dan nilai transaksi masih menunjukkan angka yang relative besar yang mencerminkan meningkatnya penggunaan instrumen pembayaran non tunai di Indonesia.¹⁹

**Gambar 1.3 Jumlah Mesin Electronic Data Capture
Tahun 2019 hingga tahun 2024**



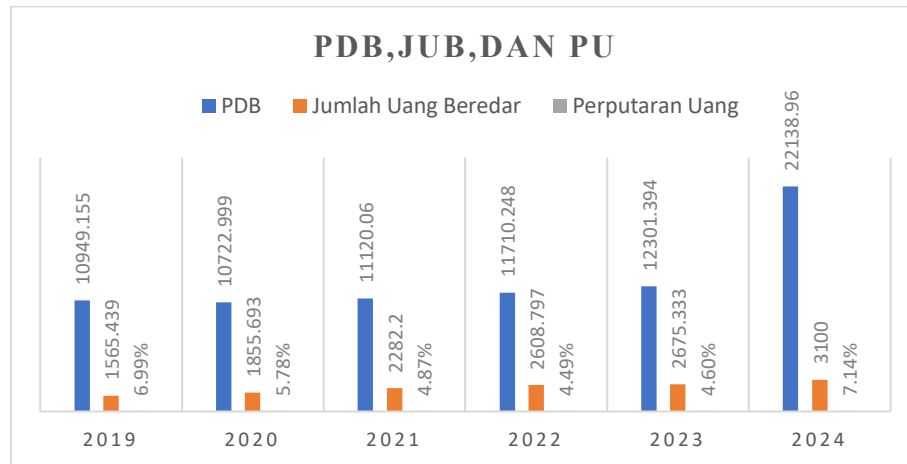
Sumber: Bank Indonesia, data diolah peneliti pada tahun 2025

Berdasarkan data yang diperoleh dari Bank Indonesia, Tabel 1.3 menunjukkan bahwa penggunaan mesin EDC menunjukkan tren peningkatan. Jumlah mesin EDC meningkat dari 1,070,960 unit pada tahun 2019 menjadi 2,181,663 pada tahun 2024. Meskipun sempat mengalami penurunan pada tahun 2022. Peningkatan jumlah mesin EDC mencerminkan perluasan sistem pembayaran non tunai yang

¹⁹ *Ibid.*

berkontribusi terhadap meningkatnya jumlah perputaran uang di Indonesia.²⁰

Gambar 1.4 Jumlah Perputaran Uang di Indonesia



Sumber: Badan Pusat Statistik dan Bank Indonesia, data diolah peneliti 2025

Menurut informasi dari Badan Pusat Statistik dan Bank Indonesia antara tahun 2019 hingga 2024, Produk Domestik Bruto dan jumlah uang yang beredar di Indonesia mengalami pertumbuhan setiap tahun. Namun, sebaliknya, tingkat perputaran uang justru mengalami penurunan pada sebagian besar periode tersebut. Fenomena ini menunjukkan adanya keterkaitan yang erat antara sistem pembayaran dan peredaran uang dalam perekonomian. Perputaran uang menggambarkan seberapa sering satu unit mata uang berpindah tangan dalam setahun untuk membeli seluruh barang dan jasa yang diproduksi di suatu negara.²¹

Kecepatan peredaran uang menunjukkan seberapa sering uang digunakan dalam satu tahun untuk membeli semua barang dan jasa yang diproduksi dalam suatu ekonomi, berdasarkan penjelasan Mishkin. Konsep ini digunakan sebagai pendekatan untuk menilai tingkat pendapatan suatu negara melalui analisis pola

²⁰ *Ibid.*

²¹ Badan Pusat Statistik dan Bank Indonesia, diakses pada 26 November 2025

pengeluaran yang mencakup aktivitas transaksi moneter serta konsumsi barang dan jasa. Apabila uang elektronik diterapkan secara luas, penggunaan uang tunai fisik akan menurun, sehingga meningkatkan efisiensi dan pada akhirnya berpotensi menaikkan pendapatan nasional nominal. Arus peredaran uang dapat dinilai dengan membandingkan Produk Domestik Bruto (PDB) dengan jumlah uang yang beredar. Banyaknya uang beredar mencerminkan terjadinya pertukaran barang dan jasa antar pelaku ekonomi. Keterkaitan antara transaksi dan jumlah uang tersebut diuraikan melalui persamaan kuantitas yang dikemukakan oleh Fisher dan Mishkin.²²

Perkembangan pesat metode pembayaran yang diakibatkan oleh kemajuan teknologi mempersulit upaya pemerintah untuk menetapkan kebijakan tentang jumlah uang yang beredar. Kondisi ini menuntut adanya penerapan metode analisis yang mampu memperkirakan pergerakan uang di masyarakat, salah satunya melalui konsep kecepatan uang atau *velocity of money* dari Irving Fisher, yang menggambarkan seberapa cepat uang berputar dalam perekonomian. Pengukuran terhadap tingkat sirkulasi uang menjadi hal yang sangat penting karena berpengaruh langsung terhadap aktivitas ekonomi, terutama dalam pemenuhan kebutuhan transaksi masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan pemantauan yang cermat terhadap perubahan jumlah penawaran dan permintaan uang, serta arus peredaran uang secara keseluruhan di dalam sistem ekonomi.²³

Penelitian ini perlu dilakukan untuk memberikan gambaran empiris

²² Sufi Azhari and Khoerul Mubin, "Analysis the Effect of Electronic Money Use on Velocity of Money: Evidence From Indonesia," *Jurnal Ilmu Ekonomi Terapan* 5, no. 1 (2020): hlm.40.

²³ Nada Erma and Alpon Satrianto, "Analisis Kecepatan Perputaran Uang Di Indonesia," *Sosio E-Kons* 15, no. No. 3 (2023): hlm. 2.

mengenai hubungan antara perkembangan transaksi pembayaran *cashless* dengan sirkulasi uang di Indonesia. Pemilihan variabel *E-Money*, APMK, dan EDC didasarkan pada perannya yang semakin dominan dalam sistem pembayaran, sehingga analisis terhadap variabel tersebut diharapkan mampu menjelaskan dinamika perputaran uang dalam perekonomian nasional.

Berdasarkan keadaan dari latar belakang tersebut peneliti ingin melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Transaksi *Cashless Payment* Terhadap Perputaran Uang di Indonesia Periode 2019-2024”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Kecepatan perputaran uang di Indonesia menunjukkan tren penurunan.
2. Pembayaran *cashless payment* seperti Alat Pembayaran Menggunakan Kartu belum mampu meningkatkan perputaran uang di Indonesia.
3. Diantara instrumen pembayaran *cashless payment*, penelitian ini difokuskan pada instrumen *E-Money*, Alat Pembayaran Menggunakan Kartu, dan Mesin *Electronic Data Capture (EDC)*.

C. Rumusan Masalah

Dari penjelasan di atas terdapat rumusan masalah yang ditemukan, yaitu sebagai berikut:

1. Apakah pembayaran *Cashless Payment* yang meliputi (*E-Money*, APMK, dan Mesin *EDC*) berpengaruh secara simultan terhadap perputaran uang di Indonesia?

2. Apakah *E-Money* berpengaruh secara parsial terhadap perputaran uang di Indonesia pada tahun 2019–2024?
3. Apakah Alat Pembayaran Menggunakan Kartu berpengaruh secara parsial terhadap perputaran uang di Indonesia pada periode tahun 2019–2024?
4. Apakah mesin *Electronic Data Capture (EDC)* berpengaruh secara parsial terhadap perputaran uang di Indonesia pada periode tahun 2019–2024?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menguji apakah terdapat pengaruh pembayaran *Cashless Payment* yang meliputi (*E-Money*, *APMK*, dan *Mesin EDC*) secara simultan terhadap perputaran uang di Indonesia?
2. Untuk menguji ada tidaknya pengaruh *E-Money* secara parsial terhadap perputaran uang di Indonesia pada tahun 2019 hingga 2024.
3. Untuk menguji ada tidaknya pengaruh Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (*APMK*) secara parsial terhadap perputaran uang di Indonesia pada tahun 2019 hingga 2024.
4. Untuk menguji ada tidaknya pengaruh jumlah mesin *Electronic Data Capture (EDC)* secara parsial terhadap perputaran uang di Indonesia pada tahun 2019 hingga 2024.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Praktis

a. Bagi Akademik

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang pembayaran *Cashless Payment* seperti *E-Money*, Alat Pembayaran Menggunakan Kartu, dan Mesin *Electronic Data Capture* dalam kaitannya dengan peredaran uang. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memperluas pengetahuan tentang temuan dalam penelitian, khususnya dalam program studi perbankan syariah.

b. Bagi Perusahaan

Penelitian ini dapat dijadikan masukan tambahan serta referensi bagi para pengambil keputusan dalam menyusun kebijakan yang lebih efektif untuk memastikan stabilitas keuangan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Temuan penelitian ini juga dapat membantu perusahaan dalam memahami tren perilaku konsumen terhadap penggunaan instrumen pembayaran digital seperti *E-Money*, Alat Pembayaran Menggunakan Kartu, dan mesin *EDC* sehingga perusahaan dapat mengoptimalkan layanan serta memperkuat sistem keamanan transaksi digital.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari studi ini bisa menjadi panduan bagi peneliti peneliti lainnya yang ingin melakukan penelitian yang sama. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat hasil temuan dari penelitian sebelumnya mengenai topik yang serupa dan menjadi sumber informasi tambahan bagi

mahasiswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan gambaran mengenai pentingnya pembaruan data dan metode analisis dalam menyesuaikan perkembangan teknologi pembayaran yang semakin dinamis dari waktu ke waktu.

2. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran pembaca dan peneliti di bidang *E-Money*, APMK, dan mesin *EDC*. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui potensi dampak *E-Money*, APMK, dan mesin *EDC* terhadap jumlah uang beredar secara keseluruhan.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup

Penelitian ini membahas tentang “Pengaruh penggunaan *E-Money*, APMK, dan mesin *EDC* terhadap perputaran uang di Indonesia, sehingga hal ini menjadi ruang lingkup penelitian yaitu variable dependen dan variabel independen.

a. Variabel dependen (variabel terikat)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu perputaran uang (Y).

b. Variabel independen (variabel bebas)

Variabel bebas merupakan variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat atau bisa diartikan variabel bebas yang

mempengaruhi variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu *E-Money* (X_1), Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (X_2), dan Mesin *EDC* (X_3).

2. Keterbatasan Penelitian

- a. Kendala dalam penelitian ini yaitu jangka waktu yang hanya menggunakan 6 periode, yaitu mulai tahun 2019 sampai tahun 2024.
- b. Peneliti ini hanya mengandalkan data sekunder yang informasinya terbatas sumbernya pada Badan Pusat Statistik dan Bank Indonesia.

G. Penegasan Variabel

Penegasan variabel terbagi menjadi dua jenis, yaitu penegasan yang bersifat konseptual dan penegasan yang bersifat operasional.

1. Penegasan Konseptual

a. Perputaran Uang

Menurut Frederic S. Mishkin dalam buku yang berjudul *Ekonomi Uang, Perbankan, dan Pasar Keuangan* membahas perputaran uang yang juga dikenal dengan istilah *velocity of money* mengacu pada frekuensi rata-rata dimana satu unit mata uang digunakan dalam transaksi selama periode tertentu. Mishkin juga menjelaskan bahwa kecepatan perputaran uang (V) dapat diukur melalui persamaan kuantitas $M \times V = P \times Y$, di mana M adalah jumlah uang beredar, P adalah tingkat harga, dan Y adalah output riil.²⁴

²⁴ Frederic S. Mishkin, “Ekonomi uang, Perbankan, dan pasar Keuangan”, (Jakarta: Salemba Empat, 2008), hlm. 114-115

Konsep *money velocity* pertama kali dikemukakan oleh ekonom Amerika Irving Fisher pada tahun 1911 sebagai bagian dari persamaan pertukaran (*equation of change*).²⁵

b. *E-Money*

Uang elektronik juga dikenal dengan istilah *E-Money* yang mengacu pada definisi yang dikeluarkan oleh Bank for International Settlement (BIS) dalam salah satu publikasinya. Dalam publikasi tersebut *e-money* didefinisikan sebagai "*stored-value or prepaid products in which a record of the funds or value available to a consumer is stored on an electronic device in the consumer's possession*" (produk *stored-value* atau prepaid di mana sejumlah nilai uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang). Nilai uang dalam *e-money* akan berkurang pada saat konsumen menggunakannya untuk pembayaran. Nilai uang yang telah tercatat dalam instrumen *e-money* sering disebut *stored value*. Dana yang tercatat dalam *e-money* sepenuhnya berada dalam penguasaan konsumen. Pada saat transaksi, perpindahan dana dalam bentuk *electronic value* dari kartu *e-money* milik konsumen kepada terminal merchant dapat dilakukan secara offline.²⁶ Uang elektronik memiliki beberapa fungsi untuk berbagai bentuk pembayan dan berbeda dengan instrumen yang hanya memiliki

²⁵ Nada Erma and Alpon Satrianto, "Analisis Kecepatan Perputaran Uang Di Indonesia," *Sosio E-Kons* 15, no. 3 (2023): hlm. 285-297.

²⁶ Joko Pramono, *Teknologi Perkantoran SMK/MAK Kelas X. Program Keahlian Manajemen Perkantoran. Kompetensi Keahlian Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran* (Yogyakarta: Andi Offset, 2019).

satu fungsi seperti yang terdapat pada kartu telepon.²⁷

c. Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK)

Instrumen pembayaran dengan menggunakan kartu merupakan bagian dari transaksi non tunai, yaitu transaksi yang tidak melibatkan mata uang fisik. Transaksi non tunai ini umumnya dilakukan melalui sarana elektronik seperti e-banking, ATM, phone banking dan internet banking.²⁸

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/11/PBI/2009 kartu ATM sebagai APMK (Alat Pembayaran Menggunakan Kartu) adalah alat yang dipakai untuk melakukan transaksi seperti menarik uang tunai atau memindahkan dana. Artinya, ketika pemegang kartu menggunakan kartunya, dana yang ditarik atau dipindahkan akan langsung diambil dari saldo yang dimiliki di bank atau Lembaga Selain Bank (LSB) yang berwenang menghimpun dana sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.²⁹

d. Mesin *Elektronik Data Capture (EDC)*

Mesin EDC merupakan salah satu jenis layanan yang digunakan untuk melakukan transaksi non tunai. mesin EDC umumnya ditemukan diberbagai Lokasi termasuk mal, minimarket, supermarket, cafe, dan restoran.³⁰

²⁷ Farid Wajdi and Suhrawardi K. Lubis, *Hukum Ekonomi Islam Edisi Revisi* (Jakarta Timur: Sinar Grafika, 2021) hlm. 351.

²⁸ Resa Radito, *Aspek Hukum Transaksi Elektronik: Perikatan, Pembuktian Dan Penyelesaian Sengketa* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 2.

²⁹ Renaldy Putro Utomo Soesi Idayanti and Tiyas Vika Widyastuti, *Upaya Perbankan Dalam Penyelesaian Card Skimming* (Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2023), hlm. 56.

³⁰ Diana Triwardhani, Yuliniar, and Lina Aryani, "Pendampingan Pengetahuan Mesin EDC Pada Pelaku Usaha Di Desa Cimarga Rangkasbitung Kabupaten Lebak Banten," *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 7, no. 3 (2022): hlm. 802.

Elektronik Data Capture (EDC) merupakan gerbang pembayaran yang memfasilitasi koneksi antara beberapa rekening bank. Biasanya, mesin EDC memiliki desain yang mirip dengan telepon seluler jadul, dengan layar kecil. Mesin EDC biasanya terdiri dari Graphical User Interface (GUI) yang berfungsi untuk memasukkan data, memverifikasi data yang masuk, dan membuat laporan analitis berdasarkan data yang dikumpulkan. Mesin EDC ini disediakan oleh bank dan dapat dihubungkan ke server perbankan.³¹

Tabel 1.2 Definisi Konseptual Variabel

Variabel	Deskripsi	Data Yang Digunakan
Perputaran uang (Y)	Rata-rata seberapa sering dalam setahun satu unit uang yang digunakan membeli semua barang dan layanan yang dihasilkan dalam perekonomian.	Transaksi uang beredar
<i>E-Money</i> (X_1)	<i>E-Money</i> adalah alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu.	Data nominal transaksi
APMK (X_2)	APMK merupakan alat pembayaran yang tidak menggunakan uang tunai. Ini termasuk dalam kategori alat pembayaran tanpa kertas seperti kartu kredit, kartu ATM atau kartu debit.	Data nominal transaksi
Mesin EDC (X_3)	Mesin EDC merupakan alat khusus yang dirancang agar nasabah lebih mudah dalam melakukan pembayaran. Fungsinya adalah untuk memindahkan uang secara langsung dan cepat.	Data jumlah unit

Sumber: data diolah oleh peneliti pada tahun 2025

³¹*Ibid.*

2. Penegasan Operasional

Secara operasional, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh transaksi *Cashless Payment* yang terdiri atas *E-Money*, Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK), dan Mesin *Electronic Data Capture (EDC)* terhadap perputaran uang di Indonesia selama periode tahun 2019-2024. Dalam konteks ini, *E-Money* dioperasionalkan sebagai nilai total transaksi serta jumlah uang elektronik yang beredar berdasarkan data resmi dari Bank Indonesia. APMK dioperasionalkan melalui volume dan nilai transaksi yang dilakukan menggunakan kartu debit dan kartu kredit di Indonesia, sedangkan Mesin *Electronic Data Capture (EDC)* dioperasionalkan melalui jumlah unit mesin yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi non-tunai di berbagai sektor ekonomi.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan penelitian ini disusun dengan buku Pedoman Penulisan Tugas Akhir Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pada sistematika penulisan penelitian ini menjelaskan mengenai gambaran keseluruhan isi penelitian sehingga mempermudah pembaca dalam memahami materi yang disajikan. Berikut adalah sistematika penulisan penelitian:

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi meliputi halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Utama

Bagian utama dalam penulisan skripsi ini terdiri atas enam bab yang saling berkaitan. Bab pertama yaitu pendahuluan, berisikan uraian mengenai latar belakang masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, penegasan istilah, serta sistematika penulisan yang menjadi dasar awal pemahaman terhadap keseluruhan penelitian.

Pembahasan pendahuluan ini menuntut adanya landasan teoretis yang kuat agar penelitian memiliki pijakan ilmiah yang jelas. Oleh karena itu, pada bab kedua yaitu landasan teori, dipaparkan berbagai teori yang relevan, hasil penelitian terdahulu, kerangka konseptual, serta hipotesis yang dirumuskan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian.

Dengan jelasnya bagaimana penelitian ini dilakukan, pada bab ketiga yaitu metode penelitian diuraikan rancangan penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, populasi, teknik sampling beserta sampel, sumber data, variabel penelitian dan skala pengukurannya, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta metode analisis data yang digunakan.

Penjelasan metode penelitian tersebut menjadi dasar dalam penyajian data yang terkumpul. Oleh karena itu, pada bab keempat yaitu hasil penelitian disampaikan deskripsi data secara rinci serta hasil pengujian hipotesis yang diperoleh berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

Data dan hasil analisis tersebut kemudian diinterpretasikan lebih lanjut pada bab kelima yaitu pembahasan yang memuat penjelasan mendalam mengenai temuan penelitian serta keterkaitannya dengan teori dan penelitian

terdahulu. Akhirnya, keseluruhan rangkaian penelitian ini dirangkum dalam bab keenam yaitu penutup yang memuat kesimpulan singkat dari hasil penelitian serta saran yang ditujukan bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi meliputi daftar pustaka, lampiran, pernyataan keaslian tulisan, dan riwayat hidup penulis