

ANALISIS E-READINESS DI KALANGAN UMKM KABUPATEN GARUT DALAM MENGGUNAKAN E-MONEY

TUGAS AKHIR

Di susun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program
Strata 1, Program Studi Teknik Informatika,
Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Muhammad Haidar AbdillahNPM:

14.304.0167



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG JANUARI
2022**

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS
AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal yang sesuai dengan berita acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : Muhammad Haidar Abdillah Nrp :
14.304.0167

Dengan judul :

**“ANALISIS E-READINESS DI KALANGAN UMKM KABUPATEN
GARUT DALAM MENGGUNAKAN E-MONEY”**

Bandung, 21 Januari 2022

Menyetujui :

Pembimbing Utama



Digitally signed by Sali
Alas M Date:
2022.05.15
10:12:13+07'00'

(Sali Alas Majapahit, S.ST, M.Kom)

ABSTRAK

Usaha mikro kecil menengah (UMKM) merupakan kegiatan usaha yang mampu memperluas lapangan kerja, memberikan pelayanan ekonomi secara luas kepada masyarakat, berperan dalam proses pemerataan dan peningkatan pendapatan masyarakat, mendorong pertumbuhan ekonomi, dan berperan dalam mewujudkan stabilitas nasional.

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan faktor –faktor kesiapan (E-Readiness) UMKM secara Internal (Seperti : Awareness, Sumber Daya Manusia , Sumber Daya Bisnis , Sumber Daya Teknologi) dalam mengadopsi teknologi E-Money. Sampel penelitian adalah 46 UMKM di 3 kawasan yang berada di Kabupaten Garut dan memiliki kriteria yang belum menggunakan teknologi Internet dan E-Money.

Pengumpulan data dilakukan dengan pendekatan metode purposive sampling. Untuk menguji variabel dari model adopsi E-Money ini yaitu melalui Software SPSS Statistik. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa kesiapan teknologi berpengaruh terhadap penggunaan E-Money di kalangan UMKM di Kabupaten Garut.

Kata Kunci : E-Readiness, E-Money, UMKM



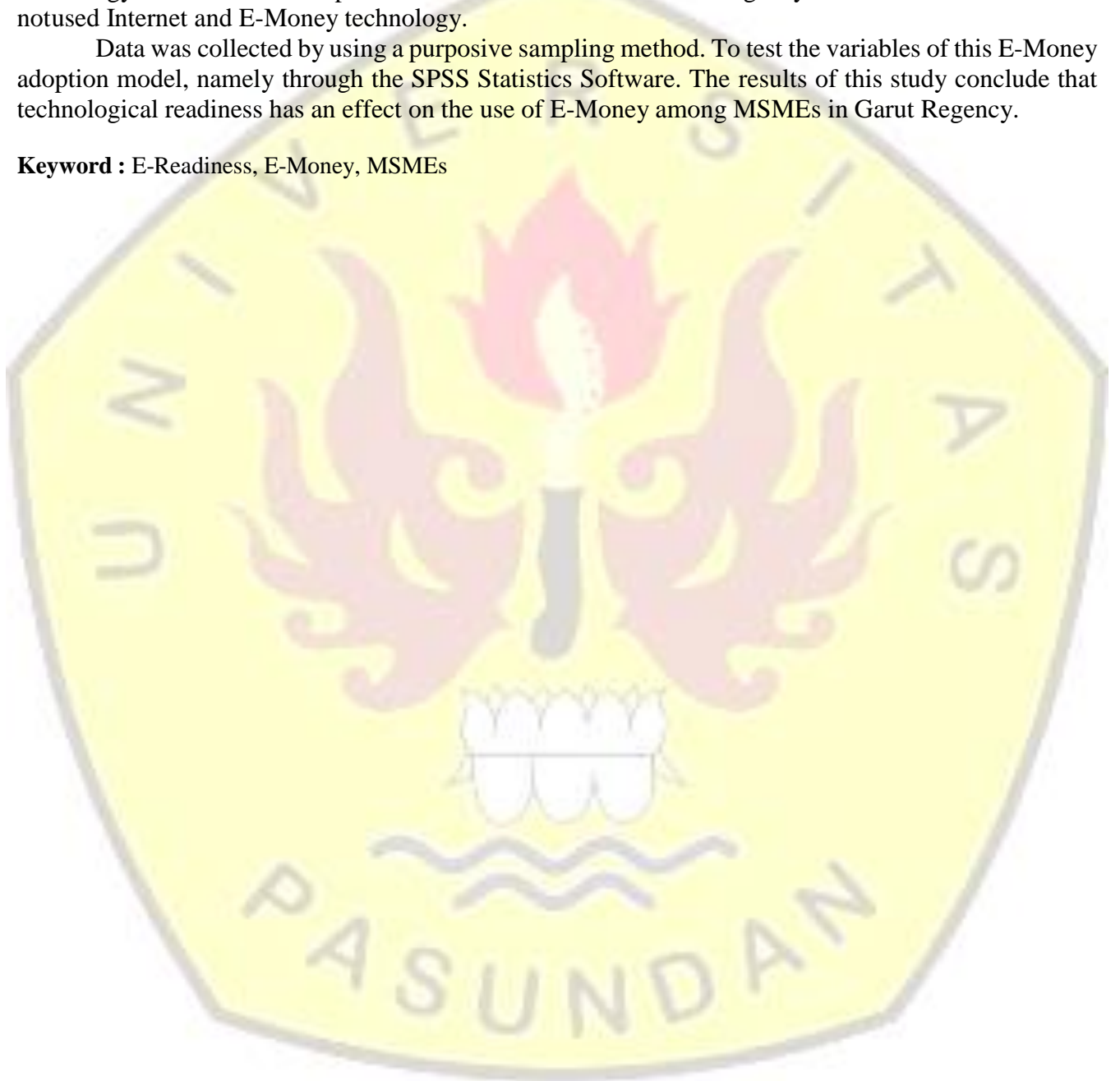
ABSTRACT

Micro, small and medium enterprises (MSMEs) are activities that are able to expand employment opportunities, provide broad economic services to the community, play a role in the process of equity and increase people's income, encourage economic growth, and play a role in realizing nationality.

This study aims to determine the factors of readiness (E-Readiness) of SMEs internally (such as: Awareness, Human Resources, Business Resources, Technology Resources) in adopting E-Money technology. The research sample is 46 SMEs in 3 areas in Garut Regency and have criteria that have not used Internet and E-Money technology.

Data was collected by using a purposive sampling method. To test the variables of this E-Money adoption model, namely through the SPSS Statistics Software. The results of this study conclude that technological readiness has an effect on the use of E-Money among MSMEs in Garut Regency.

Keyword : E-Readiness, E-Money, MSMEs



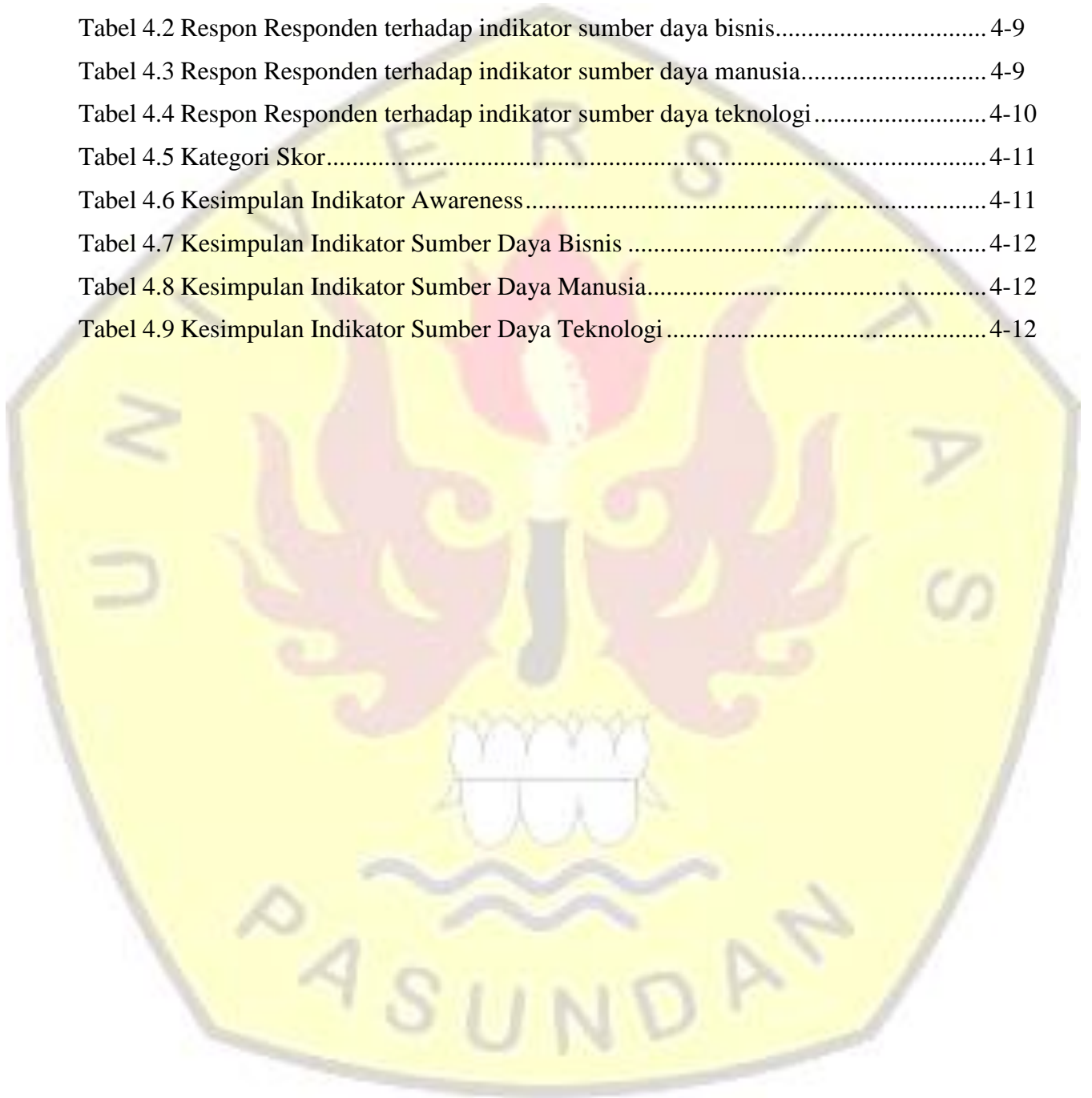
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK.....	Ii
ABSTRACT.....	Iii
KATA PENGANTAR.....	Iv
DAFTAR ISI	V
DAFTAR TABEL	Vii
DAFTAR GAMBAR	Viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1-1
1.1 Latar Belakang	1-1
1.2 Identifikasi Masalah.....	1-2
1.3 Maksud Dan Tujuan Tugas Akhir.....	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir	1-2
1.5 Metodologi Pelaksanaan Tugas Akhir	1-2
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	1-4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	2-1
2.1 E-Money.....	2-1
2.1.1 Pengertian E-Money.....	2-1
2.1.2 Sejarah E-Money.....	2-1
2.1.3 Jenis E-Money.....	2-2
2.1.4 Perbedaan E-Money dengan alat pembayaran menggunakan kartu lainnya.....	2-2
2.2 E-Readiness.....	2-3
2.2.1 Elemen Sistem.....	2-3
2.2.2 Faktor-Faktor E-Readiness.....	2-3
2.3 Usaha Miko Kecil Menengah (UMKM)	2-4
2.4 Informasi	2-5
2.5 Data	2-5
2.6 Konsep Dasar Sistem.....	2-5
2.7 Sistem Pembayaran.....	2-6
2.7.1 Pengertian Sistem Pembayaran	2-6
2.7.2 Sistem Pembayaran Non - Tunai	2-6
2.8 Alat Pendukung Pembayaran Non -Tunai.....	2-7
2.8.1 APMK.....	2-7
2.8.2 Dampak APMK	2-8
2.9 Populasi.....	2-9
2.10 Sampel.....	2-9
2.11 Skala Likert.....	2-10

2.12 Diagram Sebab dan Akibat.....	2-10
2.12.1 Karakteristik Diagram Sebab dan Akibat.....	2-11
2.12.2 Keuntungan Diagram Sebab dan Akibat.....	2-11
2.13 Penelitian Terdahulu.....	2-12
BAB 3 SKEMA PENELITIAN	3-1
3.1 Kerangka Tugas Akhir	3-1
3.2 Perumusan Masalah.....	3-2
3.2.1 Analisis Masalah.....	3-2
3.2.2 Solusi Masalah.....	3-3
3.3 Kerangka Pemikiran Teoritis.....	3-3
3.4 Profile Penelitian Tugas Akhir	3-4
3.4.1 Objek penelitian	3-4
3.4.2 Profile tempat penelitian	3-4
BAB 4 ANALISIS	4-1
4.1 Rancangan Penelitian	4-1
4.1.1 Rancangan Kuisiner	4-1
4.1.2 Rencana Pengumpulan Data.....	4-2
4.1.3. Rencana Evaluasi	4-2
4.2 Pengolahan Data.....	4-8
4.2.1 Awareness	4-8
4.2.2 Sumber Daya Bisnis	4-9
4.2.3. Sumber Daya Manusia	4-9
4.2.4. Sumber Daya Teknologi.....	4-10
4.2.5. Analisis Deskriptif.....	4-11
4.3 Kesimpulan Hasil Pengelolaan Data	4-11
4.3.1 Awareness	4-11
4.3.2 Sumber Daya Bisnis	4-12
4.3.3. Sumber Daya Manusia	4-12
4.3.4. Sumber Daya Teknologi.....	4-12
BAB 5 Penutup	5-1
4.1 Kesimpulan.....	5-1
4.2 Saran.....	5-1
4.3 Rekomendasi	5-1
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu	2-12
Tabel 3.1 Kerangka Tugas Akhir.....	3-1
Tabel 3.1 Solusi Masalah Tugas Akhir.....	3-1
Tabel 4.1 Respon Responden terhadap indikator awareness	4-8
Tabel 4.2 Respon Responden terhadap indikator sumber daya bisnis.....	4-9
Tabel 4.3 Respon Responden terhadap indikator sumber daya manusia.....	4-9
Tabel 4.4 Respon Responden terhadap indikator sumber daya teknologi.....	4-10
Tabel 4.5 Kategori Skor.....	4-11
Tabel 4.6 Kesimpulan Indikator Awareness.....	4-11
Tabel 4.7 Kesimpulan Indikator Sumber Daya Bisnis	4-12
Tabel 4.8 Kesimpulan Indikator Sumber Daya Manusia.....	4-12
Tabel 4.9 Kesimpulan Indikator Sumber Daya Teknologi.....	4-12



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metodologi Pelaksanaan Tugas Akhir.....	1-3
Gambar 3.1 Diagram Fishbone / Diagram Ishikawa.....	3-3
Gambar 3.2 Kerangka Pemikiran Teoritis.....	3-4
Gambar 4.1 Uji Validitas terhadap indikator awareness.....	4-3
Gambar 4.2 Uji Validitas terhadap indikator sumber daya bisnis.....	4-4
Gambar 4.3 Uji Validitas terhadap indikator sumber daya manusia.....	4-5
Gambar 4.4 Uji Validitas terhadap indikator sumber daya teknologi.....	4-5
Gambar 4.5 Uji Realibilitas terhadap indikator Awareness.....	4-6
Gambar 4.6 Uji Realibilitas terhadap indikator sumber daya bisnis.....	4-7
Gambar 4.7 Uji Realibilitas terhadap indikator sumber daya manusia.....	4-7
Gambar 4.8 Uji Realibilitas terhadap indikator sumber daya teknologi.....	4-8



BAB 1

PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas mengenai pendahuluan dari tugas akhir meliputi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir dan sistematika penulisan tugas akhir

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah membawa suatu perubahan kebutuhan oleh masyarakat atas suatu alat pembayaran yang dapat memenuhi kecepatan, ketepatan, dan keamanan dalam setiap transaksi elektronik. Sejarah membuktikan perkembangan alat pembayaran terus berubah-ubah bentuknya, mulai dari bentuk logam, uang kertas konvensional, hingga alat pembayaran kita telah mengalami evolusi berupa data yang dapat ditempatkan pada suatu wadah atau disebut dengan alat pembayaran elektronik.

Dengan berkembangnya zaman maka sistem teknologi ikut berkembang dan informasi akan lebih cepat sampai ke berbagai lapisan masyarakat, sehingga dapat memudahkan manusia dalam melakukan aktifitas sehari-harinya. Perkembangan teknologi dan kecepatan dalam memperoleh informasi tidak hanya dalam pemenuhan kebutuhan dunia pendidikan namun juga sangat membantu kegiatan dalam dunia ekonomi.

Saat ini kita berada di dunia yang semuanya serba canggih dan dituntut akan kecepatan serta efisiensi waktu, seperti dalam halnya kegiatan ekonomi yang memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi yang membantu untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi jual beli online, transfer mobile, atau juga pembayaran untuk pembelian dan tagihan melalui kartu kredit atau kartu debit yang dikeluarkan oleh bank. Selain itu juga untuk menjunjung tinggi aspek perlindungan konsumen dalam bidang pengamanan alat pembayaran non tunai. Ada beberapa jenis transaksi non tunai antara lain mesin ATM, e-parking card, kartu kredit, cek, bilyet giro, internet banking, mobile banking, mesin EDC, E-Money dan alat transaksi lainnya[WAS18].

Di Indonesia telah ada beberapa E-Money yang mulai digunakan oleh masyarakat seperti BRIZZI, E-Money Mandiri, Indomaret card, E-Toll, True Money, Flazz, Tap Cash, Dompetku, dan masih banyak lagi termasuk yang dikeluarkan oleh non bank. Dalam Peraturan Bank Indonesia No. 16/8/PBI/2014 dijelaskan bahwa ada dua jenis uang elektronik, yaitu uang elektronik registered dan uang elektronik unregistered. Uang elektronik yang menggunakan chip termasuk kedalam jenis uang elektronik yang tidak teregistrasi, karena memungkinkan yang memegang kartu dapat menggunakannya. Nominal uang yang disimpan dalam kartu dibatasi hanya dengan jumlah nominal sebesar Rp1.000.000 (satu juta rupiah). Uang elektronik jenis ini cocok digunakan untuk keperluan harian/ritel, dikarenakan transaksinya yang berjalan cepat dan mudah.

Sedangkan uang elektronik jenis server yang termasuk dalam jenis uang elektronik yang teregistrasi pada saat penerbitan uang elektronik, data identitas dari pemegang uang elektronik itu akan disimpan/didata oleh penerbit uang elektronik tersebut. Nominal uang yang dapat disimpan melalui uang elektronik jenis server ini bisa mencapai nominal Rp5.000 000 (lima juta rupiah). Tetapi pada saat penggunaan harus melalui identifikasi nomor terdaftar akun daring dan harus memasukkan kode PIN terlebih dahulu sehingga tidak semua orang bisa menggunakannya. Jumlah nominal dalam saldo diantara dua kartu pun berbeda dan juga dalam pemotongan saldo dalam setiap transaksi juga berbeda.

Perkembangan E-Money sangatlah pesat, namun dalam implementasinya minat masyarakat untuk menggunakan E-Money masih tergolong rendah khususnya pada UMKM Kabupaten Garut. Oleh karena itu kegiatan difusi pemanfaatan teknologi internet dalam kegiatan bisnis sangat penting untuk peningkatan kemampuan UMKM melalui penggunaan teknologi informasi ini. dengan melibatkan beberapa pengusaha UMKM di Kabupaten Garut, perlu dilakukan kegiatan penelitian E-Readiness khususnya sebagai proses pengembangan penggunaan internet dikalangan pengusaha yang saat ini mayoritas UMKM di Kabupaten Garut masih belum menggunakan teknologi E-Money..

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada tugas akhir ini adalah mengetahui tingkat kesiapan UMKM di Kabupaten Garut dalam meningkatkan penjualan dengan memanfaatkan E-Money

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun Tujuan tugas akhir ini adalah untuk mengetahui dan mendapatkan kesimpulan tingkat kesiapan penggunaan E-Money di kalangan UMKM Kabupaten Garut.

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Untuk menghindari perluasan pembahasan dan kerancuan di dalam penganalisaan masalah, maka penelitian ini diberi pembatasan ruang lingkup terhadap UMKM yang belum menjalankan usahanya dengan menggunakan E-Money di Kabupaten Garut. Pemasalahan penelitian ini pun dibatasi hanya menganalisis kesiapan (E-Readiness) UMKM dalam menggunakan E-Money.

1.5 Metodologi Pelaksanaan Tugas Akhir

Dalam penulisan penelitian ini menggunakan metodologi sebagai berikut :

A. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan menghimpun informasi, data-data atau sumber yang berhubungan dengan topik yang akan diteliti dan juga wawancara. Data yang dihimpun dalam penelitian ini tentang model pengukuran E-Readiness yang telah

dikembangkan. Dari berbagai model pengukuran E-Readiness tersebut kemudian dianalisis dengan membandingkan variabel yang ada. Kesimpulan yang diperoleh merupakan sebuah model pengukuran E-Readiness yang dipilih berdasarkan nilai variabel dengan jumlah tertinggi.

B. Analisis Data

Analisis dilakukan untuk mencari dan menyusun secara terstruktur data yang telah diolah menjadi informasi yang mudah dipahami dan menjawab masalah-masalah terkait kesiapan UMKM Kabupaten Garut dalam penjualan dengan memanfaatkan E-Money.

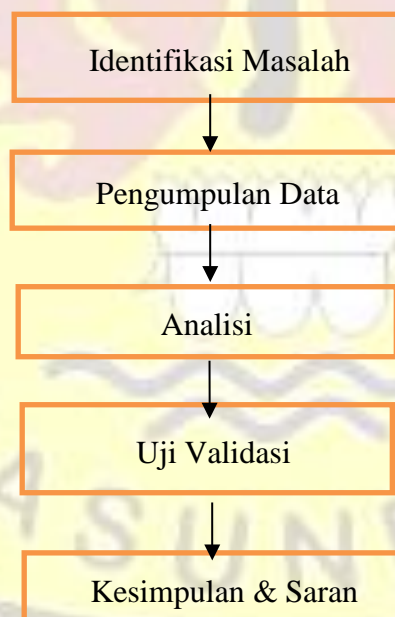
C. Uji Validasi dan Realibilitas

Pada tahap ini merupakan tahap dilakukannya Uji Validasi dan Realibilitas dengan menggunakan hasil analisis yang sudah dilakukan sebelumnya.

D. Kesimpulan

Pada tahap ini menentukan kesimpulan dari topik tugas akhir yang dikerjakan dan dilakukan penyusunan laporan yang memuat dokumentasi selama pelaksanaan tugas akhir.

Gambar dibawah ini merupakan metodologi yang digunakan dalam penyelesaian tugas akhir.



Gambar 1.1 Metodologi Pelaksanaan Tugas Akhir.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas mengenai pendahuluan dari tugas akhir meliputi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir dan sistematika penulisan tugas akhir

BAB 2 : LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU

Dalam bab ini membahas mengenai studi literatur atau berbagai pengetahuan yang terkait dengan sistem pembayaran dan pengetahuan-pengetahuan lain yang mendukung dan menjadi acuan dalam penulisan tugas akhir

BAB 3 : SKEMA PENELITIAN

Dalam bab ini membahas mengenai skema penelitian yang dilakukan saat ini, Langkah – Langkah Penelitian dan kebutuhan yang akan digunakan dalam analisis tersebut.

BAB 4 : ANALISIS

Dalam bab ini berisi analisis – analisis yang diperlukan untuk Sistem Pembayaran melalui E- Money.

BAB 5 : PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari tugas akhir dan saran - saran selama pelaksanaan dan pengerjaan tugas akhir

DAFTAR PUSTAKA

- [ABD18] Abdullah, Haris “Perancangan Sistem Pembayaran Non-Tunai Transportasi Publik Darat Moda Jalan Raya”2018
- [KUS12] Kusmantini, Titik “Analisis Pengaruh E-Readiness Factors Terhadap Intensi Ukm Adopsi E-Business”2012
- [PAM18] Pamungkas, Gilang Tri “Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan E-Money (Studi Kasus Minimarket Indomaret Kec. Binjai Kota, Kota Binjai)”2018
- [PAN19] Pandangai, Andi Sangkawana “Pengukuran E-Rediness Penerapan JEDS Terintegrasi Pada PT.Jasa Cendekia Indonesia”2019
- [SAT12] Satriawan, Fajri “Analisis E-Readiness Internal di kalangan UMK di Sumatra barat dalam menggunakan E-Commerce” 2012
- [SUN21] Sundari, Indi “Pengaruh Customer Experience Terhadap Customer Trust Dan Dampaknya Pada Customer Satisfaction (Studi Tiki Agen Utama Garut)”2021
- [WAH21] Wahyudi “E-readiness Pembelajaran Berbasis E-learning Studi Lapangan Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang” 2021
- [WAR13] Waryatno, Nur Hadi “Tingkat Kesiapan (Readiness) Implementasi E-learning Di Sekolah Menengah Atas Kota Yogyakarta”2013
- [WAS18] Wastakbaru, Aliyya La Aba “Analisis Pandangan Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) T-Cash Sebagai Alat Transaksi Pada Pelanggan Telkomsel (Tinjauan Ekonomi Keuangan Islam)” 2018
- [WIY20] Wiyatno, Ginan Aldi “Pengaruh Marketing Mix Terhadap Minat Beli Konsumen Di Kamojang Green Hotel And Resort Di Kabupaten Garut”2020