

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Sistem Pembayaran

2.1.1 Pengertian Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran merupakan sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dengan uang, mulai dari pembayaran tunai sampai pembayaran non tunai atau digital yang tengah berkembang saat ini. Peningkatan sistem pembayaran ini tentunya didorong dengan semakin besarnya volume dan nilai transaksi yang dilakukan oleh masyarakat, kompleksnya masyarakat itu sendiri dan perkembangan teknologi yang semakin maju. Jika melihat kebelakang, sistem pembayaran tunai bermula dari *commodity money* sampai *fiat money* sementara sistem pembayaran non tunai atau digital mulai berkembang dari yang berbasis warkat seperti cek, bilyet, giro dan sebagainya hingga sistem pembayaran berbasis digital seperti *electronic money*, *m-banking*, kartu kredit dan lain sebagainya.

“Sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup pengaturan, kontrak/perjanjian, fasilitas operasional dan mekanisme teknis yang digunakan untuk penyampaian, pengesahan dan penerimaan instruksi pembayaran, serta pemenuhan kewajiban pembayaran melalui pertukaran “nilai” baik perorangan, bank dan lembaga lainnya baik domestik maupun *cross border* ‘antarnegara” (Tri Subari Sri Mulyani, 2017).

Menurut **Hancock dan Humphrey (1998)** yang dikutip oleh **(Lubis, 2019)** menjelaskan bahwa :

“Sistem pembayaran adalah tulang punggung perekonomian dan menjadi infrastruktur utama untuk perdagangan. Sistem pembayaran memfasilitasi penyelesaian perdagangan untuk menggunakan berbagai inovasi pembayaran di luar barter dengan menyediakan berbagai media untuk mempertukarkan nilai”.

Menurut **Humphrey et al (1996)** yang dikutip oleh **(Lubis, 2019)** mendefinisikan bahwa :

“Sistem pembayaran adalah suatu rancangan yang membuat pasar finansial berjalan dan menjadikan rill. Sistem tersebut terdiri dari aturan hukum, standar, prosedur dan tata cara teknis operasional pembayaran yang digunakan transaksi nilai uang antara dua pihak dalam wilayah nasional maupun internasional dengan memanfaatkan instrumen pembayaran yang diterima secara umum dan dapat membuat kegiatan ekonomi berjalan lebih baik dan lebih lancar”.

Sistem pembayaran merupakan hal yang melekat dalam kehidupan manusia, karena sistem pembayaran ini memicu manusia untuk selalu bertukar barang atau sekarang sudah tergantikan dengan uang. Uang ini tentunya bisa digunakan untuk membeli barang dan jasa yang dibutuhkan oleh manusia dalam kehidupan sehari – hari.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dipahami bahwa sistem pembayaran merupakan suatu sistem yang membantu penggunaannya untuk melakukan pembayaran baik dengan perorangan, bank dan lembaga lainnya baik domestik maupun antarnegara yang didalamnya terdapat suatu aturan dan perjanjian yang akan mengatur kedua belah pihak. Terdapat 3 komponen dalam sistem pembayaran yakni institusi atau lembaga yang menyediakan jasa pembayaran, adanya instrumen yang digunakan, adanya payung hukum yang akan melindungi dalam transaksi uang digital dan terdapat kebijakan yang jelas baik secara umum atau operasional yang mendasari sistem pembayaran.

2.1.2 Prinsip – Prinsip Sistem Pembayaran

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, sistem pembayaran yang dirasa aman dan efisien sangatlah penting dalam melakukan transaksi. Untuk itu, *The Committee on Payment and Settlement Systems (CPSS)* yang dikeluarkan oleh Bank Sentral mengembangkan beberapa prinsip dasar penting sistem pembayaran

(CPSS-BIS,2000) yang meliputi 10 kriteria (Tri Subari Sri Mulyani, 2017) diantaranya :

1. Sistem harus mempunyai landasan hukum yang kuat.
2. Sistem harus memiliki aturan dan prosedur agar semua peserta mengetahui berbagai risiko keuangan yang mungkin akan terjadi.
3. Sistem harus memiliki prosedur yang jelas terhadap manajemen risiko kredit dan likuiditas.
4. Sistem harus bisa menjamin agar setelmen dapat dilakukan di hari yang sama.
5. Sistem yang memiliki *multilateral netting* sedikitnya harus mampu memastikan penyelesaian setelmen harian yang cepat.
6. Aset yang digunakan setelmen harus berada di Bank Sentral (*claim on the central bank*).
7. Sistem pembayaran harus menjamin keamanan dan kepercayaan operasional serta memiliki berbagai perencanaan penanganan darurat.
8. Sistem harus menyediakan alat untuk melakukan pembayaran yang sah dan praktis.
9. Sistem diharapkan mampu memiliki tujuan dan kriteria yang transparan dalam proses mengakses data.
10. Pengaturan (*governance arrangements*) dari sistem itu sendiri haruslah efektif, akuntabel dan transparan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dipahami bahwa terdapat prinsip-prinsip dasar dalam sistem pembayaran agar terciptanya sistem pembayaran yang dirasa aman, efisien, praktis dan terpercaya serta hal yang paling penting dan wajib ada adalah sistem harus mempunyai landasan hukum yang kuat untuk melindungi semua pihak yang terlibat. Sistem juga harus memiliki prosedur yang jelas dalam manajemen risiko kredit dan likuiditas. Sistem juga diharapkan mampu memiliki tujuan dan kriteria yang transparan dalam proses mengakses data.

2.1.3 Elemen – Elemen Sistem Pembayaran

Menurut Sheppard (1996) ada 3 elemen utama dalam sistem pembayaran (**Tri Subari Sri Mulyani, 2017**) antara lain sebagai berikut :

- 1. Otorisasi pelaksanaan pembayaran, yaitu pembayar memberikan otorisasi kepada banknya untuk mentransfer dana.**
- 2. Pertukaran perintah pembayaran antarbank yang terlibat dalam proses transaksi pembayaran (proses kriling).**
- 3. Setelmen antarbank yang terlibat dalam proses transaksi pembayaran, bank pembayar harus membayar bank penerima baik bilateral maupun melalui rekening yang dimiliki bank-bank tersebut pada lembaga penyelenggara kriling yang umumnya adalah bank sentral.**

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dipahami bahwa terdapat tiga elemen sistem pembayaran yakni otorisasi pelaksanaan pembayaran yakni memberikan

hak sebesar-besarnya kepada pihak bank untuk mengelola dana nasabah, pertukaran perintah pembayaran antarbank dalam proses transaksi dan setelmen atau pembayaran biaya administrasi antarbank dalam proses transaksi.

2.2 Uang

Pengertian Uang

Uang dapat didefinisikan sebagai alat tukar yang sah dan dikeluarkan oleh lembaga resmi negara yang dalam hal ini adalah Bank Indonesia, uang tersebut bisa berbentuk kertas, emas, perak atau logam lain yang dicetak dengan bentuk dan gambar tertentu. Uang tersebut dapat digunakan sebagai alat transaksi pembayaran dan pembelian suatu barang atau jasa yang dibutuhkan oleh penggunanya. Sebelum adanya uang, masyarakat jaman dahulu menggunakan sistem barter dalam membeli barang yakni menukar barang yang kita punya dengan barang yang kita butuhkan, nilai dari barang tersebut juga harus seimbang sehingga bisa menguntungkan bagi kedua belah pihak.

Menurut **Kasmir (2017:2)** mendefinisikan **“uang secara luas sebagai sesuatu yang dapat diterima secara umum sebagai alat pembayaran dalam suatu wilayah tertentu atau sebagai alat pembayaran utang atau sebagai alat untuk melakukan pembelian barang dan jasa”**.

Menurut **Veithzal (2017:2)** menyebutkan bahwa **“uang adalah suatu benda yang dapat ditukarkan dengan benda lain, dapat digunakan untuk menilai benda lain atau sebagai alat hitung, dapat digunakan sebagai alat**

penyimpanan kekayaan dan uang dapat juga digunakan untuk membayar utang di waktu yang akan datang”.

Menurut Mankiw (2017:338) yang dikutip oleh (DIEN ILHAM GENADY-FEB, n.d.) mendefinisikan bahwa:

“Uang bisa disebut sebagai persediaan asset yang digunakan dengan segera untuk melakukan transaksi”.

Berdasarkan uraian dan definisi tersebut, maka dapat dipahami bahwa uang merupakan sesuatu yang berharga dan memiliki nilai lebih sebagai suatu asset yang dimiliki oleh seseorang dan bisa digunakan untuk membeli barang dan jasa, membayar hutang atau sebagai kekayaan yang akan disimpan dan digunakan di kemudian hari dan kedudukannya dalam kehidupan sehari-hari bisa dikatakan sangat penting dan berharga.

2.2.2 Fungsi Uang

Seperti Uang merupakan sesuatu yang tidak dipisahkan dari kehidupan manusia, tolak ukur stabilitas ekonomi dan pertumbuhan ekonomi suatu negara juga ditentukan oleh sejauh mana peranan uang dalam perekonomian masyarakat di negara tersebut. Dalam ekonomi konvensional, uang bisa dianggap sebagai *capital* yang bersifat *stock concept* maksudnya adalah semakin banyak uang yang diperoleh maka semakin besar pula pendapatan yang akan didapat. Dalam hal ini uang dianggap sebagai komoditas sehingga nilai uang akan terus bertambah walaupun tanpa digunakan untuk modal usaha, nilai uang yang terus bertambah tersebut didapat dari bunga yang nantinya akan mempengaruhi sistem perekonomian.

Uang dapat didefinisikan dalam dua pengertian, yaitu definisi uang menurut hukum (*law*) dan definisi uang menurut fungsi. Uang menurut *law* diartikan sebagai sesuatu yang telah ditetapkan oleh undang-undang sebagai alat pembayaran yang sah, sedangkan definisi uang menurut fungsi adalah segala sesuatu yang dapat diterima secara umum dalam transaksi perdagangan serta untuk pembayaran hutang piutang. Fungsi uang juga dapat dibagi lagi menjadi dua, yaitu fungsi asli sebagai alat tukar dan alat satuan hitung serta fungsi turunan sebagai standar dan ukuran pembayaran yang ditunda, alat pembayaran dan juga alat pengalih kekayaan. Menurut **Mishkin (2008:54)** yang dikutip oleh (**DIEN ILHAM GENADY-FEB, n.d.**) menjelaskan bahwa:

Fungsi mendasar dari uang dan peranan uang adalah sebagai berikut:

1. Alat tukar (*Means of exchange*)

Peranan uang sebagai alat tukar mensyaratkan bahwa uang tersebut harus diterima oleh masyarakat sebagai alat pembayaran, artinya si penjual barang mau menerima uang sebagai pembayaran untuk barangnya karena ia percaya bahwa uang tersebut juga diterima oleh orang lain sebagai alat pembayaran apabila ia nanti memerlukan untuk membeli barang.

2. Alat penyimpan nilai/daya beli (*Store of value*)

Terkait dengan sifat manusia sebagai pengumpul kekayaan, pemegangan uang merupakan salah satu cara untuk menyimpan kekayaan. Syarat utama untuk ini adalah bahwa uang harus bisa menyimpan daya beli atau nilai.

3. Satuan hitung (*Unit of account*)

Uang juga mempermudah tukar menukar, dua barang yang secara fisik sangat berbeda seperti misalnya kereta api dan apel bisa menjadi seragam apabila masing-masing dinyatakan dalam bentuk uang.

4. Ukuran untuk pembayaran masa depan (*Standard for deferred payment*)

Uang terkait dengan transaksi pinjam meminjam atau transaksi kredit, artinya barang sekarang dibayar nanti atau uang sekarang dibayar dengan uang nanti.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dipahami bahwa fungsi mendasar dan peranan uang diantaranya adalah sebagai alat tukar yang bisa digunakan untuk mendapatkan sesuatu dan apabila pihak lain ingin menggunakan uang tersebut maka uang itu bisa diterima secara umum, sebagai alat penyimpan nilai yakni uang bisa menjadi pengumpul kekayaan seseorang yang bisa menyimpan nilai atau daya beli, uang dapat menjadi satuan hitung yakni uang dapat mempermudah

dalam tukar menukar barang bila di uangkan dan nilai masing-masing barang tersebut akan sama dan uang dapat dijadikan sebagai ukuran untuk pembayaran masa depan dalam hal ini adalah digunakan untuk membayar sejumlah hutang atau transaksi kredit.

2.2.3 Jenis uang

Menurut (Andri, 2017) dalam buku Bank dan Lembaga Keuangan Syariah menjelaskan bahwa uang yang beredar di masyarakat biasanya merupakan uang kertas dan logam, sedangkan uang non tunai mulai berkembang pasca era giralisasi dalam bentuk giro, tabungan, bahkan berkembang pula uang elektronik dalam bentuk *internet banking*, *debit cards*, *ATM*, *smart cards* (penggunaan *chips* pada sebuah kartu dengan mengisi sejumlah uang di dalam *chips*). Sedangkan dalam ekonomi islam uang dibagi dalam beberapa jenis yaitu :

- 1. *Commodity money*, merupakan alat tukar yang memiliki nilai komoditas apabila tidak digunakan sebagai uang, dan ada 3 hal yang perlu diperhatikan sebagai alat tukar yaitu supply harus terbatas untuk menjaga nilai pertukarankomoditas tersebut, memiliki daya tahan lama sebagai penyimpanan nilai, dan memiliki nilai tinggi. Emas dan perak merupakan alat tukar yang tepat untuk jenis ini, uang komoditas ini terbagi kepada :**
 - a. *Full bodied money*, mencetak uang pada komoditas yang bernilai penuh seperti emas dan perak tidak akan menyebabkan**

inflasi sedangkan kenaikan harga umumnya adalah dalam bentuk jumlah nominal uang (fulus) bukan dalam nilai emasnya.

b. *Representative money*, yaitu uang yang dicetak tidak terbuat dari logam mulia tetapi merupakan representasi dari logam mulia tersebut. Bagi yang dijamin 100% (*100% reserve*) oleh logam mulia nilainya hampir sama dengan *full bodied money* dengan syarat pemerintah harus menyatakan sebagai alat pembayaran yang sah. Namun ada pula uang yang tidak dijamin secara penuh (*partial reserve*) misalnya hanya didukung dengan 1/3 logam perak.

2. Uang yang dijamin (*fiduciary money*) yaitu uang yang sudah tidak lagi dikaitkan dengan logam mulia seperti emas dan perak oleh karenanya jenis uang ini sangat rentan mengakibatkan inflasi. Adapun jenisnya adalah sebagai berikut :

a. *Token money* merupakan alat tukar yang terbuat dari tembakau dan nilainya tidak dikaitkan dengan emas dan perak, penggunaan jenis uang ini diperbolehkan dengan syarat pemerintah menyatakannya sebagai alat tukar yang sah, pemerintah wajib menjaga nilainya dan pemerintah memastikan tidak ada perdagangan uang.

b. *Fiat money* merupakan alat tukar yang terbuat dari kertas dan tidak didukung oleh komoditas apapun, jika pemerintah ingin memakai dan mengeluarkan uang dengan kategori ini maka pemerintah harus menyatakannya sebagai alat pembayaran yang sah,

pemerintah wajib menjaga nilainya dan pemerintah melarang dan mencegah peredaran uang palsu.

- 3. Uang bank (*deposit money*) dalam bentuk cek, giro. Para ekonom islam tidak pernah menganggap uang bank sebagai sesuatu yang dapat dikatakan uang karena dia sebenarnya hanyalah merupakan alat perintah tertulis untuk melakukan pemindahan uang.**

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat dipahami bahwa uang yang terbuat dari emas dan perak memiliki berbagai jenis yang tentunya dapat menjadi alat pertukaran yang sah apabila syarat-syarat uang dapat terpenuhi dengan baik seperti pemerintah harus menyatakannya sebagai alat pembayaran yang sah, pemerintah wajib menjaga nilainya dan pemerintah melarang dan mencegah peredaran uang palsu. Uang emas dan logam ini seiring waktu mulai berubah bentuk menjadi uang kertas dan logam yang masih digunakan hingga saat ini untuk bertransaksi. Tetapi pada dasarnya, uang memiliki arti penting sebagai alat penyimpan nilai dan kekayaan yang bisa digunakan untuk masa kini atau masa yang akan datang.

2.3 Uang Digital

2.3.1 Pengertian Uang Digital

Uang digital didefinisikan sebagai alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam media tertentu seperti chips, hal ini dilakukan dengan cara para pengguna diwajibkan untuk menyetorkan sejumlah uang terlebih dahulu kepada penerbit atau bank lalu bank akan menghimpun dana

tersebut dalam sebuah media elektronik atau chip uang dapat digunakan saat bertransaksi. Dana yang tersimpan di media elektronik chips tersebut akan berkurang sebesar nilai transaksi yang kita keluarkan dan setelahnya kita dapat mengisi kembali (*top-up*). Adapun dasar hukum penyelenggaraan uang elektronik telah diatur dalam (**Paramitha et al., n.d.**) antara lain sebagai berikut :

1. Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tanggal 13 April 2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*).
2. Surat Edaran Bank Indonesia No.11/11/DASP tanggal 13 April 2009 perihal Uang Elektronik (*Electronic Money*).

Dapat dipahami bahwa uang digital atau elektronik merupakan uang yang dihimpun dalam bentuk media elektronik *chip* yang disetorkan terlebih dahulu oleh penggunanya ke penerbit atau lembaga bank/non bank. Tentunya sistem pembayaran digital ini menawarkan berbagai kemudahan dan manfaat yang sangat berguna bagi setiap penggunanya, salah satunya adalah sistem pembayaran yang mudah, cepat serta efisien karena para pengguna tidak harus membawa uang cash saat bertransaksi dalam jumlah yang banyak.

2.3.2 Pengertian QRIS

Quick Response [QR] Code Indonesian Standard atau yang lebih dikenal dengan sebutan **QRIS** merupakan standar **QR Code** untuk pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet elektronik atau *mobile banking* (**Ningsih et al., n.d.**). Dalam peraturan Bank Indonesia PADG No.121/18/2019 tentang Implementasi Standar Internasional

QRIS untuk Pembayaran Peluncuran QRIS dijelaskan bahwa salah satu implementasi visi misi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025 yang telah direncanakan dari Mei 2019. Dalam peluncuran QRIS tersebut dijelaskan bahwa QRIS Mengusung semangat UNGGUL (Universal, Gampang, Untung dan Langsung). Hal tersebut bertujuan untuk mendukung dan mendorong efisiensi transaksi, mempercepat inklusi keuangan, memajukan UMKM serta mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat Indonesia.

“ QRIS merupakan produk yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia dan bekerja sama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dengan menggunakan Standar Internasional EMV Co.1 untuk mendukung terkoneksiya instrumen sistem pembayaran yang lebih luas serta mengakomodasi kebutuhan negara Indonesia agar memudahkan interoperabilitas antar penyelenggara, antar instrumen dan antar negara ” (Ningsih et al., n.d.). Produk QRIS ini diharapkan mampu membantu setiap penggunanya dalam bertransaksi dalam kehidupan sehari-hari, dilengkapi dengan berbagai kemudahan dan efisiensi yang memang sudah direncanakan dengan baik.

2.3.3 Jenis Uang Digital

Uang digital yang beredar di masyarakat tentunya memiliki beberapa jenis yang bertujuan agar para pengguna bisa menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing untuk menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari, Menurut Dyah Ayu dan Dian Kusumaningtyas dalam buku QRIS, adapun jenis uang digital menurut (Paramitha et al., n.d.) adalah sebagai berikut :

Jenis uang elektronik berdasarkan tercatat atau tidaknya data identitasnya pemegang pada penerbit uang elektronik dibagi menjadi :

- 1. Uang elektronik registered adalah uang elektronik yang data identitas pemegangnya tercatat/terdaftar pada penerbit uang elektronik. Batas maksimum nilai uang elektronik yang tersimpan pada media chip atau server untuk jenis registered adalah Rp. 5.000.000,00 (lima juta rupiah).**
- 2. Uang elektronik unregistered adalah uang elektronik yang data identitas pemegangnya tidak tercatat/terdaftar pada penerbit uang elektronik. Batas maksimum nilai uang elektronik yang tersimpan pada media chip atau server untuk jenis registered adalah Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah).**

Maka dapat dipahami bahwa ada dua jenis uang digital yang digunakan oleh masyarakat pada umumnya, yang membedakan keduanya adalah data identitas dari pemegangnya ada yang tercatat atau terdaftar pada penerbit uang elektronik dan ada juga yang tidak terdaftar di penerbit uang elektronik. Selain itu batas maksimum dari keduanya juga berbeda, yakni jika uang digital *registered* batas maksimumnya adalah 5 juta rupiah sedangkan uang digital *unregistered* adalah 1 juta rupiah.

2.3.4 Kelebihan QRIS

QRIS menawarkan manfaat yang sangat berguna bagi penggunanya yakni sistem pembayaran yang menjadi cepat dan efisien selain itu juga mengurangi

adanya penyebaran kuman dari uang kertas karena uang kertas yang selalu berpindah tangan dari satu orang ke orang lain, namun ada beberapa kelebihan lain yang ditawarkan QRIS. Menurut Dyah Ayu dan Dian Kusumaningtyas dalam buku QRIS menyebutkan bahwa kelebihan QRIS (Paramitha et al., n.d.) antara lain sebagai berikut :

- 1. Pembayaran non tunai lebih efisien, hal ini sesuai juga dengan kebijakan pemerintah yang menganjurkan para masyarakat untuk membiasakan transaksi non tunai.**
- 2. Antisipasi tindakan kriminal, salah satu kelebihan dari uang elektronik adalah meminimalisir tindakan kejahatan langsung seperti perampokan pada saat diperjalanan.**
- 3. Persaingan bisnis meningkat, adanya sistem pembayaran digital membuat masyarakat semakin mudah dalam bertransaksi dan diharapkan semua bisnis yang sudah sudah mulai beralih ke sistem digital.**
- 4. Semua kalangan bisa menggunakan QRIS, hal ini dikarenakan cara penggunaan QRIS yang mudah sehingga setiap kalangan baik yang tua maupun yang muda bisa menggunakannya dengan baik.**

Maka dapat dipahami bahwa sistem pembayaran digital QRIS menawarkan manfaat yang cukup beragam untuk penggunaanya, selain itu penggunaan QRIS yang mudah juga menjadi salah satu penyebab mengapa banyak masyarakat yang mulai beralih ke sistem pembayaran digital. Dengan menerapkan sistem pembayaran digital juga sedikitnya memacu masyarakat untuk melek terhadap

teknologi dan dapat menggunakan teknologi sebaik mungkin untuk membantu menyelesaikan berbagai aktivitas atau kegiatan sehari-hari.

2.3.5 Kelemahan QRIS

Disamping kelebihan yang ditawarkan QRIS juga memiliki kelemahan atau ancaman bagi penggunanya layaknya pedang dengan dua mata pisau. Menurut Dyah Ayu dan Dian Kusumaningtyas dalam buku QRIS (Paramitha et al., n.d.) **menyebutkan bahwa kelemahan dalam penggunaan QRIS untuk saat ini adalah perkembangan pembangunan di Indonesia yang belum merata dan dibarengi dengan belum meratanya jangkauan IPTEK untuk masyarakat. Di Indonesia sendiri masih ada daerah yang kesulitan untuk mendapatkan akses internet khususnya mereka yang tinggal jauh dari pusat kota atau tinggal di daerah pelosok sehingga perkembangan teknologi yang ada sering kali tidak sampai dengan baik pada orang-orang tersebut selain itu juga masih banyak daerah yang sudah memiliki jaringan internet tetapi koneksinya masih terbilang buruk dan belum stabil.**

Selain itu walaupun sistem digital sudah mulai digemari oleh masyarakat, nyatanya masih ada sekelompok orang yang belum menggunakan smart phone sehingga menyebabkan sistem pembayaran digital seperti QRIS sedikit sukar untuk diterapkan. Kelemahan lain dari QRIS adalah kemungkinan adanya sistem

error pada saat ingin digunakan sehingga apabila kita tidak membawa uang *cash* maka transaksi tidak akan berjalan dengan baik.

Setiap teknologi atau terobosan baru yang ada pasti memiliki kelebihan yang ditawarkan guna untuk mempermudah segala aktivitas manusia, tetapi disamping itu pasti muncul juga kelemahan yang tentunya akan merugikan bagi setiap penggunanya. Hal tersebut bisa diantisipasi jika setiap individu memiliki filter diri yang baik dalam merespon setiap perkembangan teknologi dan zaman, serta memiliki keyakinan bahwa apa yang akan menimbulkan kerugian yang besar untuk selalu berhati – hati dan waspada.

2.3.6 Pihak-pihak dalam Penyelenggaraan Uang Digital

Sistem pembayaran digital QRIS tentunya dikeluarkan oleh Bank resmi Indonesia yakni Bank Indonesia, tetapi BI ini bekerja sama dengan penyelenggara 40 bank lainnya seperti BCA, BRI, BNI dan bank lainnya yang ikut bekerja sama dalam merumuskan tentang sistem pembayaran digital QRIS. Selain dari pihak bank, penyelenggara QRIS juga salah satu nya berasal dari lembaga nonbank seperti Shopeepay, Gopay, Dana dan 24 lembaga lainnya.

Adapun pihak-pihak yang terlibat dalam penyebar luasan uang digital (Departemen, 2020) adalah sebagai berikut :

- 1. Pemegang kartu merupakan pengguna sah dari Uang Digital.**
- 2. Bank atau lembaga non bank bertanggung jawab atas pengelolaan sistem dan jaringan anggotanya baik yang**

berperan sebagai penerbit atau sesama anggota yang didasarkan atas suatu perjanjian tertulis.

3. Pihak penerbit adalah bank atau lembaga non bank yang menerbitkan uang digital.
4. Pihak *acquirer* yang merupakan lembaga diluar bank tetapi melakukan kerjasama dengan pedagang (*merchant*) yang dapat memproses uang digital yang diterbitkan oleh pihak lain.
5. Para pedagang yang menawarkan dan menjual barang atau jasa dan menerima pembayaran dengan uang digital.
6. Penyelenggara kliring yakni bank atau lembaga non bank yang melakukan perhitungan atas hak dan kewajiban keuangan untuk penerbit dalam proses uang digital.
7. Penyelenggara penyelesaian akhir yakni bank atau lembaga non bank yang bertugas untuk melakukan pengecekan dan bertanggungjawab atas penyelesaian akhir hak dan kewajiban keuangan masing-masing penerbit dalam transaksi uang digital.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dipahami bahwa ada beberapa pihak yang bisa disebut sebagai *stakeholder* dan penyelenggara uang digital yang tentunya memiliki tujuan dan kepentingan masing-masing dalam menggunakan uang digital diantaranya adalah pengguna uang digital, bank atau lembaga yang bertanggung jawab atas adanya uang digital, pihak *acquirer* yakni lembaga diluar bank yang bekerjasama dengan pedagang, para pedagang yang menawarkan dan

menjual barang atau jasa dan menerima pembayaran via digital, penyelenggara kriling yaitu bank atau lembaga diluar bank yang melakukan perhitungan atas hak dan kewajiban keuangan dan penyelenggara penyelesaian akhir yang bertugas melakukan pengecekan dan bertanggungjawab atas penyelesaian hak kewajiban keuangan. Bahkan saat ini terbukti bahwa pengguna QRIS terus mengalami kenaikan baik pengguna maupun para pelaku UKM dan UMKM yang bertujuan untuk membantu kelancaran bisnisnya.

2.4 Persepsi

2.4.1 Pengertian Persepsi

Menurut **(Cahayati, 2021)** mendefinisikan bahwa persepsi dapat didefinisikan sebagai suatu proses membuat penilaian atau membangun kesan mengenai berbagai macam hal dalam lapangan penginderaan seseorang, dengan kata lain persepsi sebagai proses pencocokan informasi yang di dapat dengan pola yang sudah tersimpan dalam otak manusia.

Maka dapat dipahami bahwa persepsi adalah suatu proses kognitif dari seorang individu menanggapi dan memahami informasi atau fenomena yang terjadi dengan bantuan alat indera. Persepsi ini nantinya akan membuat perbedaan pandangan dari setiap orang dalam menyikapi suatu fenomena atau memahami setiap informasi yang ada

2.4.2 Persepsi Manfaat

Persepsi dapat di definisikan sebagai tanggapan atau penerimaan langsung dari sesuatu, hal ini juga bisa dianggap sebagai proses seseorang memilih, mengevaluasi, mengorganisasi stimulus dari lingkungannya. Persepsi dapat menentukan cara seseorang berperilaku terhadap suatu objek atau permasalahan, bagaimana segala sesuatu mempengaruhi pemikiran seseorang dan akhirnya merubah keputusan dan cara pandang orang tersebut. Adapun pengertian persepsi manfaat menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut :

Menurut **Davis et al** yang dikutip oleh (**Ningsih et al., n.d.**) menjelaskan bahwa:

“Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkatan dimana user percaya bahwa penggunaan teknologi atau sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja”.

Menurut **Jogiyanto (2008)** yang dikutip oleh (**Sulfina et al., 2022**) mendefinisikan bahwa :

“Persepsi manfaat diartikan umpama sebuah ukuran dimana individu yakin bahwa memakai sesuatu teknologi akan memberi peningkatan pada kinerja individu tersebut dalam bekerja. Jika individu percaya akan sebuah teknologi yang bermanfaat, maka dia akan memakai teknologi tersebut”.

Menurut **Venkatesh (2016)** yang dikutip oleh (**Sulfina et al., 2022**) menjelaskan bahwa :

“Dimensi persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dibagi menjadi empat yaitu *effectiveness accomplish faster, usefull* dan *advantageaous*”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dipahami bahwa persepsi manfaat adalah suatu ukuran yang menentukan seberapa besar manfaat atau kegunaan dari sesuatu yang dirasakan oleh penggunanya. Apabila hal tersebut dirasa sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, maka pengguna akan selalu menggunakan atau memakai hal tersebut secara terus-menerus.

2.4.3 Persepsi Kemudahan Penggunaan

Menurut **Widjana (2010)** yang dikutip oleh (**Sriwijaya, 2019**) menjelaskan bahwa:

“Persepsi kemudahan penggunaan berarti keyakinan individu bahwa menggunakan sistem teknologi informasi tidak merepotkan atau membutuhkan usaha yang besar pada saat digunakan (*free of effort*)”.

Menurut **Mazman dan Usluel (2009)** yang dikutip oleh (**Sriwijaya, 2019**)

Mendefinisikan bahwa :

“Persepsi kemudahan adalah persepsi seseorang tentang penggunaan sistem yang bebas dari usaha dan dengan mudah dilakukan”.

Menurut **David (1989)** yang dikutip oleh (**Sulfina et al., 2022**)

mendefinisikan bahwa :

“David mengatakan bahwa individu yang menganggap suatu teknologi atau produk mudah untuk digunakan maka individu tersebut akan senantiasa menggunakan teknologi atau produk tersebut untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan mereka”.

Menurut **Mathieson (2019)** yang dikutip oleh (**Ningsih et al., n.d.**)

mendefinisikan bahwa :

“Mengartikan sebagai kepercayaan individu dimana mereka menggunakan sistem tertentu akan bebas dari upaya, apabila seseorang percaya bahwa suatu teknologi itu mudah untuk digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dipahami bahwa persepsi kemudahan penggunaan adalah suatu bentuk kepercayaan dari seseorang terhadap penggunaan sistem tertentu. Persepsi kemudahan penggunaan atau *easy of use perception* dapat didefinisikan sebagai sejauh mana setiap individu percaya bahwa dalam penggunaan sistem baru akan bebas dari usaha. Kemudahan merupakan sesuatu yang diinginkan oleh setiap individu maka penyedia layanan yang berusaha untuk memenuhi keinginan tersebut. Disamping itu teknologi yang sulit untuk

digunakan biasanya tidak memiliki banyak peminat sehingga menimbulkan dampak negatif dari calon penggunanya. Oleh sebab itu, teknologi baru yang memiliki inovasi baru biasanya menghadirkan sesuatu yang baru dan unik tetapi dalam penggunaannya tidak terlalu merepotkan para penggunanya.

2.4.4 Persepsi Risiko

Risiko dapat didefinisikan sebagai suatu ancaman, kondisi yang belum pasti yang mengandung unsur bahaya sebagai konsekuensi atau akibat dari sesuatu. Seperti yang kita tahu, setiap individu pasti ingin menghindari kemungkinan risiko sebesar-besarnya dalam penggunaan suatu produk atau jasa, maka dari itu pihak penyelenggara atau pihak yang mempunyai wewenang harus mempunyai regulasi atau kebijakan yang akan melindungi setiap penggunanya. Persepsi risiko dianggap sebagai ketidakpastian yang dihadapi oleh seseorang ketika mereka tidak mampu melihat kemungkinan yang akan terjadi dari suatu tindakan yang dilakukan oleh orang tersebut. Jika persepsi risiko dari pengguna tinggi maka akan menyebabkan krisisnya kepercayaan pengguna terhadap produk atau jasa tersebut.

Menurut **Pavlou (2003)** yang dikutip oleh (**Ningsih et al., n.d.**) mendefinisikan persepsi risiko adalah :

“Suatu keadaan ketidakpastian yang dipertimbangkan seseorang untuk memutuskan iya atau tidak melakukan transaksi secara online”.

Menurut **Featherman M dan Pavlou (2003)** yang dikutip oleh (**Ningsih et al., n.d.**) mendefinisikan bahwa persepsi risiko adalah :

“Persepsi risiko merupakan suatu persepsi-persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi tidak diinginkan dari menggunakan produk atau layanan yang akan mempengaruhi tingkat kepercayaan karena semakin kecil persepsi risiko dari suatu individu maka akan semakin besar tingkat kepercayaannya, begitupun sebaliknya”.

Menurut **Simons (2014)** yang dikutip oleh (**Sriwijaya, 2019**) mengungkapkan bahwa :

“Keamanan informasi adalah bagaimana kita dapat mencegah penipuan atau paling tidak mendeteksi adanya penipuan di sebuah sistem yang berbasis informasi dimana informasi itu sendiri tidak memiliki arti fisik”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dipahami bahwa persepsi risiko merupakan sesuatu yang ingin dihindari oleh setiap individu karena didalam risiko ini pasti terdapat bahaya, kerugian atau sesuatu yang akan membuat seseorang tidak ingin memakai atau menggunakan kembali terhadap produk atau jasa. Dalam penggunaan uang QRIS, setiap pengguna pasti ingin merasakan rasa aman dan kepercayaan yang tinggi terhadap bank yang menghimpun dana mereka agar terhindar dari berbagai masalah seperti kehilangan uang atau terkena *hack*. Maka pihak perbankan harus menyiapkan sebuah sistem yang aman dan melindungi setiap akun nasabah.

2.5 Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang cukup relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

Tabel 2.5

Penelitian Terdahulu

No	Bentuk Penelitian	Nama Peneliti (tahun)	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Skripsi	Dien	Pengaruh	Persamaan	Terdapat

		Ilham Genady (2018)	Kemudahan, Kemanfaatan, dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Di Masyarakat (Studi Kasus di Provinsi DKI Jakarta)	pada metode penelitian yang digunakan yakni kuantitatif	Variabel promosi dalam penelitian dan lebih menekankan pada penggunaan kartu debit, Brizzi BRI, Flash BCA dan lain sebagainya.
2.	Skripsi	Nurfadhilah Lubis (2019)	Pengaruh Sistem Pembayaran Non-Tunai Pada Era Digital Terhadap Inflasi Di Indonesia	Meneliti tentang bagaimana pengaruh pembayaran digital pada saat ini	Penelitian memfokuskan pada uang elektronik <i>e-money</i> dan membahas korelasi uang digital dengan inflasi
3.	Jurnal	Ahmad Afandi, Annessa Fadhillah dan Dia Purnama Sari	Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kepercayaan Terhadap Niat Menggunakan <i>E-Wallet</i> Dengan Sikap Sebagai Variabel Intervening	Persamaan pada metode penelitian yang digunakan yakni kuantitatif	-Terdapat Variabel kepercayaan - Penelitian memfokuskan pada uang elektronik <i>e-wallet</i> -Adanya variabel kepercayaan
4.	Jurnal	Risma Arum Azzahroo dan Sri Dwi Estiningrum (2021)	Preferensi Mahasiswa Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Teknologi Pembayaran	-Sama-sama menjelaskan mengenai QRIS -Responden penelitian merupakan Mahasiswa	Indikator penilaiannya dilihat dari kinerja, pengaruh sosial dan minat

5.	Jurnal	Eris Tri Kurniawati, Idah Zuhroh, Nazaruddin Malik (2021)	Literasi dan Edukasi Pembayaran Non Tunai Melalui Aplikasi <i>QR Code Indonesian Standard</i> (QRIS) Pada Kelompok Milenial	Sama-sama menjelaskan mengenai QRIS	Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui seberapa paham dan tahu masyarakat tentang adanya QRIS
----	--------	---	---	-------------------------------------	--

Sumber : Data diolah peneliti, 2023

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat dipahami bahwa terdapat beberapa perbedaan antara penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian ini, diantaranya adalah perbedaan pada objek penelitian, variabel yang dipakai, dan pembahasan uang digital yang akan dijelaskan dalam penelitian. Beberapa penelitian membahas tentang penggunaan kartu debit seperti Brizzi BRI, Flash BCA atau Go-pay, Shopeepay, Dana dan OVO sedangkan peneliti lebih memfokuskan pada uang digital QRIS yang sekarang sedang digemari oleh masyarakat umum.

2.6 Kerangka Pemikiran

Firmansayah dan M. Ihsan Dacholfany dalam (**Islam, n.d.**) menjelaskan bahwa uang konvensional atau uang kartal terdiri dari uang kertas dan uang logam yang dapat diterima oleh masyarakat umum. Adapun jenis uang menurut bahan pembuatannya antara lain adalah uang logam yang biasanya terbuat dari emas atau perak karena emas dan perak memenuhi syarat-syarat uang yang efisien, karena harga emas dan perak yang cenderung tinggi dan stabil dan tidak mudah musnah.

Lalu uang kertas adalah uang yang terbuat dari kertas dengan gambar dan cap tertentu dan merupakan alat pembayaran yang sah.

Alat pembayaran non tunai saat ini sudah berkembang dan semakin lazim dipakai oleh masyarakat, sistem pembayaran dalam bertransaksi ekonomi mengalami kemajuan yang pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran telah menggantikan peranan uang tunai (*currency*) yang dikenal masyarakat non tunai yang lebih efektif dan efisien sebagai alat pembayaran pada umumnya ke dalam bentuk pembayaran digital (**Islam, n.d.**).

Firmansayah dan M. Ihsan Dacholfany mengungkapkan bahwa beberapa keuntungan penggunaan alat tukar uang kertas antara lain adalah penghematan terhadap pemakaian logam mulia, ongkos pembuatan relatif murah dibandingkan dengan ongkos pembuatan uang logam, peredaran uang kertas bersifat elastis (karena mudah dicetak dan diperbanyak) sehingga mudah disesuaikan dengan kebutuhan akan uang dan mempermudah pengiriman dalam jumlah besar (**Islam, n.d.**).

Menurut **Dyah Ayu Paramitha dan Dian Kusumaningtyas** perkembangan teknologi yang sangat pesat tentunya membuat dunia bisnis ikut berkembang pula untuk memberikan inovasi-inovasi baru kepada masyarakat, tidak terkecuali dengan perkembangan sistem pembayaran yang juga sangat memudahkan aktivitas manusia dalam bertransaksi. Salah satu sistem pembayaran yang sedang digemari saat ini adalah sistem pembayaran dengan uang digital QRIS yang tentunya memberikan segudang manfaat bagi penggunanya. QRIS (*Quick*

Response Code Indonesian Standart) adalah standar nasional QR Code pembayaran yang ditetapkan oleh bank Indonesia untuk digunakan dalam memfasilitasi transaksi pembayaran di Indonesia melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet digital dan *mobile banking* (**Paramitha et al., n.d.**).

Kehadiran QRIS memungkinkan berbagai Penyedia Penyelenggaraan Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) berbasis QR dapat diakses hanya dalam 1 kode QR, tidak dipungkiri sekarang terdapat berbagai jenis aplikasi pembayaran yang aktif digunakan masyarakat Indonesia, yakni terdapat 38 *e-wallet* yang telah mendapat lisensi resmi di Indonesia yang menunjukkan *cashless society* di Indonesia semakin luas dan kebutuhan akan standar kode QR nasional pun semakin besar (**Paramitha et al., n.d.**).

Menurut Dyah Ayu Paramitha dan Dian Kusumaningtyas (**Paramitha et al., n.d.**) sejalan dengan hal itu Kebijakan Bank Indonesia dibidang pembayaran tunai juga selalu berusaha untuk memenuhi tiga aspek penting yaitu pemenuhan kebutuhan masyarakat terhadap uang kartal, menjaga kualitas uang layak edar dan melakukan tindakan *preventive* serta *resesif* dalam mengurangi peredaran uang palsu. Dalam rangka memenuhi kebutuhan uang kartal, kebijakan diarahkan untuk menyediakan uang yang layak edar dalam jumlah yang cukup, baik dari segi nominal maupun pecahan yang sesuai secara tepat waktu. Dari segi nominal, Bank Indonesia menyediakan kebutuhan uang kartal di masyarakat yang cenderung meningkat terutama menjelang perayaan hari besar keagamaan dan tahun baru.

Sistem pembayaran digital diharapkan mampu memberikan berbagai manfaat bagi setiap penggunaanya dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan. Data statistik per awal tahun 2020, jumlah kartu kredit yang beredar pada bulan Januari tercatat sebanyak 17,53 juta kartu atau meningkat dibandingkan bulan sebelumnya sebanyak 17,61 juta kartu. Peningkatan jumlah kartu kredit yang beredar tersebut menunjukkan perubahan preferensi masyarakat untuk melakukan transaksi secara non tunai dibandingkan tunai. Masyarakat mulai menyadari bahwa manfaat transaksi non tunai yaitu praktis karena tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah yang banyak sehingga lebih berisiko serta, transparansi transaksi karena penelusuran histori transaksi lebih mudah dilakukan (**Paramitha et al., n.d.**).

Menurut Pratiwi H mengatakan bahwa keputusan ialah pengakhiran dari proses pemikiran tentang suatu masalah atau peristiwa atau problema untuk menjawab pertanyaan apa yang harus diperbuat guna mengatasi masalah tersebut, dengan menjatuhkan pilihan pada suatu alternatif. Hal ini tentunya akan menimbulkan berbagai pandangan berbeda pada setiap orang tentang sistem pembayaran yang ingin mereka pakai dalam kehidupan sehari-hari, yakni menggunakan uang konvensional kertas dan logam atau menggunakan uang digital QRIS. Tetapi pada intinya baik uang konvensional maupun uang digital memiliki fungsi yang sama yakni fungsi asli dan fungsi turunan (**Islam, n.d.**), adapun fungsi asli uang adalah sebagai berikut:

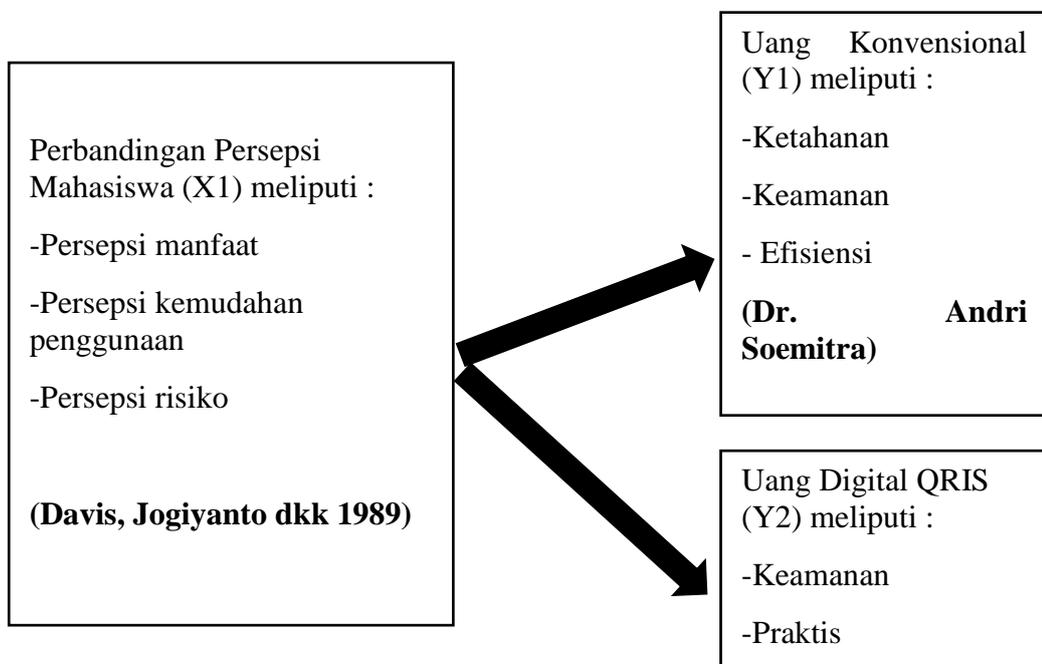
1. Uang berfungsi sebagai alat tukar atau *medium of exchange* yang dapat mempermudah pertukaran, yakni orang yang akan melakukan pertukaran tidak perlu menukarkan dengan barang tetapi cukup menggunakan uang sebagai alat tukar.

2. Uang juga berfungsi sebagai satuan hitung (*unit of account*) karena uang dapat digunakan untuk menunjukkan nilai berbagai macam barang/jasa yang diperjual belikan, menunjukkan besaran kekayaan dan menghitung besar kecilnya pinjaman.
3. Uang berfungsi sebagai alat penyimpanan nilai (*valuta*) karena dapat digunakan untuk mengalihkan daya beli dari masa sekarang ke masa mendatang.

Dari hasil kerangka pemikiran diatas, ada hubungan jelas antara perbandingan persepsi setiap orang terhadap pemilihan untuk menggunakan uang konvensional atau uang digital QRIS. Maka kerangka atas penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 2. 1

Kerangka Penelitian



Sumber : Data diolah peneliti, 2023

2.7 Hipotesis/Preposisi

Menurut (Sugiyono, 2018:63) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “ Terdapat perbedaan persepsi yang signifikan Mahasiswa FISIP Universitas Pasundan dalam penggunaan uang konvensional dan uang digital QRIS “.

Definisi operasional dari hipotesis yang telah dirumuskan diatas adalah sebagai berikut :

Ha = Terdapat perbedaan persepsi keamanan yang dirasakan Mahasiswa FISIP Universitas Pasundan dalam penggunaan uang konvensional dan uang digital QRIS.

Hb = Terdapat perbedaan persepsi praktis dalam pemakaian yang dirasakan Mahasiswa FISIP Universitas Pasundan dalam penggunaan uang konvensional dan uang digital QRIS.

Hc = Terdapat perbedaan persepsi batas transaksi yang dirasakan Mahasiswa FISIP Universitas Pasundan dalam penggunaan uang konvensional dan uang digital QRIS.

