BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Globalisasi yang menandai berakhirnya abad 20 merupakan sebuah keniscayaan yang membawa dampak serius diberbagai aspek kehidupan. Dalam konteks ini, Baudrillard dalam bukunya Sindung Haryanto Sosiologi Ekonomi mengidentifikasi tumbuhnya masyarakat konsumsi sebagai salah satu dampak globalisasi. Dalam masyarakat konsumsi, terdapat kecenderungan ketika orang membeli barang bukan karena nilai kemanfaatannya, melainkan karena gaya hidup (*life style*).[1] Tindakan yang dilakukan oleh individu dalam memenuhi kebutuhannya disebut perilaku konsumen. Perilaku konsumen adalah studi bagaimana individu, kelompok, dan organisasi memilih, membeli, menggunakan dana bagimana barang, jasa, ide, atau pengalaman untuk memasukkan kebutuhan dan keinginan mereka.[2]

Perilaku konsumen mempunyai beberapa faktor yang mempengaruhinya. Berdasarkan teori model perilaku konsumen yang dikemukakan oleh Hawkins dalam bukunya Bilson Simamora Panduan Riset Perilaku Konsumen ada dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internalnya meliputi persepsi, belajar, motivasi, sikap, minat, emosi, dan ingatan sedangkan faktor eksternalnya meliputi budaya, subkultur, demografis, Penghasilan, status

[1] Haryanto Sindung, *Sosiologi Ekonomi* , Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2011, 48
[2] Kotler dan Keller, *Manajemen Pemasaran*, Jakarta : Erlangga, 2009, 166.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sosial, keluarga, referensi kelompok, dan aktivitas pemasaran.[3] Dari beberapa faktor tersebut, disini penulis mengambil penghasilan dan minat yang mewakili dari faktor eksternal dan internal yang mempengaruhi perilaku konsumen. Alasannya karena minat mewakili faktor internal yang merupakan penilaian seseorang yang muncul dari dalam diri orang tersebut terhadap objek atau suatu produk yang telah dikonsumsinya. Sedangkan penghasilan, penulis pilih karena mewakili faktor eksternal yang mana penghasilan seseorang untuk memutuskan menggunakan suatu objek atau mengkonsumsi suatu produk karena adanya pengaruh dari seberapa penghasilan pokok ataupun penghasilan sampingan mereka.

Membahas mengenai perilaku konsumen maka mempunyai hubungan yang erat dengan tindakan pemenuhan kebutuhan seseorang dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari untuk keberlangsungan kehidupannya. Kebutuhan manusia sangat banyak dan berbeda-beda terhadap suatu produk sehingga muncullah permintaan konsumen terhadap produk-produk yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dengan munculnya berbagai macam kebutuhan yang harus ditunjang dengan adanya penghasilan berbagai macam produk yang beredar dan digunakan oleh konsumen akan mendapatkan penilaian dari konsumen setelah memakainya. Sehingga muncul penilaian konsumen terhadap suatu produk, dimana penilaian tersebut berupa minat konsumen yang telah dirasakan dan dialami setelah menggunakan suatu

[3] Simamora Bilson, *Panduan Riset Perilaku Konsumen*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2008, 156

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

produk seperti suka tidak suka, positif atau negatif terhadap produk yang telah dikonsumsinya. Minat adalah ekspresi perasaan yang berasal dari dalam individu yang mencerminkan apakah seseorang senang atau tidak senang, suka atau tidak suka dan setuju atau tidak setuju terhadap suatu objek.[4]

Dalam rangka memenuhi kebutuhan tersebut perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju telah membawa perubahan yang besar terhadap kehidupan kita. Beberapa contoh yang mengalami perubahan akibat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi antara lain perekonomian, budaya, pertahanan dan keamanan serta pendidikan. Untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut berbagai kegiatan bisnis mulai mengubah dirinya menjadi perusahaan global, tak terkecuali perbankan. Bank-Bank saat ini melakukan berbagai inovasi melalui teknologi modern untuk memberikan pelayanan terbaik. Meningkatnya mobilitas masyarakat akhir-akhir ini menjadikan penyedia layanan masyarakat seperti perbankan, harus memutar otak untuk melakukan inovasi dalam melayani semua nasabahnya. Uang adalah elemen penting dalam kehidupan manusia, perubahan uang sangat pesat mengikuti perkembangan teknologi, baik kertas maupun logam dengan *Electronic Money* atau biasa dikenal dengan istilah *E-Money*. *E-Money* merupakan alternatif alat pembayaran non tunai khusunya untuk pembayaran mikro sampai dengan ritel.[5]

---

[4] Tatik Suryani, *Perilaku Konsumen: Implikasi pada Strategi Pemasaran*, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2008 , 162.

[5] Arsita Ika Adiyanti, *Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, dan Daya Tarik Promosi dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money,* Jurusan Ilmu Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya Malang, 2015, 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Munculnya *E-Money* dilatar belakangi oleh peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*) yang mana uang elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur (1) diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit, (2) nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip, (3) digunakan sebagai alat pembayaran. Selain itu batas nilai uang elektronik yang dapat disimpan dalam media Uang Elektronik sebagaimana diatur lebih lanjut dalam surat edaran Bank Indonesia, ditetapkan bahwa nilai uang elektronik untuk jenis *unregistered* paling banyak Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah) dan nilai uang elektronik untuk jenis *registered* paling banyak Rp 5.000.000,00 (lima juta rupiah). Hal ini sebagai salah satu pendukung agenda Bank Indonesia untuk menciptakan *cashless society* di Republik Indonesia. *E-Money* sendiri bertujuan untuk memudahkan manusia dalam melakukan segala macam transaksi ekonomi di kehidupannya terutama untuk transaksi berskala mikro.[6]

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mengakibatkan perubahan gaya hidup masyarakat dan cenderung konsumtif, disertai dengan peningkatan daya beli masyarakat, mengharuskan perbankan untuk terus melakukan inovasi guna memudahkan aktivitas bagi nasabah. Kemajuan teknologi tidak hanya memudahkan manusia dalam menjalani aktivitas perbankan, tetapi juga mengubah cara dalam bertransaksi. Salah satu perkembangan teknologi di dunia perbankan yang mengubah cara dalam bertransaksi, yaitu dengan

[6] *Laporan sistem pembayaran dan pengedaran uang,* Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran Direktorat Pengedaran Uang, 2010, 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

munculnya instrumen pembayaran yang dikenal sebagai *E-Money* dalam bidang pembayaran.[7] Sebagai salah satu contoh yaitu Bank Mandiri yang kuasai pasar elektronik, yaitu dengan terus melakukan penetrasi uang elektronik untuk sistem pembayaran diruas jalan tol. Salah satunya, kartu *e-Toll* Bank Mandiri yang dapat digunakan disetiap ruas jalan tol.[8]

Belakangan ini peran teknologi tidak hanya sebagai faktor pendukung, namun berkembang pesat menjadi aspek penentu bagi kemajuan dunia perbankan yang kompetitif. Nasabah semakin menuntut agar proses transaksi perbankan berlangsung cepat, akurat, aman, dan nyaman sehingga dibutuhkan kemampuan pengoperasian sistem yang senantiasa menjaga kerahasiaan data nasabah, rahasia bank, serta keamanan transaksi.[9] Sejalan dengan perkembangan teknologi yang pesat, pola hidup masyarakat dan sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi terus mengalami perubahan. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran non tunai menggeser peranan uang tunai (*currency*) sebagai alat pembayaran kedalam bentuk pembayaran non tunai yang lebih efisien dan ekonomi. Secara global, perkembangan transaksi ekonomi kini mengarah pada terbentuknya budaya *cashless society* atau era sistem pembayaran tanpa uang tunai (non tunai). Pembayaran non tunai umumnya dilakukan tidak dengan menggunakan fisik uang (uang kartal) sebagai alat pembayaran melainkan dengan cara transfer antar bank ataupun

---

[7] Nur Fitri Pratiwi, *Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Konsumen Menggunakan Kartu BRIZZI PT.Bank Rakyat Indonesia (PERSERO) Tbk di Makasar*, Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin, 2015, 8

[8] Jawa Pos, *Mandiri Kuasai Uang Elektronik*, Selasa 14 Juni 2016

[9] Ikatan Bankir Indonesia, *Memahami Bisnis Bank Syariah*, Jakarta : Gramedia, 2014, 324

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

transfer intra bank melalui jaringan internal bank sendiri. Perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi telah memberikan dampak terhadap pembayaran non tunai dengan munculnya inovasi-inovasi baru dalam pembayaran elektronik (*electronic payment*). Dalam perkembangan pembayaran non tunai, dewasa ini di berbagai negara terlihat bahwa alat/instrumen pembayaran mikro juga telah berkembang cukup pesat seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat untuk menggunakan alat pembayaran yang mudah, aman dan efisien. Instrumen pembayaran mikro adalah instrumen pembayaran yang didesain untuk menangani kebutuhan transaksi dengan nilai yang sangat kecil namun volume yang tinggi serta membutuhkan waktu pemrosesan transaksi yang relatif sangat cepat.[10]

Pada saat ini, instrumen pembayaran dalam bidang pembayaran mikro (*micropayment*) yang fitur-fiturnya dianggap paling cocok untuk digunakan adalah uang elektronik (*E-Money*). Dalam implementasinya perkembangan uang elektronik masih menghadapi kendala. Dari sisi masyarakat, pengembangan instrumen pembayaran uang elektronik ini disadari masih terdapat kendala khusunya terkait dengan kesiapan masyarakat dalam menghadapi era *cashless society*. Kesadaran masyarakat akan kemudahan yang ditawarkan dan kepercayaan masyarakat terhadap uang elektronik inipun masih kurang sehingga masyarakat masih lebih memilih menggunakan uang

[10] Deni Rahmatsyah, *Analisa faktor-faktor yg mempengaruhi minat penggunaan produk baru (studi kasus : uang elektronik kartu flazz bca)*, fakultas ekonomi program studi magister manajemen jakarta, 2011,3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tunai sebagai alat bayar. Disadari sepenuhnya bahwa masyarakat Indonesia masih merupakan *cash society* dimana memegang uang masih merupakan suatu kebiasaan. Uang elektronik merupakan alat pembayaran baru di industri keuangan Indonesia. Maka dari itu, uang elektronik termasuk kategori produk baru yang penerapannya masih tergolong rendah di Indonesia. Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa kebanyakan masyarakat Indonesia masih bergantung dengan uang *cash*/tunai sebagai gaya hidup cara pembayaran sehari-hari. Hal ini masih jauh dengan harapan membiasakan penggunaan uang elektronik sebagai substitusi maupun sebagai gaya hidup baru pembayaran masyarakat sehari-hari. Pengetahuan dan kesadaran masyarakat akan uang elektronik masih rendah (*low awareness*) karena pengenalan dan pemahaman tentang uang elektronik belum diterapkan secara optimal.[11]

Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam merupakan salah satu penggerak ekonomi yang paham akan jalannya perekonomian. Dengan adanya *E-Money* para orang tua tidak perlu khawatir lagi untuk memberikan uang saku kepada anaknya dengan diluncurkannya *E-Money.* Selain terkontrol, keamanannya pun bisa terjaga dan lebih simple dalam setiap transaksi tanpa perlu menunjukkan nominal uang *cash* kita. Ada banyak faktor yang ikut mempengaruhi bagaimana dan berapa besar penghasilan orang tua mereka. Besarnya keluarga, selera dan kebiasaan serta lingkungan sosial merupakan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Tetapi faktor terpenting yang

[11] Deni Rahmatsyah, *Analisa Faktor-Faktor yg Mempengaruhi Minat Penggunaan Produk Baru (studi kasus : uang elektronik kartu flazz bca)*, fakultas ekonomi program studi magister manajemen jakarta, 2011,4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjelaskan perbedaaan dalam pengeluaran yaitu besarnya penghasilan yang tersedia .[12]

Sistem pembayaran non tunai merupakan jawaban atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2004, dimana Bank Indonesia sebagai Bank Sentral memiliki kewenangan untuk mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran. Salah satu realisasi dari Bank Indonesia yaitu memaksimalkan transaksi non tunai dengan membentuk Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) Pada tanggal 14 Agustus 2014. Gerakan ini bertujuan mengajak masyarakat Indonesia mengalihkan kebiasaan bertransaksi menggunakan uang tunai menjadi non tunai. Caranya bermacam-macam, mulai dengan transaksi melalui internet banking, *Automated Teller Machine* (ATM), Kartu Kredit, Kartu Debet maupun uang elektronik (*E-Money*).[13].

Kondisi perekonomian dan pasar keuangan global yang dinamis dan penuh tantangan dalam beberapa tahun terakhir ini, pertumbuhan ekonomi Indonesia di tahun 2010 mencapai 6,1%.[14] Tantangan dari perekonomian Indonesia adalah menghadapi perekonomian dunia yang semakin terbuka, Era integrasi ekonomi regional yaitu terbentuknya Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) 2016 yang ada pada saat ini. Hal ini tentunya menuntut seluruh sektor ekonomi dan perbankan memiliki kemampuan bersaing agar dapat tetap tumbuh dan sehat. Selain itu, untuk mempersiapkan diri di era integrasi

---

[12]Gilarso, *Dunia Ekonomi Kita Tingkah Laku Konsumen dan Produsen,* Yogyakarta : Kanisius, 2008, 36

[13]*Laporan sistem pembayaran dan pengedaran uang,* Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran Direktorat Pengedaran Uang, 2010, 7

[14]Badan Pusat Statistik (www. Bps.go.id), diakses pada 14 Oktober 2015 pukul. 10.34 WIB.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ekonomi serta lebih mendorong dan memfasilitasi kebutuhan lalu lintas transaksi perbankan dan perekonomian nasional, kebijakan pengembangan sistem pembayaran yang efisien,aman dan handal merupakan hal yang sangat penting peranannya.[15]

MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN) merupakan sesuatu yang tidak asing lagi dikalangan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis UIN Sunan Ampel Surabaya ini, mereka pasti paham dan mengerti akan datangnya segudang tantangan yang akan mereka hadapi. Seperti keluar masuknya orang asing dinegara kita yang dapat menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan. maka timbulah inovasi-inovasi teknologi sistem pembayaran. Bicara mengenai sistem pembayaran tak lepas dari adanya payung hukum, mekanisme dan prosedur kebijakan, inovasi infrastruktur pembayaran, dan instrumen pembayaran serta kelembagaan. Seluruh komponen tersebut tak hanya saling berinteraksi namun juga saling melindungi dan melengkapi satu sama lain demi kelancaran sistem pembayaran. Suatu fondasi yang kokoh kita ibaratkan dengan kebijakan yang *comply* pada ketentuan. Kebijakan-kebijakan inilah yang pada akhiranya mampu menyelaraskan langkah dengan derap kemajuan dan perkembangan sistem pembayaran.[16] Dulunya yang sistem pembayaran jual beli menggunakan sistem barter, yang pada akhirnya

[15] *Laporan sistem pembayaran dan pengedaran uang,* Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran Direktorat Pengedaran Uang, 2010, 3
[16] *ibid*, 10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan uang yang dapat digunakan sebagai alat tukar tetapi mempunyai nilai tetap dan dapat diterima dimasyarakat luas.[17]

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 1999 yang diubah menjadi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2004 yaitu tentang tujuan Bank Indonesia adalah mencapai dan memelihara kestabilan rupiah. Untuk mencapai tujuan tersebut Bank Indonesia didukung oleh tiga pilar yang merupakan tiga bidang tugasnya salah satunya mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran. Dengan demikian, Bank Indonesia memang memiliki tanggung jawab agar masyarakat luas dapat memperoleh jasa sistem pembayaran yang efisien,cepat,tepat dan aman.[18]

E-Money, instrumen pembayaran yang satu ini merupakan salah satu alternatif alat bayar dimana sistem mekanisme yang memfasilitasi pembayaran. Umumnya nilai terbatas dimana *E-Money* dapat dianggap sebagai pengganti elektronik untuk koin dan uang kertas. *E-Money* sistem dijelaskan berdasarkan model dengan serangkaian sub-sistem dimana nilai elektronik ditransfer, dibawah tanggung jawab *supervisor* sistem yang memonitor keamanan penciptaan, pelunasan dan sirkulasi dalam sistem.[19] Mahasiswa akan merasa dimudahkan dan akan terkontrol setiap pengeluaran yang dipakainya. Dengan melihat latar belakang yang mereka miliki, sedikit

---

[17] Vietzhal Rivai, et al, *Bank and Financial Management*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2001, 4

[18]Bank Indonesia, *Mengurangi Ketergantungan Pada Uang Tunai*, Jakarta : Gerai Info, 2012, 2

[19]Nurastuti wiji, *Teknologi Perbankan*, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2011, 178

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

banyak mahasiswa UIN Sunan Ampel pasti mengerti akan sistem yang digunakan dalam *E-Money* ini.

Perkembangan selama 2014 menunjukkan bahwa masyarakat mulai merasakan manfaat dan kemudahan dari *E-Money* walaupun hanya segmen tertentu masyarakat yang menggunakannya. Jika dilihat dari penghasilan orang tua mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam ini, bisa dilihat secara kasar bahwa penghasilan orang tua mereka tergolong tinggi. Selanjutnya dengan mempertimbangkan *E-Money* sangat bermanfaat sebagai alat pembayaran mikro yang bersifat massal seperti alat pembayar di Indomaret yang mana para mahasiswa sering melakukan transaksi jual beli didalamnya. Dan mereka akan semakin berminat dengan adanya kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkan. Bentuk *interopability* akan diarahkan pada *multipurpose* dimana suatu *E-Money* dapat digunakan untuk melakukan transaksi di berbagai *merchant*.[20] Dengan melihat kebutuhan, uang saku per bulan dan lingkungan. Sebagian besar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam pasti berminat dan merasa diuntungkan dengan adanya *E-Money* ini.

Kedepan, beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk lebih mendorong akses masyarakat terhadap penggunaan layanan sistem pembayaran khusunya melalui *E-Money* antara lain meninjau ketentuan mengenai *E-Money* khususnya terkait dengan masalah kelembagaan (seperti penyelenggaraan dan

[20] *Laporan Sistem Pembayaran dan Pengedaran Uang*, Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran Direktorat Pengedaran Uang, 2010, 60

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keagenan) dan perlindungan konsumen, Meningkatkan kegiatan sosialisasi dan edukasi terhadap produk –produk layanan sistem pembayaran yang dapat dilakukan melalui kerja sama dengan pelaku industri dan otoritas terkait lainnya, Mendorong industri sistem pembayaran untuk melakukan penyebaran infrastruktur dan layanan sistem pembayaran di wilayah perbatasan dan daerah terpencil, Mendorong dan memfasilitasi industri untuk menciptakan *interoperability E-money* melalui penyusunan standar.[21]

Dari kedua variabel penghasilan orang tua dan minat manakah yang lebih berpengaruh antara penghasilan orang tua dan minat dalam hal keputusan penggunaan produk. Maka dari itu pada penelitian ini peneliti akan meneliti mengenai pengaruh penghasilan orang tua dan minat terhadap keputusan menggunakan produk *E-Money* sebagai alat pembayaran dalam perspektif Islam. pada penelitian ini peneliti akan melakukan penelitian di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sunan Ampel Surabaya dan mencari informasi sesuai kebutuhan untuk mendukung penelitian ini kepada para mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sunan Ampel Surabaya yang memiliki kartu *E-Money*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut :

[21] *Laporan Sistem Pembayaran dan Pengedaran Uang*, Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran Direktorat Pengedaran Uang, 2010,62

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Apakah penghasilan orang tua dan minat mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam berpengaruh secara simultan terhadap keputusan produk *E-Money* sebagai alat pembayaran dalam perspektif Islam?
2. Apakah penghasilan orang tua dan minat mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam berpengaruh secara parsial terhadap keputusan menggunakan produk *E-Money* sebagai alat pembayaran dalam perspektif Islam?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis seberapa besar pengaruh penghasilan orang tua dan minat mahasiswa fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam secara simultan terhadap keputusan menggunakan produk *E-Money* sebagai alat pembayaran dalam perspektif Islam.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis seberapa besar pengaruh penghasilan orang tua dan minat mahasiswa fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam secara parsial terhadap keputusan menggunakan produk *E-Money* sebagai alat pembayaran dalam perspektif Islam.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka kegunaan dari penelitian adalah sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Manfaat Teoretis

   Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan, acuan maupun referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian tentang seberapa besar pengetahuan dan minat masyarakat terhadap produk *E-Money* dalam perspektif islam.

2. Manfaat Praktis

   a. Penelitian ini diharapkan dapat menyempurnakan informasi dan bahan evaluasi untuk meningkatkan penggunaan produk *E-Money* untuk memudahkan masyarakat dalam bertransaksi. Karena saat ini uang tunai lebih rentan, khususnya pemalsuan,kecurangan serta kejahatan dalam setiap transaksi keuangan ataupun jual beli yang tidak sesuai dengan syariat Islam.

   b. Memberikan kontribusi pada lembaga-lembaga keuangan untuk menggalakkan produk *E-Money* pada setiap transaksi untuk kemajuan ekonomi Islam.

   c. Meminimalisir pengeluaran pada Bank Indonesia untuk pemusnahan uang *cash* yang membutuhkan biaya cukup besar.

E. Sistematika Pembahasan

Bab pertama, pendahuluan menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, kajian pustaka menguraikan landasan teori, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka konseptual, dan hipotesis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bab ketiga, metode penelitian menguraikan tentang metode penelitian yang akan digunakan dalam melakukan analisis meliputi jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, definisi operasional, uji validitas dan reliabilitas, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab keempat, hasil penelitian menguraikan tentang hasil penelitian mengenai gambaran objek penelitian, analisis data mengenai pengaruh pengahasilan orang tua dan minat terhadap keputusan menggunakan produk *E-Money* sebagai alat pembayaran dalam perspektif Islam.

Bab kelima, pembahasan menguraikan pembahasan tentang pengaruh penghasilan orang tua dan minat terhadap keputusan menggunakan produk *E-Money* sebagai alat pembayaran dalam perspektif Islam.

Bab keenam, kesimpulan dan saran menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitian serupa dimasa akan datang, serta keterbatasan penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id