

SKRIPSI

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERMINTAAN PRODUK (KARTU) UANG ELEKTRONIK DI KOTA MAKASSAR

MAYA SAVITRI

A11116513



**DEPARTEMEN ILMU EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2020

SKRIPSI

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERMINTAAN PRODUK (KARTU) UANG ELEKTRONIK DI KOTA MAKASSAR

sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh

gelar Sarjana Ekonomi

disusun dan diajukan oleh

MAYA SAVITRI

A11116513



kepada

**DEPARTEMEN ILMU EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2020

SKRIPSI

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERMINTAAN PRODUK (KARTU) UANG ELEKTRONIK DI KOTA MAKASSAR

disusun dan diajukan oleh

MAYA SAVITRI

A11116513

telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi

Makassar, 24 November 2020

Pembimbing I



Dr. Anas Iswanto Anwar, SE., MA.
NIP 19600516 199003 1 001

Pembimbing II



Fitriwati Djam'an, SE, M.Si.
NIP 19800821 200501 2 002

Ketua Departemen Ilmu Ekonomi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Hasanuddin



Dr. Sanusi Fattah, SE, M.Si
NIP 19690413 199403 1 003

SKRIPSI

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERMINTAAN PRODUK (KARTU) UANG ELEKTRONIK DI KOTA MAKASSAR

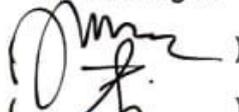
disusun dan diajukan oleh

MAYA SAVITRI
A11116513

telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi
pada tanggal 3 November 2020
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,

Panitia Penguji

No	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dr. Anas Iswanto Anwar, SE., MA.	Ketua	()
2	Fitriwati Djam'an, SE., M.Si	Sekretaris	()
3	Dr. Sanusi Fattah, SE., M.Si	Anggota	()
4	Dr. Sri Undai Nurbayani, SE., M.Si	Anggota	()
5	Dr. Retno Fitrianti, SE., M.Si.	Anggota	()

Ketua Departemen Ilmu Ekonomi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Hasanuddin



Dr. Sanusi Fattah, SE, M.Si
NIP. 19690413 199403 1 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Maya Savitri
NIM : A11116513
Jurusan/Program Studi : Ilmu Ekonomi

Dengan ini menyatakan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERMINTAAN PRODUK (KARTU) UANG ELEKTRONIK DI KOTA MAKASSAR

Adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata di dalam naskah skripsi ini terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Makassar,

Yang membuat pernyataan,

The image shows a yellow 6000 Rupiah stamp from the Indonesian government. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'PETERAI KEMPEL', '1479BAHF737959462', '6000', and 'ENAM RIBU RUPIAH'. A handwritten signature is written over the stamp, and the name 'Maya Savitri' is printed below it.

Maya Savitri

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Tidak lupa Shalawat dan salam kami haturkan kepada Rasullullah Muhammad *Shallallahu 'alaihi wa Sallam* yang dengan segala keistimewaannya menjadi suri tauladan bagi seluruh ummat manusia di muka bumi ini.

Skripsi dengan judul “Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permintaan Produk (Kartu) Uang Elektronik di Kota Makassar” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Program Strata Satu (S1) pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin Jurusan Ilmu Ekonomi. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, peneliti telah banyak mendapatkan bantuan baik berupa bimbingan dan saran dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya dan dengan segala kerendahan hati kepada kedua orang tua peneliti tercinta, Ayahanda Drs. H. Chandra Karyawansyah, M.Si. dan Ibunda Hj. Marry Mappakaya yang telah mendukung, mendoakan, mendidik dan membimbing peneliti dari kecil hingga saat ini, juga terima kasih telah mensubsidi peneliti selama menyusun skripsi ini dengan berupa membelikan McDonald's dan Chatime, semoga Allah SWT memberi kesehatan, panjang umur serta menjaga setiap langkah kalian di muka bumi ini.

Kepada kakak perempuan peneliti satu-satunya Charry Pujiani, yang telah menjadi teman kamar peneliti selama ini. Terima kasih telah memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan masa studi di Universitas Hasanuddin. Terima kasih telah menjadi teman bermain PUBG dan juga menjadi tempat peneliti bercerita segala hal selama ini. Kepada Oma peneliti Hj. Martia Yunus Mille, Om dan Tante peneliti M. Asdar Darwis dan Wanda Mappakaya, serta adik sepupu peneliti, Amanda dan Nabila, serta keluarga besar yang senantiasa memberikan bantuan, motivasi serta dukungan, peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya.

Peneliti juga menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

- ★ Ibu Prof. Dr. Dwia Aries Tina, M.A. selaku Rektor Universitas Hasanuddin beserta jajarannya.
- ★ Bapak Prof. Dr. H. Abdul Rahman Kadir, S.E., M.Si., CIPM. Selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Ibu Prof. Dr. Hj. Mahlia Muis, S.E., M.Si. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Ibu Prof. Dr. Hj. Haliah, S.E., M.Si., AK., CA. Selaku Wakil Dekan II Fakultas Ekonomi dan Bisnis, serta Bapak Dr. H. Madris, SE., DPS., M.Si. selaku Wakil Dekan III Fakultas Ekonomi dan Bisnis.
- ★ Bapak Dr. Sanusi Fattah, SE., M.Si. selaku Ketua Departemen Ilmu Ekonomi. Terima kasih atas segala bantuan yang senantiasa di berikan hingga peneliti dapat menyelesaikan studi di Departemen Ilmu Ekonomi. Demikian halnya peneliti sampaikan ucapan terima kasih kepada Ibunda Dr. Nur Dwiana Sari Saudi, SE., M.Si. selaku Sekretaris Departemen Ilmu Ekonomi yang telah memberikan

dukungan dan dorongan untuk kami dalam penyelesaian studi di Departemen Ilmu Ekonomi.

- ★ Bapak Dr. Anas Iswanto Anwar, SE., MA. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibunda Fitriwati Djam'an, SE., M.Si. selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih peneliti ucapkan sedalam-dalamnya atas bimbingan, saran dan waktu yang telah diberikan kepada saya dalam penyusunan skripsi ini. Peneliti mohon maaf sedalam-dalamnya bilamana selama menjadi mahasiswa bimbingan skripsi, peneliti tidak sengaja melakukan kesalahan baik berupa perilaku maupun lisan yang menyinggung perasaan Bapak dan Ibu. Semoga Allah SWT memberikan kesehatan dan memudahkan segala urusan Bapak dan Ibu.
- ★ Bapak Dr. Sanusi Fattah, SE., M.Si, Ibunda Dr. Sri Undai Nurbayani, SE., M.Si., dan Ibunda Dr. Retno Fitrianti, SE., M.Si. selaku Dosen Penguji. Terima kasih peneliti ucapkan atas bimbingan dan saran yang diberikan kepada peneliti untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya.
- ★ Bapak Dr. Agussalim, SE., M.Si. selaku Dosen Penasehat Akademik. Terima kasih atas bimbingan, arahan, serta nasihat-nasihat yang diberikan kepada peneliti selama menjadi mahasiswa sehingga dapat menyelesaikan studi di Universitas Hasanuddin.
- ★ Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis yang telah memberikan ilmu pengetahuan, arahan serta bimbingan kepada peneliti selama menuntut ilmu di Universitas Hasanuddin.
- ★ Segenap Pegawai Departemen Ilmu Ekonomi, Akademik, Kemahasiswaan dan Perpustakaan E-Library Fakultas Ekonomi

dan Bisnis. Teruntuk Pak Asfar dan Pak Safar, peneliti ucapkan terima kasih sedalam-dalamnya karena telah membantu peneliti selama menjadi mahasiswa sehingga dapat menyelesaikan studi di Universitas Hasanuddin. Juga teruntuk Ibu Saharibulan dan Ibu Susi yang telah membantu peneliti dalam pengurusan administrasi.

- ★ Kepada para responden. Terima kasih telah meluangkan waktu dan tenaga untuk mengisi kuesioner dan telah bersedia diwawancarai untuk kepentingan penyusunan skripsi ini.
- ★ Teruntuk para sahabat, yang telah menjadi sahabat seperjuangan sejak masa putih abu-abu hingga saat ini, dan telah menjadi teman satu ekskul Paskibra di SMA, AYEAY!. Salsabila Luthfiani, Hutami Adiningsih, Ria Chaerani, Kiki Amaliah, dan Ayu Pratiwi. Terima kasih telah menjadi mood booster selama ini dengan segala cerita-cerita random mulai dari *update* KPOP, CNCO, Drama Korea, Film India, Skincare, hingga makanan apa yang akan kita makan saat berkumpul bersama. Terima kasih telah sabar menghadapi kerandoman peneliti sejak SMA. Terima kasih telah menjadi sahabat seperjuangan menjadi sahabat matahari sejak SMA. Semoga kita terus bersama.
- ★ Teruntuk Girls Generation yang telah menemani sejak menjadi mahasiswa baru di Universitas Hasanuddin. Devita Giscka Rezqi Aulia atau Kadepi, Nur Fadhillah Ilyas atau Kadilz, Hutami Adiningsih atau Tamio, Angel Novita atau Njelo, dan Andi Tenry Dilza Thania atau Aten. Terima kasih telah menjadi seperjuangan selama menjadi mahasiswa di Universitas Hasanuddin dan menjadi teman berburu kelas di tengah malam menjelang subuh.

- ★ Teruntuk Devy Putri Maharani Rumalesin, yang sedang menempuh studi di Jepang dan Annisa Puspa Wardhani, yang saat ini berada di Bandung, yang telah menjadi sahabat peneliti dari SMP hingga saat ini. Terima kasih sedalam-dalamnya telah menjadi sahabat peneliti selama ini. Terima kasih atas dukungan kalian berdua. Semoga kita bisa berkumpul lagi bertiga bersama-sama.
- ★ Sahabat peneliti, Angel Novita, teman yang sejak menjadi mahasiswa baru telah bersama karena NIM kita berdekatan. Terima kasih telah menjadi partner berburu kelas, berburu tempat duduk jika ujian sejak semester 1, juga menjadi teman KKN. Terima kasih telah menjadi teman di dunia KPOP. Terima kasih telah sabar menghadapi cerita dan perilaku random peneliti selama ini. Semoga kita bisa bersama nonton konser NCT atau EXO atau SMTOWN bersama.
- ★ Teruntuk, Megawati Mahmud, Auzai Aminy Iqbal, terima kasih telah menjadi tempat menceritakan keluh kesah selama ini. Terima kasih atas saran-saran yang kalian berikan.
- ★ Teman-teman SPHERE 2016 yang telah menjadi keluarga dan sahabat selama menempuh studi di Universitas Hasanuddin.
- ★ Teruntuk Penulis J.K Rowling, atas karya Novel Harry Potter yang menjadi novel favorit peneliti selama ini. Dan Penulis Ilana Tan, terima kasih atas karya Novel Four Season.
- ★ Teruntuk member EXO terutama Oh Sehun yang telah menjadi bias peneliti dari awal karir EXO hingga saat ini. Terima kasih atas segala hiburan dan musik yang diberikan selama menjadi EXO-L yang menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi.

- ★ Teruntuk semua member NCT terutama Kim Jungwoo, Kim Doyoung, Nakamoto Yuta, dan Qian Kun. Terima kasih atas segala hiburan diberikan baik itu video lucu maupun musik-musik yang menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi. Semoga kita bisa bertemu di konser selanjutnya.
- ★ Terakhir teruntuk Mas Kokoh, terima kasih atas dukungan dan hiburannya selama ini, semoga sehat selalu disana.

Serta seluruh pihak yang tak sempat peneliti sebutkan satu per satu yang telah meluangkan banyak waktu dan tenaga dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca pada umumnya.

Makassar, 24 November 2020

MAYA SAVITRI

ABSTRAK

Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Permintaan Produk (Kartu) Uang Elektronik di Kota Makassar

Maya Savitri
Anas Iswanto Anwar
Fitriwati Djam'an

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan produk (kartu) uang elektronik di Kota Makassar. Variabel yang digunakan adalah variabel pendapatan dan harga. Jenis data yang digunakan adalah data primer dari survei menggunakan kuesioner dan wawancara mengenai produk uang elektronik dan data sekunder dari literatur yang terkait dengan penelitian ini. Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis regresi linear berganda. Berdasarkan hasil analisis regresi, pendapatan dan harga berpengaruh positif dan signifikan terhadap permintaan produk (kartu) uang elektronik di Kota Makassar.

Kata Kunci: Permintaan Produk (Kartu) Uang Elektronik, Pendapatan, Harga.

The purpose of thi study was to analyze the factors that influence the demand for electronic money products (card) in Makassar. The variables used in this study is income and prices. The type of data used is primary data drom survey using questionnaires ad interviews abaout electronic money products and secondary data from literature related to this study. The analytical method used is multiple linear regression method. Based on the result of regression analyze, income and prices have a positive and significant effect on the demand for electronic money products (card) in Makassar.

Keywords: Demand for Electronic Money Product (Card), Income, Price.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMANA PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1. Produk Uang Elektronik	9
2.1.2.1. Definisi Uang Elektronik	9
2.1.2.2. Jenis dan Media Penyimpanan Produk Uang Elektronik	10
2.1.2.3. Kelemahan dan Kelebihan Produk Uang Elektronik.....	11

2.1.2. Pendapatan	13
2.1.3. Harga	14
2.1.4. Permintaan	16
2.1.5. Hubungan Antar Variabel	18
2.1.6. Studi Empiris	19
2.1.7. Kerangka Konseptual	22
2.1.8. Hipotesis	22
BAB III : METODE PENELITIAN	
3.1 Lokasi Penelitian	23
3.2 Populasi dan Sampel	23
3.3 Jenis dan Sumber Data	24
3.4 Metode Pengumpulan Data	25
3.5 Metode Analisis Data	25
3.6 Uji Hipotesis	26
3.7 Definisi Operasional	28
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Produk (Kartu) Uang Elektronik	29
4.2 Gambaran Umum Responden	33
4.3 Hasil Analisis Data Penelitian	39
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	43
BAB V : PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.1	Jumlah Uang Elektronik Beredar di Indonesia Tahun 2012-2019	3
1.2	Jumlah Volume dan Nilai Transaksi Uang Elektronik di Indonesia 2012-2019	4
4.1	Daftar Lembaga Penyelenggara Uang Elektronik yang Telah Memperoleh Izin dari Bank Indonesia (<i>Server/Chip</i>) Per 27 Mei 2020	30
4.2	Hasil Uji Analisis Linear Berganda	40
4.3	Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	41
4.4	Hasil Uji Simultan (Uji F)	42
4.5	Hasil Uji Parsial (Uji t)	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1.1	Preferensi Penggunaan UNIK pada Gerbang Tol Ir. Sutami	5
2.1	Bagan Kerangka Konseptual	22
4.1	Jumlah Uang Elektronik Beredar di Indonesia Tahun 2013-2019	32
4.2	Volume dan Nilai Transaksi Uang Elektronik Tahun 2013-2019	33
4.3	Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	34
4.4	Gambaran Responden Berdasarkan Usia	35
4.5	Gambaran Responden Berdasarkan Pekerjaan	35
4.6	Gambaran Responden Berdasarkan Pendapatan per Bulan ...	36
4.7	Gambaran Responden Berdasarkan Produk (Kartu) Uang Elektronik yang dimiliki	37
4.8	Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Transaksi	38
4.9	Gambaran Responden Berdasarkan Tempat Pembelian Produk (Kartu) Uang Elektronik.....	38
4.10	Gambaran Responden Berdasarkan Intensitas Penggunaan ..	39

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang semakin pesat sehingga memberikan kemudahan pada masyarakat dalam berkegiatan sehari-harinya. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini dimanfaatkan pada segala bidang, baik bidang pendidikan, bidang manufaktur, juga pada bidang ekonomi pun memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini. Pada bidang ekonomi, kemajuan teknologi dimanfaatkan dengan adanya inovasi-inovasi baru pada sistem pembayaran. Sistem pembayaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi yang mengarah pada dunia digital yang perlahan-lahan menggeser peranan uang sebagai alat pembayaran (*cash*) menjadi non-tunai (*cashless*). Sistem pembayaran non-tunai ini tidak menggunakan uang sebagai alat pembayaran melainkan dilakukan dengan cara transfer antar bank atau menggunakan kartu sebagai alat pembayaran, seperti kartu ATM/debit, dan kartu kredit yang dinilai aman, cepat dan efisiensi (Bank Indonesia, 2006).

Selain alat pembayaran non-tunai seperti kartu ATM/debit dan kartu kredit, terdapat instrumen baru pada yang menjadi alat pembayaran non tunai yaitu uang elektronik atau *electronic money*. Uang Elektronik (*Electronic Money*) merupakan alat pembayaran non-tunai yang nilai uangnya disimpan secara elektronik di dalam media *server* ataupun *chip* yang dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran atau transfer dana. Berbeda dengan

penggunaan kartu kredit dan kartu debit yang terhubung dengan rekening nasabah, uang elektronik dilakukan dengan sistem prabayar (*prepaid access*) dimana kita perlu menyetor sejumlah uang terlebih dahulu kepada penerbit atau penyelenggara produk uang elektronik dan disimpan didalam media elektronik atau secara digital sebelum menggunakannya untuk keperluan bertransaksi.

Produk uang elektronik telah digunakan di beberapa negara seperti di Hong Kong menggunakan produk uang elektronik *Octopus Card*. *Octopus Card* digunakan sebagai alat pembayaran transit di Hong Kong semenjak tahun 1997. Namun seiring dengan banyaknya pemakaian, *octopus card* menjadi sistem pembayaran di Hong Kong yang dapat digunakan untuk pembayaran transportasi umum, *departement store*, supermarket, gerai makanan cepat saji, dan tempat lainnya. Selain di Hong Kong, Jepang juga telah menggunakan produk uang elektronik, yaitu *Suica Card*. Sama seperti kegunaan *Octopus Card* di Hong Kong, *Suica Card* juga dapat digunakan untuk pembayaran transportasi umum dan berbelanja (McGrath, 2006).

Di Indonesia sendiri, produk uang elektronik diperkenalkan pada tahun 2007. Pada tanggal 13 April 2009, peraturan mengenai uang elektronik disahkan oleh Bank Indonesia di dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 mengenai uang elektronik. Produk uang elektronik di Indonesia dapat digunakan pada sektor transportasi seperti pembayaran angkutan umum, parkir, maupun sektor non-transportasi seperti gerai toko, alat penyaluran bantuan sosial dan tempat lainnya. Dengan adanya produk uang elektronik ini dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam melakukan transaksi pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai dengan jumlah yang besar.

Kehadiran produk uang elektronik sebagai alat pembayaran non tunai didukung dengan adanya program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). GNNT merupakan salah satu program yang dicanangkan oleh Bank Indonesia yang bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran sekaligus meningkatkan penggunaan transaksi non tunai yang terjadi di masyarakat (*less cash society*) yang terus tumbuh dan dinamikanya mengikuti perkembangan ekonomi. GNNT secara resmi dicanangkan pada tanggal 14 Agustus 2014 oleh Gubernur Bank Indonesia yang menjabat saat itu, Agus DW Martowardojo. (Bank Indonesia, 2018).

Seiring dengan banyaknya penyelenggara produk uang elektronik di Indonesia yang telah mendapatkan izin resmi dari Bank Indonesia, tercatat bahwa peningkatan jumlah uang elektronik yang beredar di Indonesia berfluktuasi setiap tahunnya. Jumlah uang elektronik beredar di Indonesia pada tahun 2013 meningkat menjadi 36.225.373 unit. Namun, pada tahun 2014 dan 2015 terjadi penurunan pada jumlah uang elektronik yang beredar. Tahun 2016, jumlah uang elektronik kembali meningkat hingga pada tahun 2018 jumlah uang elektronik beredar mencapai 167.205.578 unit.

Tabel 1.1
Jumlah Uang Elektronik Beredar di Indonesia
Tahun 2013-2018

Tahun	Jumlah Uang Elektronik Beredar (Instrumen)	Persentase
2013	36.225.373	65,44%
2014	35.738.233	-1,34%
2015	34.314.795	-3,98%
2016	51.204.580	49,22%
2017	90.003.848	75,77%
2018	167.205.578	85,78%

Sumber: Bank Indonesia, 2019.

Selain jumlah uang elektronik beredar, tercatat pula bahwa volume dan nilai transaksi penggunaan uang elektronik di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya. Menurut data Bank Indonesia pada tahun 2013, volume transaksi uang elektronik mencapai 137.900.779 transaksi dengan nilai transaksi 2.907.432 triliun rupiah. Volume dan nilai transaksi ini semakin meningkat hingga tahun 2018 dengan jumlah volume transaksi mencapai 2.922.698.905 transaksi dan nilai transaksi mencapai 47.198.616 triliun rupiah.

Tabel 1.2
Jumlah Volume dan Nilai Transaksi Uang Elektronik di Indonesia
2013-2018

Tahun	Volume Transaksi (Transaksi)	Persentase	Nilai Transaksi (Miliar Rupiah)	Persentase
2013	137.900.779	37,05%	2.907.432	47,47%
2014	203.369.990	47,48%	3.319.556	14,17%
2015	535.579.528	163,35%	5.283.018	59,15%
2016	683.133.352	27,55%	7.063.689	33,71%
2017	943.319.933	38,09%	12.375.469	75,20%
2018	2.922.698.905	209,83%	47.198.616	281,39%

Sumber: Bank Indonesia, data diolah, 2019.

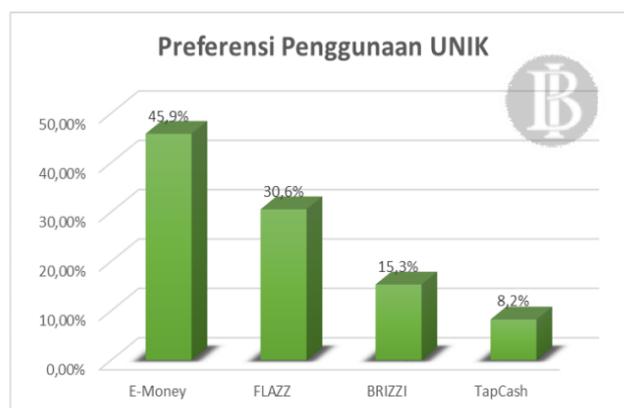
Kota Makassar merupakan salah satu kota terbesar di Indonesia dengan populasi sebanyak 1.508.154 dengan kegiatan ekonomi masyarakat yang tidak hanya berpusat pada Kota Makassar saja, namun juga pada daerah-daerah disekitarnya. Dalam melakukan kegiatan ekonomi tersebut, tentu masyarakat membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung.

Di Kota Makassar, penggunaan produk uang elektronik khususnya berbasis *card* atau Kartu UNIK sebagai alat pembayaran telah mulai diterapkan pada Gerbang Tol Ir. Sutami Makassar secara bertahap sejak Oktober 2017 dengan memberlakukan gerbang *hybrid* sebanyak 13 gardu dari total 33 gardu. Pada 10 November 2018, Badan Usaha Jalan Tol (BUJT) Makassar secara

resmi menerapkan pembayaran non tunai pada gerbang tol. Dalam Kajian Ekonomi Regional Sulawesi Selatan Februari 2019, hingga awal November 2018, tercatat persentase penggunaan UNIK sebagai alat pembayaran di Jalan Tol Ir. Sutami Makassar mencapai 61,96%. BUJT juga menyiapkan pelayanan area khusus pengisian ulang kartu UNIK (*top up*) yaitu pada 2 (dua) gerbang serta *top up* tunai untuk pengguna *e-Money* di 5 (lima) gerbang. Selain itu, untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan bagi masyarakat, koordinasi dan sinergi Kantor Perwakilan Indonesia Provinsi Sulawesi Sulawesi Selatan dengan Badan Usaha Jalan Tol, Perbankan, dan *merchant* seperti Indomaret, Alfamidi, dan Alfamart, difokuskan pada peningkatan fasilitas layanan *top up* di *merchant*. Survei Bank Indonesia pada Februari 2019 menunjukkan bahwa terdapat 100 dari 120 *merchant* yang berlokasi di sekitar jalan tol telah menyediakan layanan *top up*.

Gambar 1.1

Preferensi Penggunaan UNIK pada Gerbang Tol Ir. Sutami



Sumber : Bank Indonesia, diolah

Grafik 5.1. Indikator Perkembangan SSK Sulsel

S

Selain penggunaan produk uang elektronik pada sektor transportasi, penerapan GNNT tidak hanya mencakup elektronifikasi jalan tol saja, namun juga terkait dengan pembayaran parkir pada pusat pembelanjaan dan bandara,

Zakat-Infaq-Sedekah (ZIS), transaksi pemerintah dalam hal ini adalah bantuan sosial, dsb. Peningkatan elektronifikasi serta keuangan inklusif di Sulawesi Selatan juga didukung oleh implementasi bantuan sosial non tunai. Hingga triwulan I 2019, dalam Kajian Ekonomi dan Keuangan Regional Provinsi Sulawesi Selatan Mei 2019, tercatat progres implementasi bantuan sosial non tunai di Sulawesi Selatan yang terdiri dari Bantuan Pangan Non Tunai (BNPT) dan Program Keluarga Harapan (PKH) masing-masing tercatat sebesar 85,4% untuk penyerapannya dan 100% untuk penyalurannya.

Dalam mengkonsumsi atau menggunakan suatu produk barang dan jasa, terdapat banyak faktor-faktor yang mempengaruhinya. Pendapatan merupakan jumlah penghasilan yang diterima seseorang dalam periode tertentu. Pendapatan seseorang sangat penting dalam mempengaruhi permintaan produk suatu barang dan jasa. Sumber pendapatan setiap individu berbeda-beda sesuai dengan aktivitas atau pekerjaan yang dilakukannya. Maka dari itu, dengan pendapatan, seseorang dapat menentukan besar kecil daya belinya terhadap suatu barang dan jasa dalam hal ini adalah produk uang elektronik.

Selain pendapatan, harga barang juga dapat mempengaruhi seseorang untuk mengkonsumsi barang maupun jasa. Harga merupakan sesuatu yang diberikan atau dikorbankan untuk memperoleh suatu produk. Seseorang cenderung akan memperhatikan harga barang maupun jasa sebelum membeli atau mengkonsumsi barang maupun jasa tersebut. Maka dari itu, tinggi rendah harga suatu barang maupun jasa yang akan dikonsumsi, akan mempengaruhi permintaan akan barang maupun jasa. Tingginya suatu harga akan menurunkan permintaan jumlah barang dan akan berpengaruh pada permintaan barang

tersebut, sebaliknya rendahnya suatu harga akan meningkatkan permintaan jumlah barang maupun jasa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permintaan Produk (Kartu) Uang Elektronik di Kota Makassar**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah pendapatan mempengaruhi Permintaan Produk (Kartu) Uang Elektronik di Kota Makassar.
2. Apakah harga mempengaruhi Permintaan Produk (Kartu) Uang Elektronik di Kota Makassar.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pendapatan terhadap Permintaan Produk (Kartu) Uang Elektronik di Kota Makassar.
2. Untuk harga terhadap Permintaan Produk (Kartu) Uang Elektronik di Kota Makassar.

1.3 Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa, instansi, maupun masyarakat mengenai perkembangan Permintaan Produk (Kartu) Uang Elektronik di Kota Makassar.

2. Sebagai tambahan informasi bagi mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin, khususnya bagi mahasiswa/i Jurusan Ilmu Ekonomi.
3. Sebagai penambah, pelengkap sekaligus pembanding hasil-hasil penelitian terdahulu yang mengkaji topik yang sama.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1. Produk Uang Elektronik

2.1.2.1. Definisi Uang Elektronik

Uang elektronik merupakan alat pembayaran non-tunai yang nilai uangnya disimpan secara elektronik di dalam media *server* ataupun *chip* yang dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran.

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik menjelaskan bahwa uang elektronik adalah instrumen pembayaran yang memenuhi unsur sebagai berikut:

1. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit.
2. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media *server* atau *chip*.
3. Nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam Undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Dalam publikasinya pada bulan Oktober 1996, *Bank for International Settlement* mendefinisikan uang elektronik adalah produk *stored value* atau *prepaid* dimana sejumlah nilai uang disimpan dalam suatu media elektronis yang dimiliki seseorang (Basle, 1996).

Tidak seperti kartu debit dan kartu kredit yang merupakan *access product*, produk uang elektronik merupakan *prepaid product*. Perbedaan *access product* dan *prepaid product* adalah, pada *access product*, tidak terdapat pencatatan dana pada instrumen kartu. Dana sepenuhnya berada dalam pengelolaan bank, sepanjang belum ada otorisasi dari nasabah untuk melakukan pembayaran. Pada saat transaksi, instrumen kartu digunakan untuk melakukan akses secara *online* ke komputer *issuer* untuk mendapatkan otorisasi melakukan pembayaran atas beban rekening nasabah, baik berupa rekening simpanan (kartu debit) maupun rekening pinjaman (kartu kredit). Setelah mendapatkan otorisasi oleh *issuer*, rekening nasabah kemudian akan langsung di debet. Dengan demikian pembayaran dengan menggunakan kartu kredit dan kartu debit mensyaratkan adanya komunikasi *online* ke komputer *issuer*.

Sedangkan pada *prepaid product*, nilai uang telah tercatat dalam instrumen kartu atau disebut dengan *stored value*. Dana yang tercatat dalam produk uang elektronik sepenuhnya berada dalam penguasaan konsumen. Pada saat transaksi, perpindahan dana dalam bentuk *electronic value* dari produk uang elektronik milik konsumen kepada terminal *merchant* dapat dilakukan secara *offline*. Dalam hal ini verifikasi cukup dilakukan pada level *merchant (point of sale)*, tanpa harus *online* ke komputer *issuer* (Bank Indonesia, 2006).

2.1.2.2. Jenis dan Media Penyimpanan Produk Uang Elektronik

Secara umum, produk uang elektronik terbagi atas dua, yaitu pertama, *card-based product* dimana produk uang elektronik berbasis *card-based product* atau juga dikenal dengan Kartu UNIK. Produk uang elektronik dalam bentuk *card-based product* merupakan produk uang elektronik untuk pembayaran yang bersifat langsung. Produk uang elektronik berbasis kartu pada umumnya

menggunakan teknologi *smart card* yang digolongkan menjadi 2 (dua) tipe. *Contact type*, dimana dalam penggunaannya kartu UNIK harus dimasukkan ke dalam mesin atau terminal pembaca (*card reader*). Dan *contactless type*, dimana dalam penggunaannya kartu UNIK tidak harus dimasukkan ke dalam *card reader*, melainkan cukup diarahkan atau didekatkan ke alat pembaca (Bank Indonesia, 2006).

Kedua, *software-based product (prepaid product)*. Produk uang elektronik dalam bentuk *software-based product* juga dikenal dengan *digital cash*. Produk uang elektronik ini pada prinsipnya merupakan suatu aplikasi (*software*) yang kemudian di-*install* ke dalam suatu *gadget* yang dijalankan dengan *operating system* yang standar. Produk ini dikembangkan untuk melakukan transaksi melalui suatu jaringan internet.

Selain itu, ada pula jenis produk uang elektronik yang terbagi atas dua, pertama, produk uang elektronik *registered*, yaitu produk uang elektronik yang data identitas pemegang produk tercatat/terdaftar pada penerbit produk uang elektronik dan memiliki batas minimum nilai yang tersimpan pada produk uang elektronik adalah Rp. 10.000.000,-. Kedua, produk uang elektronik *unregistered*, yaitu produk uang elektronik yang data identitas pemegang produk tidak tercatat/terdaftar pada penerbit produk uang elektronik dan memiliki batas minimum nilai yang tersimpan pada produk uang elektronik adalah Rp. 2.000.000,-.

2.1.2.3. Kelemahan dan Kelebihan Produk Uang Elektronik

Produk uang elektronik sebagai alat pembayaran saat ini tentu memberikan banyak kelebihan bagi masyarakat dalam berkegiatan sehari-hari. Hal ini dapat

kita lihat dalam penggunaan kartu UNIK sebagai alat pembayaran pada gerbang tol. Pada pembayaran gerbang tol yang telah menggunakan kartu UNIK sebagai alat pembayaran dan gerbang tol yang masih menggunakan pembayaran secara tunai terdapat perbedaan pada kecepatan waktu pembayaran atau transaksi. Pada gerbang tol yang masih menggunakan pembayaran secara tunai, kecepatan transaksi lebih lambat dibandingkan kecepatan transaksi pada gerbang tol yang telah menggunakan kartu UNIK. Hal ini dikarenakan kasir tersebut harus menghitung uang yang diterima dan uang yang akan dikembalikan terlebih dahulu yang akan memakan waktu yang cukup lama. Dengan menggunakan kartu UNIK, hal tersebut dapat mengefisiensikan waktu transaksi sehingga tidak terjadi antrean yang panjang pada pembayaran pada gerbang tol.

Selain mempercepat waktu transaksi, produk uang elektronik juga mudah untuk di isi ulang. Produk uang elektronik dapat di isi ulang melalui telepon seluler (*gadget*), jaringan penerbit produk uang elektronik atau *merchant-merchant*. Produk uang elektronik juga cenderung lebih aman untuk digunakan dan menghindari pencurian. Dengan menggunakan produk uang elektronik, masyarakat dapat membawa uang dengan jumlah banyak tanpa harus membawa dalam bentuk uang tunai.

Disamping terdapat kelebihan produk uang elektronik, terdapat pula kelemahan dari produk uang elektronik itu sendiri. Dengan menggunakan produk uang elektronik, masyarakat cenderung menjadi lebih boros dalam mengkonsumsi suatu barang maupun jasa dikarenakan kemudahan yang ditawarkan oleh produk uang elektronik, secara tidak langsung dapat membuat masyarakat merasa ingin menggunakannya secara terus menerus. Hal ini tentu

membuat masyarakat menjadi lebih konsumtif dalam kehidupan sehari-hari bahkan dibanding kemampuan daya membelinya.

Dan perlu diketahui pula, disamping memberikan kelebihan memberikan rasa aman karena masyarakat tidak perlu lagi membawa uang banyak dalam bentuk tunai dan menghindari pencurian, produk uang elektronik juga rentan dengan adanya *cyber crime*. Uang yang berada di dalam produk uang elektronik dapat hilang karena dicuri. Berbeda dengan kartu debit dan kartu kredit, produk uang elektronik cenderung lebih mudah digunakan karena tidak memerlukan kode pengaman atau pin ketika bertransaksi sehingga memudahkan pencurian.

2.1.2. Pendapatan

Menurut Mankiw (2007), pendapatan adalah pendapatan yang diterima oleh rumah tangga dan usaha yang bukan perusahaan. Sitohang (2004) mengemukakan bahwa pendapatan dapat diartikan sebagai jumlah penghasilan yang diperoleh dari jasa-jasa kegiatan yang dilakukan yang diserahkan pada suatu waktu tertentu atau pendapatan dapat juga diperoleh dari harta kekayaan (Indrianawati, 2015).

Dalam Sadono Sukirno (1995) pendapatan pada dasarnya merupakan balas jasa yang diterima pemilik faktor produksi atas pengorbanannya dalam proses produksi. Masing-masing faktor seperti, tanah akan memperoleh balas jasa dalam bentuk sewa tanah, tenaga kerja akan memperoleh balas jasa berupa upah/gaji, modal akan memperoleh balas jasa dalam bentuk bunga modal, serta keahlian termasuk para *entrepreneur* akan memperoleh balas jasa dalam bentuk laba (Antari, 2008).

Pendapatan merupakan jumlah seluruh upah yang diterima oleh seseorang atau rumah tangga selama jangka waktu tertentu (Samuelson, 2003). Pendapatan sangat penting dalam menentukan permintaan suatu barang maupun jasa. Masyarakat tidak dapat melakukan pembelian barang kebutuhan apabila pendapatan tidak memadai. Sumber pendapatan setiap individu berbeda-beda sesuai dengan aktivitas atau pekerjaan yang mereka lakukan. Semakin tinggi pendapatan seseorang, maka semakin tinggi pula daya beli masyarakat tersebut terhadap barang dan jasa, begitu pula sebaliknya.

2.1.3. Harga

Harga merupakan nilai barang yang ditentukan dengan uang atau alat tukar yang senilai, yang harus dibayarkan untuk barang dan jasa pada waktu tertentu di pasar tertentu (Mahardika, 2018).

Harga merupakan sesuatu yang diberikan atau dikorbankan untuk memperoleh suatu produk. Menurut Kotler dan Armstrong (2001) harga adalah sejumlah uang yang ditukarkan untuk sebuah produk atau jasa (Purnama dan Widiyanto, 2012).

Dalam menentukan harga sebuah produk barang dan jasa, produsen harus melakukan pertimbangan dengan cermat. Menurut Swastha (1997), harga dipengaruhi oleh beberapa faktor, pertama permintaan dan penawaran. Permintaan adalah sejumlah barang yang dibeli oleh seseorang konsumen pada tingkat harga tertentu. Pada tingkat harga yang rendah akan mengakibatkan jumlah barang maupun jasa yang diminta lebih besar. Sedangkan penawaran merupakan kebalikan dari permintaan dimana suatu jumlah yang ditawarkan oleh

penjual pada suatu tingkat harga yang lebih tinggi mendorong jumlah barang maupun jasa yang ditawarkan lebih besar.

Kedua, persaingan. Harga jual beberapa macam barang dipengaruhi oleh persaingan yang ada. banyaknya penjual dan pembeli akan mempersulit penjual perseorangan untuk menjual dengan harga yang lebih tinggi kepada konsumen lain. Ketiga, biaya. Biaya memegang peranan yang penting dalam penentuan harga. Biaya yang ditetapkan harus mampu menutup biaya produk karena jika tidak akan mengakibatkan kerugian. Jika harga lebih besar dari biaya maka akan menghasilkan laba. Keempat, tujuan perusahaan. Tujuan perusahaan mempengaruhi penetapan harga. Setiap perusahaan tidak selalu mempunyai tujuan yang sama tapi salah satu tujuan perusahaan adalah untuk menghasilkan laba.

Kelima, pengawasan pemerintah. Pengawasan pemerintah juga merupakan faktor yang mempengaruhi penetapan harga. Wujud dari pengawasan pemerintah dapat berupa penentuan harga maksimum dan minimum diskriminasi harga, serta kebijakan-kebijakan lain yang mendorong atau mencegah usaha-usaha tertentu. Keenam, keadaan perekonomian. Keadaan perekonomian sangat mempengaruhi penetapan harga. Misalnya dalam periode resesi dimana harga pada suatu tingkat yang lebih rendah karena bila harga ditetapkan terlalu tinggi maka produk tersebut tidak akan laku (Evalina, dkk, 2012)

2.1.4. Permintaan

Permintaan adalah keinginan konsumen untuk membeli suatu barang ataupun jasa pada berbagai tingkat harga selama periode tertentu (Samuelson, 2003).

Permintaan adalah jumlah suatu barang yang mau dan mampu dibeli pada berbagai kemungkinan harga, selama jangka waktu tertentu, dengan anggapan hal-hal lain tetap sama (*ceteris paribus*).

Secara umum terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan suatu barang, yaitu pertama, harga barang itu sendiri. Komponen harga merupakan komponen yang mampu mempengaruhi daya beli pembeli bila faktor lain tidak berubah. Naiknya harga suatu barang akan mengurangi jumlah barang tersebut yang dapat dibeli sehingga permintaan terhadap barang tersebut menjadi berkurang, demikian juga sebaliknya.

Kedua, harga barang lain yang berkaitan dengan barang tersebut yang dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) golongan yaitu, barang pengganti (substitusi) dimana suatu barang yang mampu sebagai pengganti kepada barang lain apabila ia dapat menggantikan fungsi barang lain tersebut. Dengan kata lain konsumen menganggap bahwa suatu barang yang dibutuhkannya mampu digantikan dengan barang lain, sementara konsumen mempunyai kepuasan atau manfaat yang sama. Barang pelengkap (komplementer), apabila suatu barang selalu digunakan bersama-sama dengan barang lainnya maka barang tersebut dinamakan barang pelengkap kepada barang lain atau saling melengkapi (komplementer). Kenaikan atau penurunan permintaan barang pelengkap selalu sejalan dengan perubahan permintaan barang yang dilengkapinya. Barang netral

(*normal goods*) dimana suatu barang tidak memiliki hubungan sama sekali, atau perubahan permintaan pada suatu barang tidak akan mempengaruhi permintaan barang lainnya.

Ketiga, pengaruh pendapatan rumah tangga terhadap jumlah barang diminta. Dalam hal ini, rumah tangga merupakan pembeli barang dan jasa. Pendapatan merupakan faktor yang penting dalam menentukan corak permintaan terhadap berbagai barang dan jasa. Perubahan pendapatan selalu menimbulkan perubahan terhadap permintaan berbagai jenis barang karena jumlah pendapatan pembeli merupakan cerminan daya belinya.

Keempat, pengaruh distribusi pendapatan terhadap jumlah barang diminta. Misalnya, instrumen pajak pendapatan adalah suatu instrumen sumber pendapatan pemerintah, sekaligus sebagai instrumen pengatur distribusi pendapatan atau uang beredar untuk setiap golongan penduduk untuk pengendalian inflasi. Pemerintah melalui kebijakan fiskalnya akan menaikkan pajak (*tax*), bila pemerintah akan menekan laju inflasi sehingga uang beredar atau pendapatan penduduk akan berkurang. Berkurangnya pendapatan dalam artian daya beli berkurang, maka akan menurunkan permintaan suatu barang. Demikian juga sebaliknya pemerintah akan menurunkan pajak untuk mendorong peningkatan daya beli penduduk.

Kelima, cita rasa atau selera masyarakat. Cita rasa (*selera*) masyarakat cenderung berubah dan dinamis. Banyak faktor yang menjadi penyebab perubahan selera masyarakat seperti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengetahuan mengenai kebutuhan akan mempengaruhi permintaan suatu barang. Perubahan selera juga dapat dipengaruhi oleh perkembangan pembangunan. Kemajuan pembangunan mendorong masyarakat lebih

membutuhkan suatu barang yang dianggap sangat dibutuhkan, seperti kebutuhan komputer yang sebelumnya tidak terpikirkan oleh masyarakat. Cita rasa positif mendorong peningkatan permintaan yang positif, demikian juga sebaliknya.

Keenam, jumlah penduduk. Semakin bertambah jumlah penduduk akan semakin bertambah pula permintaan akan barang kebutuhannya. Misalnya kebutuhan beras akan bertambah karena pertambahan penduduk.

Ketujuh, ramalan atau ekspektasi mengenai masa yang akan datang. Ekspektasi pada konsumen bahwa harga akan menjadi mahal atau tinggi pada masa yang akan datang akan mendorong mereka untuk membeli lebih banyak barang di saat sekarang (Mahardika, 2018).

2.1.5. Hubungan Antar Variabel

2.1.6.1. Hubungan Pendapatan dan Permintaan Produk (Kartu) Uang Elektronik

Pendapatan masyarakat merupakan cerminan dari daya beli masyarakat itu sendiri, sehingga akan mempengaruhi permintaan suatu produk barang dan jasa dari segi kuantitas maupun kualitas. Pada teori permintaan, tingkat pendapatan seseorang akan mempengaruhi permintaan produk barang dan jasa. Seseorang dengan tingkat pendapatan yang tinggi akan mengkonsumsi suatu produk barang dan jasa lebih tinggi. Sebaliknya pada tingkat pendapatan yang rendah, permintaan barang dan jasa akan mengalami penurunan.

Menurut Adiyanti (2015), pendapatan yang tinggi akan menambah permintaan produk uang elektronik. Ketika konsumen memiliki pendapatan yang lebih maka akan makin besar pula konsumsi yang dikeluarkan ataupun gaya

hidup yang meningkat, sehingga ketika pendapatan tinggi maka minat konsumen untuk menggunakan produk baru akan semakin tinggi pula, begitupun sebaliknya.

Pada Manullang (2018), Sokartawi menjelaskan pendapatan akan mempengaruhi banyaknya barang yang akan dikonsumsi, hal ini terlihat dengan bertambahnya pendapatan, maka barang yang akan dikonsumsi bukan saja bertambah, tapi juga kualitas barang tersebut ikut menjadi perhatian.

2.1.6.2. Hubungan Harga dan Permintaan Produk (Kartu) Uang Elektronik

Harga merupakan sesuatu yang diberikan atau dikorbankan untuk memperoleh suatu produk. Menurut Basu Swasta (2009), harga merupakan sejumlah uang yang dibutuhkan untuk mendapatkan sejumlah kombinasi dari barang beserta pelayanannya. Pada teori permintaan barang dan jasa, pada tingkat harga yang rendah, permintaan akan barang dan jasa akan mengalami kenaikan. Sebaliknya, pada tingkat harga yang tinggi, permintaan barang dan jasa akan mengalami penurunan.

Menurut Kotler dan Armstrong di dalam Susilo, dkk (2017) harga merupakan jumlah uang yang ditagihkan atas suatu produk barang atau jasa. Harga adalah jumlah semua nilai yang diberikan oleh konsumen untuk mendapatkan keuntungan dari memiliki atau menggunakan suatu produk atau jasa.

2.1.7. Studi Empiris

Habsari Candraditya dan Idris (2013) dengan judul “Analisis Penggunaan Uang Elektronik (Studi Kasus pada Mahasiswa Pengguna Produk Flazz BCA di Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro)”. Penelitian ini

menggunakan analisis regresi berganda. Variabel dari penelitian ini adalah pengetahuan produk, persepsi manfaat, dan kesesuaian harga sebagai variabel independen dan minat menggunakan sebagai variabel dependen. Hasil dari penelitian ini adalah pengetahuan produk, persepsi manfaat, dan kesesuaian harga berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan produk uang elektronik Flazz BCA.

Cahaya Agung Purnama dan Ibnu Widiyanto (2012) dengan judul “Studi Minat Beli E-Toll Card di Kota Semarang”. Penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda dengan menggunakan SPSS 16.0. Variabel dalam penelitian ini adalah daya tarik promosi, persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, dan harga sebagai variabel independen dan minat beli merupakan variabel dependen. Hasil dari penelitian ini adalah daya tarik promosi, persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, dan harga berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli e-toll card di Kota Semarang.

Wahyu Tri Susilo, Dr. Maya Ariyanti, S.E, M.M, dan Drs. Sumrahadi, M.M (2017) dengan judul “Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan dan Harga terhadap Minat Beli E-Toll Card Bank Mandiri”. Penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda dengan menggunakan SPSS. Variabel dalam penelitian ini adalah daya tarik promosi, persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, dan harga sebagai variabel independen dan minat beli sebagai variabel dependen. Hasil dari penelitian ini adalah daya tarik promosi, persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, dan harga berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli produk E-Toll Card Bank Mandiri.

Ni Made Dwi Aksami dan I Made Jember (2019) dengan judul “Analisis Minat Penggunaan Layanan E-Money pada Masyarakat Kota Denpasar”.

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda. Variabel penelitian ini adalah pendapatan, aspek manfaat, aspek kemudahan, dan faktor keamanan. Hasil dari penelitian ini adalah secara parsial pendapatan, aspek manfaat, aspek kemudahan, dan faktor keamanan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan layanan *e-money* di Kota Denpasar.

Yulia Margaretha Manullang (2018) dengan judul penelitian “Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Brizzi Bank Rakyat Indonesia di Kota Pekanbaru”. Penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda. Variabel penelitian ini adalah pendapatan, persepsi kemanfaatan, dan persepsi kemudahan. Hasil dari penelitian ini adalah pendapatan, persepsi kemanfaatan, dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan produk uang elektronik Brizzi BRI.

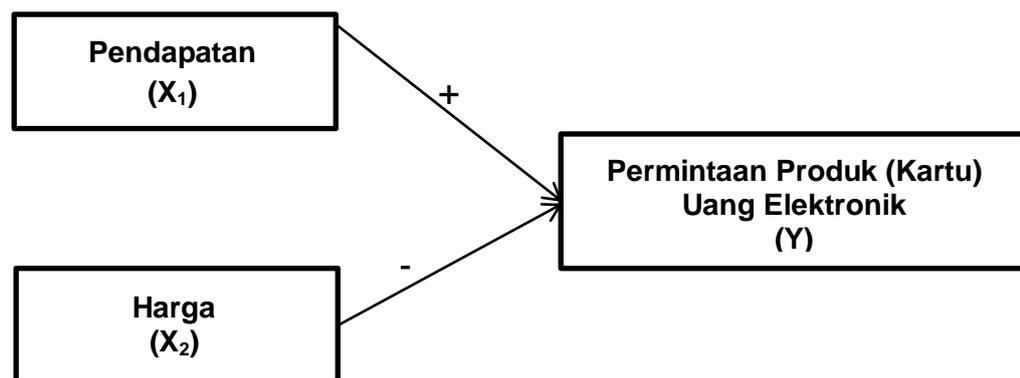
Arsita Ika Adiyanti (2015) dengan judul penelitian :Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan Layanan *E-Money* (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Brawijaya). Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linear berganda. Hasil dari penelitian ini adalah pendapatan, manfaat, kemudahan penggunaan, daya tarik promosi, dan kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan produk uang elektronik.

Nensi Audika Butarbutar dan Luthfi Harris (2018) dengan judul “Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Pembayaran Non-Tunai pada Aplikasi Transportasi Online di Kota Malang”. Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linear berganda. Variabel dalam penelitian ini adalah kemampuan pengguna, biaya, preferensi konsumen, dan mobilitas berpengaruh positif terhadap penggunaan layanan pembayaran non-tunai.

2.1.8. Kerangka Konseptual

Berdasarkan teoritis dan hubungan antar variabel yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti mencoba kerangka berpikir yang menjelaskan bagaimana variabel-variabel tersebut berpengaruh terhadap Permintaan Produk (Kartu) Uang Elektronik. Kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah bahwa Permintaan Produk (Kartu) Uang Elektronik sebagai variabel dependen dipengaruhi oleh 2 (tiga) variabel independen antara lain pendapatan dan harga. Skema kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1
Bagan Kerangka Konseptual



2.1.9. Hipotesis

Adapun hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

H_1 = Pendapatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Permintaan Produk (Kartu) Uang Elektronik di Kota Makassar.

H_2 = Harga berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Permintaan Produk (Kartu) Uang Elektronik di Kota Makassar.