

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

1.1.1 Perkembangan Sistem Pembayaran di Indonesia

Perkembangan teknologi dan keuangan pada saat ini menghadirkan sebuah inovasi yang berhasil mentransformasi suatu sistem atau pasar yang besar dengan memperkenalkan kepraktisan, kemudahan akses, kenyamanan, dan biaya yang ekonomis yang dikenal sebagai Inovasi Disruptif. Dalam Industri Jasa Keuangan inovasi disruptif telah merubah struktur industri, teknologi mediasi hingga model pemasaran kepada konsumen. Keseluruhan perubahan ini dinamakan Financial Technology atau Fintech . (Fintech IBS 2017).

Fintech akan mencapai tiga sasaran Master Plan Sektor Jasa Keuangan Indonesia 2015-2019 yaitu berkontributif mengoptimalkan peran Sektor Jasa Keuangan dalam mendukung percepatan pertumbuhan ekonomi nasional, menjaga stabilitas sistem keuangan sebagai landasan bagi pembangunan yang berkelanjutan dan membuka akses keuangan sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. (Fintech IBS 2017)

Peran Fintech di Indonesia saat ini adalah untuk mendorong tingkat kesejahteraan penduduk Indonesia dengan memenuhi kebutuhan pembiayaan dalam negeri yang masih sangat besar, mendorong kemampuan UMKM yang masih sangat rendah, meningkatkan inklusi keuangan nasional dan mendorong distribusi nasional yang masih belum merata di berbagai pulau di Indonesia, (Fintech IBS 2017)

Pada saat ini Fintech didominasi oleh pemain di sektor digital payment yang fokus memanfaatkan tren pembayaran digital yang didorong oleh layanan e-commerce. Fintech akan membawa perubahan dalam transaksi keuangan dari cara konvensional menuju cara digital. Kebiasaan dalam menggunakan digital cash akan menjadi awal yang baik untuk di adopsi FinTech (IESE.id “Indonesia E-commerce Summit and Expo;2017).

Bank Indonesia meresmikan Bank Indonesia Fintech Office di Jakarta pada November 2016 yang bertujuan untuk menyediakan wadah assesmen, mitigasi risiko dan evaluasi atas model bisnis dan produk/layanan Fintech serta inisiator riset terkait kegiatan layanan keuangan berbasis teknologi. Pembentukan Fintech Office disadari oleh Bank Indonesia sebagai otoritas sistem pembayaran yang perlu mendukung perkembangan transaksi keuangan berbasis teknologi yang sehat. (bi.go.id)

Beragam jasa pembayaran yang termasuk dalam industri Fintech membuat Bank Indonesia Fintech Office akan mengeluarkan Regulatory Sandbox yang merupakan ruang khusus. Regulatory Sandbox akan membantu inovator yang memiliki produk inovatif dan terkendala oleh regulasi yang menghambat operasional di industri Fintech. Spesifikasi produk, model usaha, dan cakupan usaha dari perusahaan bisnis yang memenuhi kriteria dalam bisnis Fintech akan di setujui oleh BI Fintech Office dibawah pengawasan BI dan tidak perlu mengkhawatirkan masalah regulasi. (techniasia.com)

Terdapat 26 Penyelenggara Uang Elektronik di Indonesia yang terdiri dari Bank dan Non-Bank yang telah memperoleh izin dari Bank Indonesia pada Per-September 2017, sebagai berikut:

Tabel 1.1 Daftar Perusahaan yang telah mendapat izin Bank Indonesia

No	Nama Perusahaan
1	PT Artajasa Pembayaran Elektronik
2	PT Bank Central Asia
3	PT Bank CIMB Niaga
4	PT Bank DKI
5	PT Bank Mandiri
6	PT Bank Mega
7	PT Bank Negara Indonesia
8	PT Bank Nationalnobu
9	PT Bank Permata
10	PT Bank Rakyat Indonesia
11	PT Finnet Indonesia
12	PT Indosat, tbk
13	PT Nusa Satu Inti Artha

14	PT Skye Sab Indonesia
15	PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk
16	PT Telekomunikasi Seluler
17	PT XL Axiata, Tbk
18	PT Smarfren Telecom Tbk
19	PT Dompot Anak Bangsa (d/h PT MV Commerce Indonesia
20	PT Witami Tunai Mandiri
21	PT Espay Debit Indoneisa Koe
22	PT Bank QNB Tbk
23	PT BPD Sumsel Babel
24	PT Buana Media Teknologi
25	PT Bimasakti Multi Sinergi
26	PT Visipnet Internasional

Sumber : *bi.go.id*

Pada Tabel 1.1 menunjukkan Perusahaan Bank dan non-bank yang telah memiliki izin dari Bank Indonesia pada September 2017 mengenai peredaran uang elektronik maupun penyelenggara pembayaran digital di Indonesia.



Gambar 1.1 Produk Uang Elektronik

Sumber : *bi.go.id*

Pada gambar 1.1 merupakan produk-produk uang elektronik di Indonesia berdasarkan Chip Based dan Server Based yang paling populer. Pada teknologi Server Based pendekatan ini juga dilakukan oleh aplikasi Gojek dan Grab dalam membantu pengguna aplikasi dalam melakukan transaksi pembayaran, yaitu Go-pay dan Grab-pay. Menurut Direktur Digital Banking dan Teknologi Bank Mandiri Richo Ustavia perkembangan uang elektronik berbasis chip dapat berkembang dengan cepat karena regulasi yang mendukung. Pada uang elektronik berbasis server juga memiliki peluang lebih berkembang karena memiliki fitur transaksi yang dapat dilakukan dalam jarak jauh.

1.1.2 Profil Perusahaan

1) T-cash Telkomsel



Gambar 1.2 T-Cash Telkomsel

Sumber : twitter.com/tcash_id

T-Cash Telkomsel merupakan layanan uang elektronik dari Telkomsel dengan izin penerbitan dari Bank Indonesia. T-Cash dapat digunakan untuk bayar tagihan, merchant, isi pulsa, kirim uang dan lain sebagainya. Regulasi atas T-cash ialah perusahaan PT.Telekomunikasi Seluler sejak Juli 2009.

Fitur T-Cash :

1. Bayar beli di Hp (isi pulsa, bayar tagihan, beli tiket)
2. Belanja Online
3. Berbagi uang (pengiriman uang atau menerima uang dari transfer Bank)
4. Bayar cepat dengan menggunakan Tap

sumber : About Tcash, digitalpayment.telkomsel.com

2) Go-Pay Gojek



Gambar 1.3 Go-pay

Sumber : go-pay.co.id

Sebuah media registrasi pembayaran yang terdapat pada aplikasi Go-Jek. Layanan transaksi pembayaran melalui uang digital selain menggunakan metode pembayaran uang cash. Pelanggan Go-Jek dapat mengisi saldo Go-Pay langsung melalui rekening bank dengan pilihan metode deposit saldo melalui ATM, mobile banking, internet banking maupun dengan Top-Up langsung via driver Go-Jek yang akan memberikan kebebasan bertransaksi. Saldo Go-Pay yang dimiliki dapat digunakan untuk membayar semua jenis layanan Go-Jek mulai dari Go-Ride, Go-Food sampai dengan Go-Mart. (go-pay.co.id). Gopay memiliki izin regulasi melalui perusahaan penyedia uang elektronik yaitu PT.Dompot Anak Bangsa sejak September 2014.

3) Dompetku



Gambar : 1.4 Dompotku

Sumber : Wikipedia

Dompetku merupakan layanan e-money dari Indosat Ooredoo yang akan melayani transaksi keuangan seperti :

1. Setor tunai (cash in), penarikan tunai (cash out)
2. Pembelian, pembelanjaan, pembayaran tagihan, pengisian pulsa ke semua operator
3. Pengiriman uang melalui Handphone kesesama pengguna Dompetku dengan melakukan pendaftaran terlebih dahulu

Sumber : nontunai.com

Pengguna Dompetku yang telah terdaftar akan memiliki 2 akun, yaitu pertama Akun Dompet kirim uang untuk pengiriman uang dengan batas saldo maksimal Rp. 5.000.000 dan Akun Dompet belanja dengan batas saldo minimal Rp.5000 dan maksimal saldo Rp.1.000.000. Pengisian saldo Dompetku dapat dilakukan melalui gerai Indosat Ooredoo, ATM Permata Bank, *Cash in* melalui Bank jaringan bersama ALTO Prima dan *Cash in* melalui *m-banking* BCA.

4) Mandiri E-Money



Gambar 1.5 Mandiri E-Money

Sumber : bankmandiri.co.id

Mandiri e-money adalah uang elektronik yang di terbitkan oleh Bank Mandiri. Mandiri e-money memudahkan dalam melakukan proses transaksi sehari-hari. Transaksi akan menjadi praktis, lebih mudah dan tidak memerlukan uang tunai dan tidak direpotkan dalam hal kembalian. Jumlah maksimal saldo tersimpan sebanyak Rp.1000.000.

Fitur Mandiri e-money :

1. Pengganti uang tunai
2. Saldo tersimpan dalam chip, sehingga tidak memerlukan tanda tangan dan PIN
3. Dapat diisi ulang Top-up
4. Dapat dimiliki oleh nasabah atau non-nasabah Bank Mandiri
5. Saldo pada kartu tidak diberikan bunga

Sumber : bankmandiri.co.id

5) Flazz BCA (Bank Central Asia)



Gambar 1.6 BCA Flazz

Sumber : bca.co.id

Flazz BCA merupakan produk uang elektronik yang diproduksi oleh Bank Central Asia yang diproduksi khusus bagi nasabah BCA. Flazz BCA menawarkan kecepatan bertransaksi dengan teknologi chip dan RFID (Radio Frequency Identification). Kartu Flazz BCA memiliki beragam fungsi yang dapat digunakan untuk pembayaran di Tol Cipali, Food and beverage, minimarket, supermarket, hipermarket, SPBU, parkir, toko buku, tempat rekreasi, transportasi umum (Transjakarta, Commuter Line Jabodetabek dan Transjogja) dan 57 ribu outlet merchant lainnya yang telah bekerjasama dengan BCA. Kartu Flazz BCA didapatkan diseluruh kantor cabang BCA dan stand penjualan Flazz atau merchant penjualan Flazz. Kartu Flazz dapat diisi ulang dengan jumlah minimal Rp.20.000 dan maksimum saldo sebanyak Rp.1000.000. (bca.co.id)

6) BRIZZI (Bank Rakyat Indonesia)



Gambar 1.7 BRI Brizzi

Sumber : bri.co.id

BRIZZI merupakan uang elektronik yang diproduksi oleh Bank Rakyat Indonesia. BRIZZI merupakan sarana pembayaran di merchant-merchant yang telah bekerja sama dengan BRI.

Keuntungan dalam memakai BRIZZI adalah sebagai berikut :

1. Dimiliki oleh siapapun tanpa harus memiliki rekening BRI
2. Nilai uang didalam kartu dapat diisi ulang/Top Up (Via EDC atau ATM)
3. Isi ulang BRIZZI dapat dilakukan melalui rekening BRI atau bank lain
4. Digunakan di merchant yang telah bekerja sama dengan BRI
5. Mengakomodasi pembayaran transaksi mulai dari Rp 1,- sampai dengan Rp 1.000.000,-
6. Transaksi dapat dilakukan dengan cepat dan mudah, tidak melakukan pembayaran dengan menggunakan uang tunai dan tidak direpotkan dengan uang recehan.
7. Nikmati promo-promo Brizzi yang bervariasi.

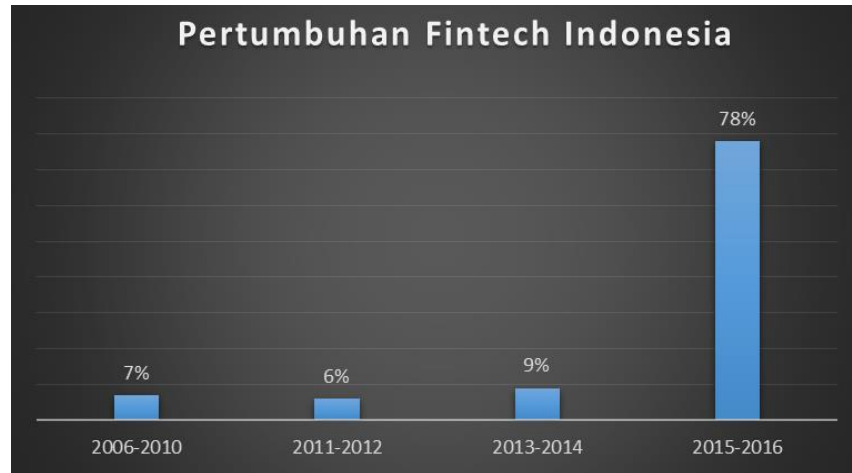
1.2 Latar Belakang Penelitian

Pada era modern saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan perubahan dibidang ekonomi dan financial yang berlangsung dengan cepat. Dengan perkembangan teknologi yang sangat maju, bidang financial memiliki perkembangan ke arah yang lebih efisien dan modern. Saat ini telah hadir teknologi yang mengarah pada inovasi finansial dengan sentuhan teknologi modern di bidang jasa yang bernama Financial Technology. Perkembangan e-commerce yang berkembang cepat berkaitan dengan Fintech yang mengarah pada proses Pembayarannya dimana semakin besar sektor bisnis e-commerce, semakin besar perkembangan Fintech. Fintancial technology mempunyai peran untuk mempercepat perluasan jangkauan layanan keuangan.

Untuk mendukung pelaksanaan Fintech di Indonesia, Bank Indonesia mengeluarkan peraturan No.18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran menimbang bahwa perkembangan teknologi dan sistem informasi terus melahirkan berbagai inovasi, khususnya yang berkaitan dengan Financial Technology (Fintech) dalam rangka memenuhi kebutuhan masyarakat termasuk dibidang jasa sistem pembayaran, baik dari sisi instrumen, penyelenggara, mekanisme, maupun infrastruktur penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran. Fintech akan menghadirkan proses transaksi keuangan yang lebih praktis, aman serta modern.

Evolusi perkembangan e-commerce menghadirkan sebuah inovasi Pembayaran Elektronik (Elektronik Payment). Menurut Sumanjeet (2009) E-Payment meliputi pembayaran untuk kegiatan bisnis, perbankan, pelayanan publik dari warga negara atau pelaku bisnis yang dilakukan melalui telekomunikasi atau jaringan elektronik dengan menggunakan teknologi modern. Pada saat teknologi yang semakin maju Alat pembayaran beralih pada pembayaran non-tunai dana pembayaran eletronik seperti E-money. Dalam ketentuan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (Electronic Money) dalam ketentuan Pasal 1 ayat 3, “ Uang Elektronik adalah

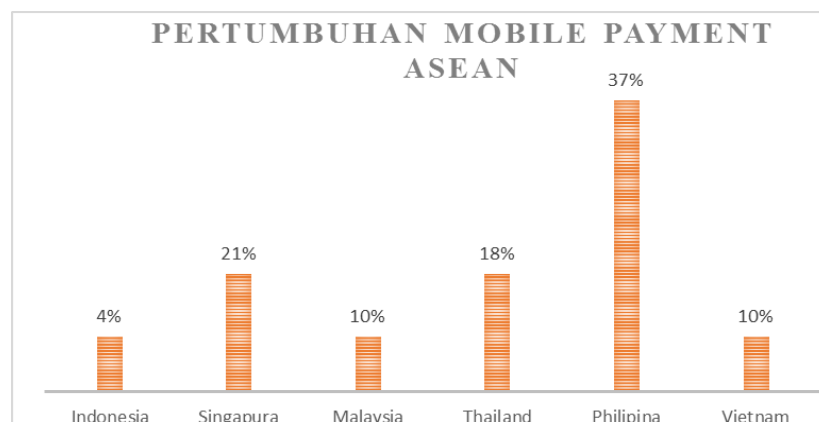
alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.



Gambar 1.8 Pertumbuhan Fintech Indonesia

Sumber : Validnews.co

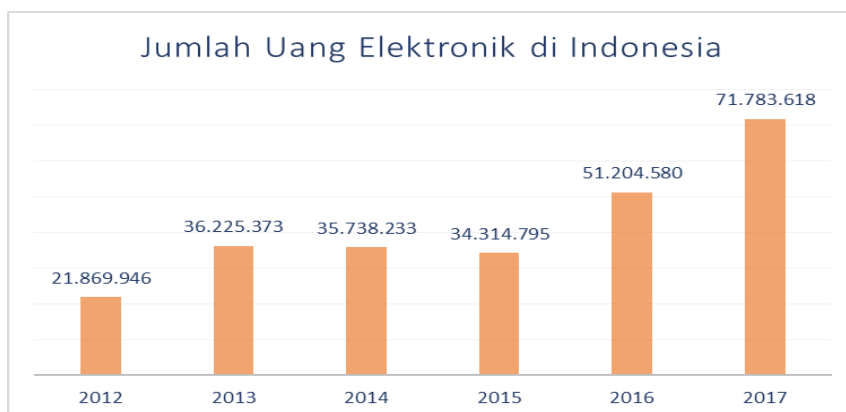
Pada gambar 1.8 menunjukan perkembangan Fintech di Indonesia dari tahun 2006-2016 yang mengalami kenaikan yang signifikan. Dengan pertumbuhan ekosistem teknologi yang pesat, pemain Fintech dalam 2 tahun terakhir mencapai 78%. Pemain Fintech di Indonesia didominasi 43% di sektor pembayaran, 17 % di pinjaman dan sisanya berbentuk agregator, crowdfunding dan lainnya. Walaupun menguasai di sektor pembayaran, Indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan Negara-negara di ASEAN khususnya dalam pembayaran mobile. (Fintech IBS 2017).



Gambar 1.9 Pertumbuhan Mobile Payment ASEAN 2013

Sumber : techniasia.com

Gambar 1.9 memperlihatkan bahwa negara Philipina memimpin statistik pembayaran mobile di Asia tenggara, melewati posisi Singapura dan negara Asia Tenggara lainnya. Pelanggan di Indonesia belum menyadari manfaat yang diberikan pembayaran mobile. Dari kesiapan, keinginan menggunakan dan jumlah pengguna pembayaran mobile , Indonesia masih tertinggal dari negara lainnya. (techniasia.com).



Gambar 1.10 Peredaran Uang Elektronik di Indonesia

Sumber : Bank Indonesia, 2017

Gambar 1.10 memperlihatkan jumlah peredaran Uang Elektronik di Indonesia yang mengalami pertumbuhan dalam enam tahun terakhir dan pada tahun 2017 mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan. Menurut Bank Indonesia, Bank merupakan lembaga yang terlibat dalam membangun sistem pembayaran. Berdasarkan Statistik Distribusi Simpanan Bank Umum pada Mei 2017 , jumlah akun rekening di industri perbankan mencapai 212,68 juta akun rekening dan tumbuh 16,58% dari periode tahun sebelumnya yang berarti 82% dari 260 juta penduduk Indonesia telah memiliki rekening Bank.

Menurut Bank Indonesia, jumlah peredaran kartu pada e-money yang mengalami pertumbuhan disetiap tahun juga terjadi pada volume transaksi dan nilai transaksi e-money. Pada tahun 2015 jumlah transaksi e-money mencapai 535,57 juta kali transaksi dan pada tahun 2016 mengalami kenaikan sebesar 27,53% menjadi 683,13 juta kali transaksi. Dalam nilai transaksi e-money pada tahun 2015 menghasilkan Rp. 5,28 triliun dan tumbuh ditahun 2016 sebanyak 33,69% menjadi Rp.7,06 triliun. Pengguna e-money pada tahun 2015 telah mencapai 30% dari pengguna ATM debit yang mencapai 112,95 juta orang pada tahun 2016 mengalami kenaikan mencapai 40% dari pengguna ATM dan

debit yaitu 127,78 juta orang.

Berdasarkan data Bank Indonesia pada September 2017 terdapat 26 perusahaan penyedia uang elektronik yang terdaftar pada Bank Indonesia yang berasal dari bank dan *non-bank*. Dari data yang didapatkan, terdapat 5 bank di Indonesia yang menyediakan uang elektronik dengan jumlah tertinggi dari segi uang elektronik yang tersebar dan jumlah transaksi. Berikut penjelasan pada Tabel 1.2 dibawah sebagai berikut :

Tabel 1.2 Bank penyedia Uang Elektronik yang memiliki Jumlah Peredaran dan Jumlah Transaksi Tertinggi di tahun 2016

No.	Nama Perusahaan	Nama E-Money	Jumlah Uang Elektronik yang beredar 2015	Jumlah Transaksi 2015	Jumlah Uang Elektronik yang beredar 2016	Jumlah Transaksi 2016
1	Bank Mandiri	Mandiri e-Money	6,7 Juta	252 Juta	8,26 Juta	350 Juta
2	Bank BCA	BCA Flazz	8,6 Juta	46 Juta	9,5 Juta	80 Juta
3	Bank Rakyat Indonesia	Brizzi	3,6 Juta	5 Juta	6,63 Juta	12,7 Juta
4	Bank CIMB Niaga	Rekening Ponsel	1,4 Juta	5 Juta	2,2 Juta	2,9 Juta
5	Bank Negara Indonesia	Tap Cash BNI	300 Ribu	3 Juta	800 ribu	N/A

Sumber : Laporan Tahunan Bank Mandiri 2015 dan 2016 ;Finance.detik.com ; Laporan Tahunan Bank BCA 2015 dan 2016 ; Laporan Tahunan Bank BRI 2015 dan 2016 ; Laporan Tahunan CIMB Niaga 2015 dan 2016; Keuangan.kontan.co.id

Tabel 1.2 menjelaskan terdapat 5 Bank penyedia uang elektronik terbesar di Indonesia pada tahun 2016. Posisi pertama ditempati oleh Bank Mandiri yang merupakan penyedia uang elektronik dengan jumlah kartu 8,26 juta dan jumlah transaksi sebesar 350 juta. Posisi kedua ditempati oleh kartu Flazz BCA dengan jumlah kartu 9,5 juta dan jumlah transaksi sebesar 80 juta. Selanjutnya, pada posisi ketiga ditempati oleh BRI Brizzi dengan jumlah kartu 6,63 juta dan jumlah transaksi sebesar 12,7 juta. Pada posisi keempat ditempati oleh Rekening Ponsel CIMB Niaga dengan jumlah kartu 2,2 juta dan jumlah transaksi sebesar 2,9 juta. Posisi kelima ditempati oleh Tap Cash BNI dengan jumlah kartu 800 ribu.

Selain Penyedia uang elektronik yang dikeluarkan oleh Bank, terdapat 5 perusahaan non-bank yang mempunyai alat pembayaran mobile atau dompet elektronik terbesar di Indonesia dengan jumlah pengguna terbanyak. Tabel 1.3 akan menjelaskan sebagai berikut :

Tabel 1.3 Perusahaan Non-bank penyelenggara Pembayaran Mobile yang Memiliki Jumlah Pengguna Tertinggi tahun 2016

No.	Nama Perusahaan	Nama E-Payment	Jumlah Pengguna e-payment (2015)	Jumlah Pengguna e-payment (2016)
1	Telkomsel	T-Cash	17 Juta	20 Juta
2	Gojek (PT.Dompet Anak Bangsa)	Go-Pay	N/A	11 Juta
3	Indosat	Dompetku	2,5 Juta	4 Juta
4	XL Axiata	XL Tunaiku	1,7 Juta	1,9 Juta
5	PT Nusa Satu Inti Artha	DOKU	850 ribu	1,8 Juta

Sumber : Kontan.co.id ; Tecno.liputan6.com ; Kompas.com ; InfoBankNews.com ; Kompas.com ; CNNIndonesia.com ; Laporan Tahunan XL 2016 ; Beritasatu.com

Tabel 1.3 menjelaskan bahwa posisi pertama ditempati oleh perusahaan Telkomsel yaitu T-Cash yang memiliki jumlah pengguna tertinggi yaitu 20 Juta. Menurut data Telkomsel 2016 pengguna T-Cash yang telah terdaftar mencapai 20 Juta, namun T-Cash hanya memiliki 6 juta pengguna aktif. Posisi kedua ditempati oleh perusahaan Gojek dengan jumlah pengguna 11 Juta. Posisi ketiga adalah Indosat yaitu Dompetku dengan jumlah pengguna 4 juta. Posisi keempat ditempati oleh XL Axiata dengan jumlah pengguna 1,9 Juta. Kemudian posisi kelima ditempati oleh PT Nusa Satu Inti Artha yaitu DOKU dengan jumlah Pengguna sebanyak 1,3 juta.

Berdasarkan fenomena diatas mengenai uang elektronik dan pembayaran digital di Indonesia mengalami perkembangan yang tinggi. Perkembangan uang elektronik dan pembayaran digital akan memberi dampak pada penggunaan uang tunai dan persaingan penyedia uang elektronik maupun penyelenggara pembayaran digital yang semakin kompetitif dengan fitur-fitur yang lebih canggih. Maka dari penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Persepsi Masyarakat mengenai Pembayaran Digital (E-

payment) dan Uang Elektronik (E-Money) Menurut Peta Posisi di Indonesia tahun 2017. (Studi pada Mandiri E-Money, Flazz BCA, BRIZZI, T-Cash, Gopay, dan Dompetku) ”.

1.3 Rumusan Masalah

Pada saat ini Financial Technology menjadi sebuah inovasi dan mempunyai potensi yang terus berkembang disektor keuangan dan teknologi, khususnya dibidang sistem pembayaran. Fintech akan menghadirkan proses transaksi keuangan yang modern dan praktis serta membawa perubahan dalam transaksi keuangan dari cara konvensional menuju cara digital. Pada September 2017 Bank Indonesia telah memberikan regulasi perizinan kepada 26 perusahaan penyedia uang elektronik di Indonesia yang terdiri dari perusahaan Bank dan non-Bank. Terdapat tiga objek penelitian dari perusahaan Bank dan tiga perusahaan non-Bank yang memiliki jumlah perkembangan uang elektronik tertinggi, sehingga perlu melihat pesaing dan keunggulannya dengan melihat posisi perusahaan mereka dengan para pesaingnya agar dapat menggunakan strategi yang tepat.

Menurut Tjiptono dan Chandra (2012:1) positioning yaitu cara produk, merek, atau organisasi perusahaan dipersepsikan secara relatif dibandingkan dengan produk, merek atau organisasi pesaing oleh pelanggan saat ini maupun calon pelanggan. Maka dari itu persaingan financial technology yang semakin ketat dalam jasa sistem pembayaran, para perusahaan yang menyediakan sistem pembayaran digital dan penyedia uang elektronik seperti Telkomsel, Gojek, Indosat, Bank Mandiri, BCA, BRI yang memiliki potensial pasar tertinggi dari sistem pembayaran digital dan uang elektronik yang berasal dari Bank dan non-bank dapat melihat persepsi masyarakat dari pengguna maupun bukan pengguna dengan menggunakan faktor-faktor pendukung persepsi konsumen untuk melihat persaingan para kompetitor dan mengetahui keunggulan dari perusahaan-perusahaan tersebut. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana persepsi masyarakat mengenai pembayaran digital (e-payment) dan uang elektronik menurut peta posisi di Indonesia tahun 2017 .

1.4 Pertayaan Penelitian

Dari hasil literatur review dalam penelitian pembayaran digital dan uang elektronik dan rumusan masalah yang ada, maka pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Bagaimana gambaran persepsi konsumen mengenai pembayaran digital (e-payment) dan uang elektronik menurut peta posisi di Indonesia ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran peta positioning pembayaran digital dan uang elektronik menurut persepsi masyarakat di Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukan penelitian terhadap persepsi konsumen mengenai pembayaran digital dan uang elektronik maka penelitian ini mengharapkan hasil yang berupa manfaat, baik manfaat praktis dan teoritis dari penelitian ini yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini diharapkan mampu mendapatkan pemahaman mengenai ilmu dan teori pada bidang pemasaran. Terutama yang berkaitan dengan persepsi masyarakat.
- b) Penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi bahan masukan dan referensi bagi penelitian selanjutnya yang memiliki minat mempelajari penelitian ini

1.6.2 Manfaat Praktis

- a) Dapat memberikan masukan bagi perusahaan penyedia sistem pembayaran digital dan uang elektronik di layanan perbankan yang akan menyusun strategi perusahaannya menurut persepsi masyarakat pengguna maupun bukan pengguna pembayaran digital dan uang elektronik di Indonesia.
- b) Memberikan informasi dalam meningkatkan layanan pembayaran digital dan uang elektronik dan menentukan strategi positioning pembayaran digital dan uang elektronik.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini menggunakan sampel masyarakat pengguna maupun bukan pengguna pembayaran digital dan uang elektronik di Indonesia. Dalam pemilihan Gopay, Doku, T-Cash, Mandiri e-money, Flazz BCA, Brizzi BRI memiliki latar belakang bahwa financial technology dalam sistem pembayaran digital dan uang elektronik sedang berkembang di Indonesia dan keenam objek tersebut memiliki potensi pasar yang tinggi dalam sistem pembayaran dan jumlah peredaran uang elektronik dan jumlah transaksi tertinggi dari penerbit uang elektronik lainnya di Indonesia yang berasal dari perbankan.

1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Dalam penulisan tugas akhir ini yang merupakan laporan dari hasil penelitian, direncanakan terdiri dari lima bab, masing-masing bab berisi:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab I berisi uraian mengenai gambaran umum perusahaan, gambaran umum objek penelitian, latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup dan sistematika penelitian tugas akhir.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II berisi uraian landasan teori yang melandasi penelitian yang mendukung pemecahan masalah, penelitian terdahulu dan kerangka pemikiran. Dalam bab ini berisi teori-teori yang mendasari masalah yang diteliti.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang jenis penelitian, variabel operasional, tahapan penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang cara pengumpulan, hasil penelitian, dan pembahasan penelitian.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari seluruh penelitian yang dilakukan serta saran-saran dan masukan yang berguna dimasa yang akan datang.