

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman globalisasi ditandai adanya perkembangan teknologi yang memudahkan masyarakat dalam beraktifitas ekonomi. Kondisi tersebut berbeda dengan zaman dahulu yang mana masyarakat menerapkan sistem barter untuk memperoleh barang dan jasa. Perkembangan zaman membuat sistem teknologi dan informasi berkembang sehingga dapat menjangkau berbagai lapisan masyarakat menjadi lebih cepat dan dapat mempermudah masyarakat untuk melakukan aktivitasnya sehari-hari. Perkembangan teknologi tidak hanya pada bidang pendidikan, kesehatan, transportasi dan bidang lainnya, tetapi juga pada bidang ekonomi yang memanfaatkan kemajuan teknologi untuk membantu kegiatan perekonomian negara. Sekarang ini, kegiatan ekonomi memanfaatkan kemajuan teknologi yang memudahkan masyarakat untuk bertransaksi kegiatan ekonomi yaitu dengan menggunakan pembayaran non-tunai, yang dapat diklasifikasikan yaitu kartu Debit/ATM, kartu kredit, dan *e-money* yang dikeluarkan oleh bank atau suatu instansi. Dengan kehadiran sistem pembayaran non-tunai dapat menghindari beberapa resiko seperti perampokan, pencurian, peredaran uang palsu, biaya *cash-handling* yang tinggi, dan lainnya.

Pada awalnya, metode pembayaran non-tunai hanya dapat digunakan untuk transfer antar bank dan bank lainnya. Namun dengan perkembangan zaman dan teknologi, bertambahnya inovasi perbankan yang dapat menambah jenis pembayaran non-tunai yang terdiri dari Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) dan Uang Elektronik. APMK dibagi menjadi ada kartu debit/ATM, dan kartu kredit. Uang elektronik (*e-money*) diklasifikasikan menjadi *chip-based* (berbasis kartu), dan *server based* (berbasis aplikasi). Saat ini, dengan kehadiran alat pembayaran non-tunai masyarakat memberikan tanggapan yang positif, sejalan dengan kebutuhan masyarakat yang menuntut kemudahan dan kecepatan dalam bertransaksi ekonomi. Saat ini, masyarakat meyakini bahwa dengan perkembangan teknologi dan sistem

pembayaran non-tunai yang memenuhi kebutuhan dapat meningkatnya efektifitas pada sistem pembayaran yang menunjang kegiatan masyarakat sehari-hari. Jadi, transformasi sistem pembayaran non-tunai juga didukung oleh kebutuhan masyarakat untuk melakukan transaksinya yang menjadi lebih praktis.

(Bank Indonesia, 2014) Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) merupakan suatu program dari Bank Indonesia yang diluncurkan pada 14 Agustus 2014. Dengan harapan masyarakat Indonesia dapat mewujudkan *cashless society*, yaitu perubahan kegiatan ekonomi pada proses transaksi dari pembayaran tunai menjadi pembayaran non-tunai. Untuk mendukung persiapan GNNT 2014, diterbitkannya Peraturan Bank Indonesia **no. 12/11/PBI/2009** perihal *E-Money*. Dengan berlakunya peraturan ini, maka aturan tentang *e-money* dan aturan tentang pembayaran dengan kartu akan dipisahkan.

E-money merupakan salah satu inovasi keuangan yang berkembang diciptakan pada saat ini terkait dengan cara masyarakat untuk melakukan pembayaran. *E-money* adalah instrumen pembayaran non-tunai yang nilai uangnya tersimpan didalam media atau *chip* yang digunakan untuk bertransaksi. *E-money* digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dimana dan kapan saja dan *e-money* tidak tergolong sebagai simpanan uang di bank. Oleh karena itu, *e-money* menyimpan sejumlah nilai secara elektronik dalam kartu chip yang diterbitkan oleh bank atau suatu instansi pada server yang diterbitkan melalui berbasis aplikasi atau provider telekomunikasi, sehingga *e-money* berbeda dengan kartu transaksi pembayaran lainnya.

(Bank Indonesia) Dengan penggunaan pembayaran uang elektronik, tentunya memberikan keuntungan seperti cara pembayaran yang praktis, aman karena penyelenggara pasti berizin dan diawasi oleh Bank Indonesia, membantu pelaku UMKM dan akselerasi ekonomi keuangan digital, membangun profil kredit untuk kemudahan mendapatkan pinjaman, serta mempermudah dalam transaksi *online*.

Menurut data Statistik Sistem Pembayaran dan Infrastruktur Pasar Keuangan (SPIP BI), jumlah metode pembayaran non-tunai selalu terjadi kenaikan setiap

tahunnya yang menandakan masyarakat dapat menerima adanya pembayaran non-tunai untuk melakukan transaksinya. Dibandingkan kartu ATM/debit, dan kartu kredit yang pertumbuhannya cenderung stagnan, sedangkan jumlah instrument *e-money* yang mengalami kenaikan yang sangat signifikan. Jumlah Instrumen kartu Debit/ATM di Indonesia pada tahun 2009 sebesar 44,53 juta unit, hingga pada tahun 2021 sebesar 226,30 juta unit dengan peningkatan sebesar 13,58% selama periode penelitian. Pada instrumen kartu kredit pada tahun 2009 mencapai 12,26 juta unit, hingga pada tahun 2021 mencapai 16,51 juta unit yang juga menunjukkan peningkatan sebesar 2,40% selama periode penelitian. Sedangkan, pada instrument *e-money* yaitu pada tahun 2009 mencapai 3,01 juta unit, hingga pada tahun 2021 mencapai 575,32 dyang menunjukkan peningkatan sebesar 55,61% selama periode penelitian. Jadi, dapat disimpulkan bahwa selama 13 tahun terakhir jumlah instrument *e-money* naik drastis dan mengalami perkembangan yang cukup pesat yang tentunya ini menandakan bahwa masyarakat semakin tertarik menggunakan *e-money* untuk melakukan proses pembayaran.

(Agus dkk, 2006) Peningkatan *e-money* yang sangat signifikan dan drasits disebabkan oleh adanya faktor kemudahan untuk melakukan pembayaran mikro dan ritel dengan cepat dibandingkan menggunakan pembayaran tunai. (Sofyan Abidin, 2015) Namun disisi lain, *e-money* dapat diakses dengan menggunakan *smartphone* atau yang disebut dengan *server based* yang diakses kapan dan dimana saja seperti QRIS, *Shopeepay*, *Tap-cash*, OVO, DANA, GOPAY, Link-aja, *BBM Money*, Dompetku, dan lainnya serta *e-money* yang menggunakan kartu atau yang dikenal dengan *chip based* yang diluncurkan oleh Bank Indonesia yaitu Kartu Brizzi dari BRI, Kartu *e-money* dari Bank Mega, kartu *e-money* dari Bank Mandiri, BNI Tapcash dari BNI, BTN Blink dari BTN, Kartu Flazz dari BCA, Sakuku BCA dari BCA , E-Toll Card dari BPJT, Indomaret Card dan lain-lain.

Dengan meningkatnya penggunaan uang elektronik oleh masyarakat, tentunya mempengaruhi jumlah uang beredar dimasyarakat atau *money supply* (Ms). Dari Januari 2009, jumlah nominal transaksi *e-money* sebesar 21.658 milyar sedangkan

jumlah uang yang tersedia atau *money supply* ialah sebesar 437.845 milyar. Jadi, rasio *e-money* terhadap *money supply* ialah sebesar 0,49%. Pada Desember 2021, jumlah nominal transaksi *e-money* sebesar 35.100 milyar sedangkan jumlah *money supply* sebesar 2.282.200 milyar. Jadi, rasio *e-money* terhadap *money supply* ialah sebesar 1,54%. Dapat disimpulkan bahwa, rasio nominal transaksi *e-money* dengan *money supply* semakin meningkat yang menandakan bahwa jumlah nominal transaksi *e-money* lebih meningkat dibanding dengan *money supply*.

(Prmono dkk, 2006) Teknologi yang berkembang mengakibatkan pergeseran peran pada uang kertas atau uang kartal sebagai alat pembayaran, dikarenakan pembayaran non-tunai dinilai praktis, efisien, dan ekonomis ketika digunakan oleh masyarakat dari penggunaannya. Tentunya, dapat dilihat dari perusahaan, pusat perbelanjaan, bahkan UMKM sudah menggunakan alat pembayaran non-tunai untuk melakukan transaksinya. Dengan adanya pembayaran non-tunai maka kebutuhan masyarakat akan memberikan kepraktisan dan kemudahan untuk melakukan transaksinya. (Aristiowati dkk, 2019) Inovasi sistem pembayaran dapat mempengaruhi pada *currency*, M1, dan M2 di Indonesia. Hal tersebut berimplikasi dengan meningkatnya pembayaran non-tunai maka akan menggeser peran dari uang kartal untuk melakukan transaksi.

Penggunaan *e-money* memiliki efek berkelanjutan pada kebijakan moneter. Permintaan uang merupakan variabel penting dalam mempersiapkan kebijakan moneter. Permintaan uang sangat penting untuk mengukur efek dari kebijakan moneter dalam perekonomian. Kestabilan permintaan uang tentunya berperan penting dalam pemilihan kebijakan moneter dari Bank Sentral. Meningkatnya penggunaan *e-money* akan mempengaruhi penurunan jumlah permintaan uang tunai di masyarakat menjadi tidak stabil. Dengan ketidakstabilan permintaan uang maka akan mempengaruhi pada suku bunga dan pendapatan riil. Dengan ketidakstabilan ekonomi dimana jumlah uang beredar tidak sesuai terhadap ketersediaan barang dan jasa dimasyarakat sehingga menyebabkan Inflasi. Secara teoritis, suku bunga di pasar uang akan mengalami penurunan sehingga terjadi penurunan terhadap permintaan

uang dimasyarakat. Hal ini dikarenakan masyarakat tertarik untuk menabung di bank menggunakan alat pembayaran elektronik. Biaya pinjaman yang lebih kompetitif akan mendorong peningkatan investasi dan peningkatan produksi riil domestik dan sehingga terjadinya pertumbuhan ekonomi serta meningkatnya kesejahteraan masyarakat.

(Rui Qin, 2017) Penggunaan uang elektronik berdampak negatif pada M0 yang berarti dengan penggunaan uang elektronik mengalami peningkatan maka jumlah uang beredar M0 berkurang. Hasil lainnya juga menunjukkan uang elektronik berpengaruh positif terhadap jumlah uang beredar M1 serta mempengaruhi pengendalian jumlah uang beredar yang dilakukan oleh Bank Sentral. (Sinungan, 1995) Teori Keynes mengemukakan, terjadinya inflasi dikarenakan oleh masyarakat yang mengonsumsi diluar batasnya. Jika terjadi jumlah uang beredar yang meningkat dimasyarakat maka juga akan meningkatkan transaksi sehingga terjadi peningkatan pada permintaan output oleh masyarakat. Ketidakseimbangan dalam penawaran output untuk memenuhi permintaan tersebut maka mengakibatkan inflasi. (Lwanga & Adong 2016) Uang elektronik membuka saluran untuk memeriksa ketersediaan kredit sektor swasta. Dengan demikian, dapat meningkatkan pasokan dana pinjaman dengan realokasi modal dan risiko di seluruh perekonomian. Artinya, ini meningkatkan akses ke layanan keuangan dan menurunkan biaya transaksi terkait. (Zandi, et al., 2016) Kemudahan dari penggunaan *e-money* maka konsumsi masyarakat meningkat yang juga berdampak pada peningkatan pertumbuhan ekonomi. Peningkatan ini disebabkan penggunaan *e-money* yang semakin memudahkan konsumen dalam bertransaksi. Dengan meningkatnya pembayaran menggunakan *e-money* maka diperkirakan akan berdampak pada tingkat konsumsi. Perkiraan ini didasarkan pada peningkatan konsumsi yang terkait dengan produksi ekonomi yang diukur terhadap GDP ekonomi negara tersebut.

Kebijakan moneter digunakan oleh pemerintah untuk menjaga dan memelihara stabilitas sistem keuangan di Indonesia. Otoritas moneter yaitu Bank Indonesia, menetapkan sasaran moneter agar pasokan uang tetap mendukung

stabilitas perekonomian Indonesia. Kehadiran sistem pembayaran diperlukan untuk menopang jumlah uang beredar di masyarakat. Untuk mencegah dampak yang merugikan terhadap kebijakan moneter, maka perlu pengawasan dari kehadiran alat pembayaran non-tunai yaitu *e-money*. Karena dengan perkembangan *financial technology* yang berpotensi mempengaruhi variabel makroekonomi seperti jumlah uang beredar, inflasi, suku bunga, kredit sektor swasta, dan pertumbuhan ekonomi yang menjadi topik yang perlu diteliti bagaimana *e-money* mempengaruhi terhadap variabel makroekonomi.

Penelitian ini akan memberikan bukti baru efek pengaruh *shock* penggunaan *e-money* dengan perkembangan *e-money* yang begitu cepat dan signifikan terhadap variabel makroekonomi dalam kerangka yang lebih luas. Jadi pada penelitian ini, penulis meneliti dampak *shock* (guncangan) penggunaan *e-money* terhadap jumlah uang beredar, inflasi, suku bunga, kredit sektor swasta, dan pertumbuhan ekonomi. Jadi, penulis akan meneliti tentang **“Analisis Pengaruh Shock Penggunaan E-Money terhadap Variabel Makroekonomi di Indonesia.”**

1.2 Rumusan Masalah

E-money tentunya mempengaruhi terhadap perekonomian negara. *E-money* dapat menggantikan uang kartal. *E-money* tidak membutuhkan biaya yang besar, sehingga biaya cetak bisa diminimalisir. Selain itu, *e-money* jauh lebih efisien dan efektif dari sisi penggunaannya, sehingga masyarakat tidak perlu membawa uang untuk melakukan pembayaran barang dan jasa. Transaksi *e-money* membutuhkan waktu yang sangat sedikit. Dengan ini maka membuat masyarakat tertarik menggunakan *e-money*. Tentu saja, dengan peningkatan penggunaan *e-money* akan menyebabkan pertumbuhan ekonomi dan ketidakstabilan ekonomi dan keuangan. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini dapat merumuskan pertanyaan bagaimana pengaruh *shock* dari penggunaan *e-money* berpengaruh terhadap variabel makroekonomi di Indonesia.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan yaitu untuk menganalisis bagaimana pengaruh *shock* penggunaan *e-money* terhadap variabel makroekonomi Indonesia yaitu Jumlah Uang Beredar, Inflasi, Suku Bunga, Permintaan Kredit, dan *Gross Domestic Product* (GDP).

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. **Untuk dunia perbankan.** Dengan mewujudkan *cashless society*, Bank Indonesia perlu memajukan instrumen sistem pembayaran. Mencapai hal tersebut, perlu dilakukan inovasi alat pembayaran non-tunai untuk menarik perhatian publik. Penelitian ini diharapkan dapat membantu bank atau suatu instansi dapat mengembangkan inovasi metode pembayaran non tunai.
2. **Untuk Peneliti.** Sebuah tinjauan literatur yang kuat merupakan acuan bagi peneliti. Melalui penelitian ini, mampu memberikan pengetahuan tentang analisis *shock* penggunaan uang elektronik terhadap makroekonomi di Indonesia.
3. **Untuk lembaga pendidikan.** Dengan hasil penelitian ini dapat menambahkan ilmu pengetahuan dan wawasan tentang analisis *shock* penggunaan uang elektronik terhadap makroekonomi di Indonesia.
4. **Untuk lembaga pemerintah.** Dengan hasil penelitian ini bisa dijadikan saran dan masukan untuk membuat kebijakan tentang analisis *shock* penggunaan uang elektronik terhadap makroekonomi di Indonesia.
5. **Untuk peneliti selanjutnya atau praktisi.** Dengan hasil penelitian ini, bisa dijadikan untuk perbandingan pada penelitian berikutnya.