

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN SAMPUL JUDUL	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
ABSTRAK.....	xix
ABSTRACT.....	xx
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Kajian Pustaka	6
1.6 Kerangka Pemikiran	9
1.7 Metode Penelitian.....	13
1.7.1 Definisi Operasional	14
1.7.2 Waktu Penelitian.....	14
1.7.3 Lokasi Penelitian.....	14
1.7.4 Pemilihan Responden dan Informan.....	15
1.7.2 Teknik Pengumpulan Data.....	16

BAB II PERKEMBANGAN UANG DARI MASA KE MASA.....	17
2.1 Sejarah Uang	17
2.2 Perkembangan Uang Non-Tunai	21
2.3 Uang Elektronik	22
2.3.1 Definisi Uang Elektronik	22
2.3.2. Sejarah Uang Elektronik	24
2.3.3 Bentuk-Bentuk Uang Elektronik.....	25
2.3.4 Jenis-Jenis Transaksi Pada Uang Elektronik.....	27
2.3.5 Penyelenggara Uang Elektronik.....	30
2.3.5 Perbedaan Uang Elektronik denan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) Lainnya	36
 BAB III KARAKTERISTIK RESPONDEN DAN POLA UMUM PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK	 38
3.1 Karakteristik Responden	38
3.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	38
3.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Tahun Masuk dan Usia.....	39
3.1.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Kelompok Fakultas.....	40
3.1.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Total Pengeluaran per Bulan	41
3.2 Kepemilikan dan Penggunaan Moda.....	42
3.2.1 Moda Pembayaran yang Paling Sering Digunakan.....	42
3.2.2 Moda Pembayaran yang Paling Disukai	43
3.2.3 Alokasi Dana Terbanyak per Bulan	44
3.3 Pola-Pola Umum Penggunaan Uang Elektronik	45
3.3.1 Uang Elektronik Berdasarkan Penerbit.....	45
3.3.2 Penggunaan Uang Elektronik	46
3.3.3 Rerata Nilai Penggunaan Uang Elektronik dalam Satu Transaksi...47	
3.3.4 Total Nilai Transaksi Uang Elektronik per Bulan.....	48
3.3.5 Saldo Terakhir per Uang Eketronik	49
3.3.6 Total Nominal Transaksi dari Keseluruhan Uang Elektronik.....	50
3.3.7 Total Saldo Terakhir dari Keseluruhan Uang Elektronik	51

BAB IV MAKNA UANG ELEKTRONIK	53
4.1 Sifat Kepraktisan Uang Elektronik.....	54
4.2 Tawaran Promo	57
4.3 Infrastruktur Pendukung Uang Elektronik	61
4.4 Keamanan dalam Penggunaan Uang Elektronik	66
4.5 Literasi Uang Elektronik di Kalangan Mahasiswa	70
 BAB V KESIMPULAN	 76
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	38
Tabel 3.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Tahun Masuk	39
Tabel 3.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	39
Tabel 3.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Kelompok Fakultas.....	41
Tabel 3.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Total Pengeluaran per Bulan	42
Tabel 3.6 Moda Pembayaran yang Paling Sering Digunakan.....	43
Tabel 3.7 Moda Pembayaran yang Paling Disukai	44
Tabel 3.8 Alokasi Dana Terbanyak per Bulan	45
Tabel 3.9 Uang Elektronik Berdasarkan Penerbit.....	46
Tabel 3.10 Penggunaan Uang Elektronik.....	47
Tabel 3.11 Rerata Nilai Penggunaan Uang Elektronik dalam Satu Transaksi.....	48
Tabel 3.12 Total Nilai Transaksi Uang Elektronik per Bulan	49
Tabel 3.13 Saldo Terakhir per Uang Elektronik	50
Tabel 3.14 Total Nominal Transaksi dari Keseluruhan Uang Elektronik	51
Tabel 3.15 Total Saldo Terakhir dari Keseluruhan Uang Elektronik	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kartu Flazz BCA	31
Gambar 2.2 Aplikasi E-Cash.....	31
Gambar 2.3 Aplikasi Uang Elektronik OVO	34

DAFTAR ISTILAH

<i>Barcode</i>	:	Informasi terbacakan mesin (<i>machine readable</i>) dalam format visual yang tercetak.
<i>Cashback</i>	:	Penawaran di mana pembeli diberikan persentase pengembalian uang tunai atau uang virtual atau bahkan diberikan suatu produk tetapi dengan memenuhi syarat pembelian tertentu yang telah ditentukan oleh pihak penyelenggara <i>cashback</i> .
<i>Cashless Society</i>	:	Keadaan ekonomi di mana transaksi keuangan tidak dilakukan dengan uang dalam bentuk uang kertas atau koin fisik, melainkan melalui transfer informasi digital (biasanya representasi elektronik uang) antara pihak yang bertransaksi.
<i>Chip</i>	:	Sebuah komponen elektronik yang terbuat dari semikonduktor yang terdapat silikon dan ada beberapa gabungan bagian komponen untuk mengirimkan sinyal data elektronik.
<i>Convenient Store</i>	:	Toko yang menyediakan kebutuhan sehari-hari. Mulai dari makanan, minuman, sampai keperluan rumah tangga.
<i>Data String</i>	:	Tipe data untuk teks yang merupakan gabungan huruf, angka, <i>whitespace</i> (spasi), dan berbagai karakter. Fungsi ini digunakan untuk membuat identifikasi teks.
<i>Decacorn</i>	:	Status tingkat lanjut setelah <i>unicorn</i> yang diberikan kepada <i>startup</i> dengan valuasi lebih dari 10 miliar dolar AS.
<i>E-Commerece</i>	:	Penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik.
<i>Financial Technology</i>	:	Inovasi di bidang jasa keuangan yang sedang tren di Indonesia.

<i>Hectocorn</i>	:	Status setelah <i>decacorn</i> . Istilah ini disematkan untuk perusahaan rintisan dengan angka valuasi yang mencapai lebih dari 100 miliar dolar.
<i>Impulsive Buying</i>	:	Proses pembelian suatu barang, dimana si pembeli tidak mempunyai niatan untuk membeli sebelumnya. Pembelian tanpa rencana.
<i>Loyalty Rewards</i>	:	Sebuah program promosi yang dirancang perusahaan untuk menciptakan hubungan jangka panjang yang saling menguntungkan antara perusahaan dengan para pelanggannya sehingga tercipta pembelian terus menerus terhadap sebuah produk atau jasa perusahaan.
Mesin EDC	:	Singkatan dari <i>Electronic Data Capture</i> , sebuah alat untuk menerima pembayaran yang dapat menghubungkan antar rekening bank, fungsinya untuk memindahkan dana secara <i>realtime</i> .
<i>Merchant</i>	:	Penjual barang/jasa yang memiliki bentuk usaha (<i>physical store</i>) maupun <i>online store</i> yang bekerjasama dengan Bank dalam penyediaan layanan penerimaan pembayaran via uang elektronik bank yang bersangkutan.
<i>One Time Password</i>	:	Salah satu cara transaksi dalam dunia digital sekarang yang di fungsikan sebagai pin untuk keamanan. Biasanya Kode OTP (<i>One time password</i> -kunci digital sekali pakai) atau pin tersebut di kirim ke nomor telepon atau di hubungi ke telepon kita langsung.
<i>Password</i>	:	Otentikasi pengguna atau mengamankan perangkat, akun atau data agar tidak dapat terakses oleh orang lain yang tidak bertanggung jawab menggunakan kombinasi angka, huruf (besar dan kecil), dan tanda baca atau karakter khusus.
PIN	:	Singkatan dari <i>Personal Identification Number</i> , yang berarti nomor identifikasi pribadi (PIN) adalah kode keamanan untuk memverifikasi identitas.

<i>Quick Response Code</i>	:	<i>Barcode</i> dua dimensi yang dapat menyimpan data.
<i>Ritel</i>	:	Pengecer atau penjualan eceran.
<i>Scan</i>	:	Proses yang mengubah bentuk <i>hardcopy</i> menjadi <i>softcopy</i> . Biasanya dilakukan menggunakan mesin <i>scanner</i> yang menyatu dengan mesin <i>printer</i> ataupun menggunakan <i>mesin scanner portable</i> .
<i>Server</i>	:	Sebuah sistem komputer yang menyediakan jenis layanan (<i>service</i>) tertentu dalam sebuah jaringan komputer.
<i>Smart Card</i>	:	Sebuah kartu yang telah dipendam sirkuit terpadu.
<i>Startup</i>	:	Sesuatu bisnis yang baru saja berdiri dan berkembang dengan didukung oleh layanan digital dan masih butuh banyak pendanaan untuk beroperasi dengan kelompok kerja yang minimalis.
<i>Trend</i>	:	Hal yang sedang dibicarakan, disukai, dan bahkan digunakan. Dalam hal ini, segala sesuatu (objek atau benda) akan sering dibicarakan, disukai atau bahkan digunakan.
<i>Uang Fiat</i>	:	Uang yang nilainya berasal dari regulasi atau hukum pemerintah. Uang ini berbeda dengan uang komoditas yang didasarkan pada barang, yang biasanya merupakan logam mulia seperti emas dan perak.
<i>Unicorn</i>	:	Gelar yang diberikan pada suatu <i>startup</i> yang memiliki nilai valuasi (nilai dari suatu <i>startup</i> , bukan sekedar pendanaan yang diraih dari investor) lebih dari 1 miliar dolar AS.