

BAB I

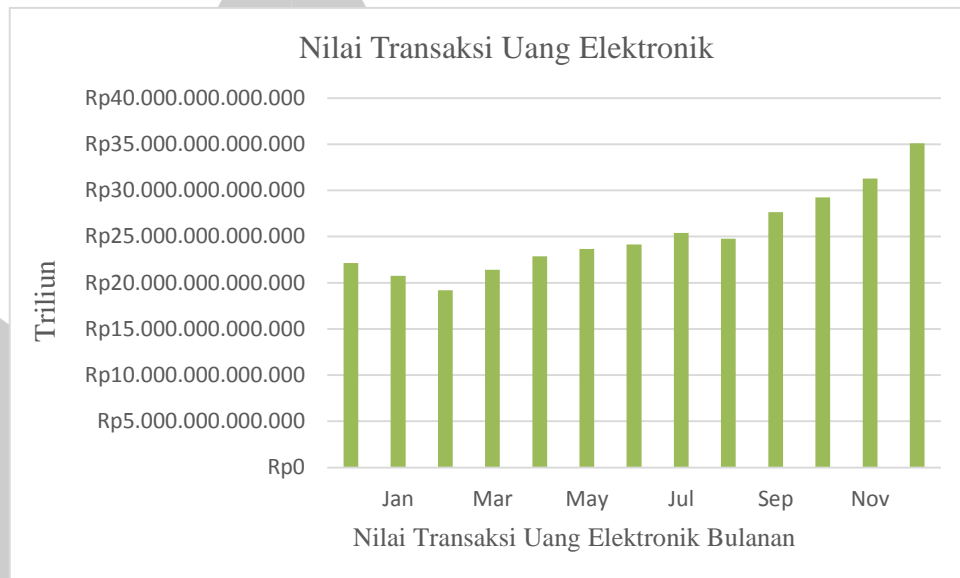
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengguna internet saat ini mulai berkembang pesat dari waktu ke waktu di seluruh dunia termasuk Indonesia. Pemanfaatan internet bukan hanya sekedar media komunikasi dan informasi melainkan internet dimanfaatkan untuk berbelanja, memesan transportasi, penginapan, tiket, hiburan, bisnis, hingga berkarya. Pemanfaatan internet dengan bijak akan memberikan kesejahteraan bagi masyarakat maupun negara. Fenomena ini dimanfaatkan oleh platform bisnis di Indonesia yang menjadikan jaringan sebagai core bisnisnya. Tren tersebut menciptakan metode pembayaran baru di Indonesia yang bernama Financial Technology (Fintech) (Ar-Robi & Wibawa, 2019). Uang Elektronik (E-Money) dan Dompot Digital (E-Wallet) merupakan contoh dari bentuk Fintech.

Di Indonesia mulai berkembang sistem pembayaran berbasis digital dengan menggunakan uang elektronik atau sering juga disebut dengan E-Money. Bank Indonesia (BI) juga mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pada tanggal 14 Agustus 2014, yang mengusung sosialisasi untuk transaksi nontunai (Cashless). Bank Indonesia membuat Gerakan tersebut dengan tujuan untuk mengedukasi masyarakat mengenai pengimplementasian penggunaan uang

elektronik melalui praktek penggunaan instrument pembayaran non tunai dalam berbagai aktivitas ekonomi (Bank Indonesia, 2014)



Gambar 1. 1
Nilai Transaksi Uang Elektronik Per Desember 2021 (Bank Indonesia)

Mengacu pada data Bank Indonesia (BI) tercatat bahwa transaksi uang elektronik mencapai Rp 35,10 triliun per Desember 2021. Pada bulan tersebut tercatat peningkatan sebesar 56,60% jika di bandingkan periode yang sama pada tahun sebelumnya. Pada Desember tahun 2020, nilai transaksi uang elektronik mencapai Rp 22,13 triliun. Tak hanya itu angka tersebut juga naik 12,17% di bandingkan November 2021 yang mencapai Rp 31,29 triliun. Volume transaksi uang elektronik di Indonesia tercatat sebesar 602,29 juta kali pada Desember 2021, jumlah tersebut meningkat 13,63% di bandingkan pada November 2021 yang mencapai 530,02 juta transaksi. Angka volume tersebut meningkat 37,49% jika di bandingkan pada Desember 2020. Pada saat itu, volume transaksi volume dengan uang elektronik tercatat sebanyak 438,04 juta kali (Bank Indonesia, 2021).

Hal ini adalah dampak dari perkembangan teknologi yang cukup pesat secara global. Oleh sebab itu, Bank Swasta maupun Bank negara berlomba – lomba meluncurkan produk - produk mereka. Contohnya, Bank Rakyat Indonesia (BRI) mengeluarkan E-Money yang diberi nama Brizzi, Bank Nasional Indonesia (BNI) yang diberi nama Tap-Cash, Bank Mandiri yang diberi nama Mandiri E-Money, dan Bank Central Asia (BCA) yang diberi nama Flash dan Sakuku. Bahkan Provider telekomunikasi ikut serta dalam memunculkan produknya seperti Telkomsel dengan produk andalannya yaitu T-Cash.

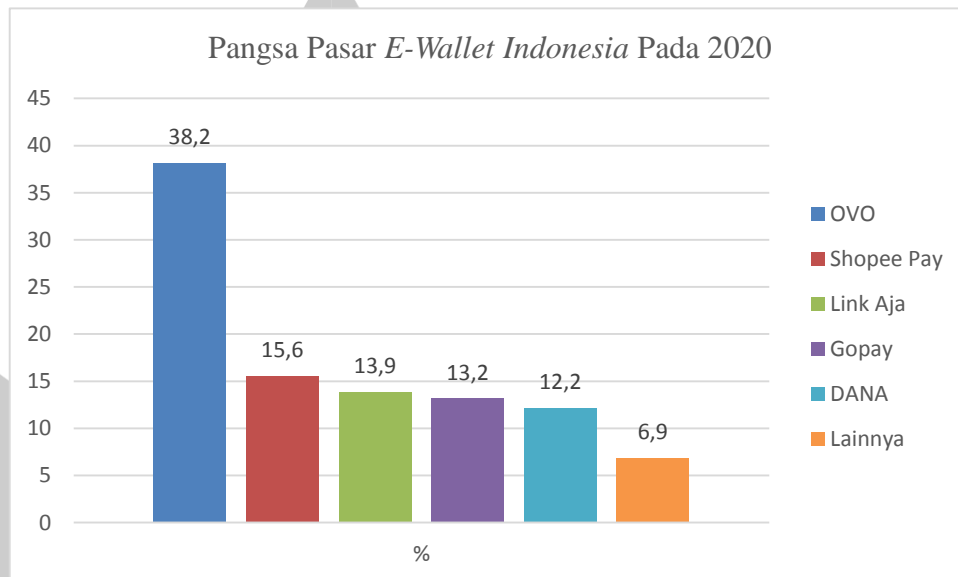
Dalam penggunaan, produk e-money terbagi menjadi dua jenis dalam sistem penggunaannya yaitu berbasis kartu (card-based product) dan berbasis server (Server-based product). Untuk berbasis kartu, nilai uang elektronik disimpan dalam dalam media intergrated cicruit (IC) yang ditamankan pada chip di kartu, sedangkan untuk berbasis software-based dimana nilai uang itu elektroniknya disimpan pada sebuah server (Bank Indonesia, 2006)

Seiring dengan kemajuan di bidang teknologi cara bertransaksi hidup juga berubah. Gaya hidup tanpa uang tunai atau disebut juga Cashless Society kini menjadi transaksi alternatif yang semakin diminati. Cashless society sebenarnya sudah diprediksi oleh para pakar sejak debut pembayaran menggunakan kartu pada awal 1950-an. Setengah abad kemudian visi tersebut mulai terbukti, apalagi banyak riset menemukan bahwa pergeseran menuju cashless society menguntungkan dan meningkatkan kesejahteraan ekonomi (Garcia-Swartz, Hahn, & Layne-Farrar, 2009).

Salah satu contoh Cashless society dikenal dengan E-Wallet. E-Wallet didefinisikan sebagai kenyamanan dalam berbelanja dan bertransaksi tanpa perlu membawa uang dalam bentuk fisik dan dapat digunakan kapan saja atau saat melakukan kegiatan lain (Megadewandanu, 2014). E-Wallet adalah layanan pembayaran yang dioperasikan dibawah regulasi keuangan dan dilakukan perangkat mobile (Kuganathan, 2016).

E-Wallet atau dompet elektronik merupakan salah satu bentuk Fintech yang bentuknya sebuah QR Code atau Barcode yang di operasionalkan melalui aplikasi Smartphone dengan memanfaatkan Internet dan dipakai sebagai alternatif dalam metode pembayaran. E-Wallet memunculkan lebih banyak kemudahan dengan teknologi terkini yang dapat di akses oleh semua kalangan.

Dengan semakin maraknya penggunaan e-wallet di Indonesia, menyebabkan ketatnya persaingan kompetisi antar perusahaan dompet digital dalam menggaet pengguna. Hal tersebut tergambar dari market share tiap dompet digital di Indonesia yang selanjutnya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Buku Inc perihal pangsa pasar e-wallet Indonesia pada 2020 menunjukkan bahwa e-wallet OVO memimpin pangsa pasar e-wallet Indonesia pada 2020 dengan persentase 38,2%. Untuk lebih jelasnya dapat melihat grafik berikut:



Gambar 1. 2
Pangsa Pasar E-Wallet Indonesia pada 2020 (Boku Inc)

Dengan pangsa pasar tersebut, OVO memimpin di peringkat pertama dengan angka 38,2%. Pada urutan kedua bertengger Shopee Pay dengan pangsa pasar sebesar 15,6%. Selanjutnya, LinkAja dengan pangsa pasar sebesar 13,9%. Kemudian, Gopay dengan pangsa pasar sebesar 13,2% dan pada urutan terakhir bertengger DANA dengan pangsa pasar sebesar 12,2%. Laporan tersebut menyebutkan nilai transaksi e-wallet di Indonesia mencapai US\$ 28 miliar pada 2020, sementara untuk volume transaksi e-wallet mencapai 1,7 miliar kali. Total pengguna e-wallet di Indonesia tercatat sebesar 63,6 juta. Angka tersebut diprediksi akan mencapai 202 juta pengguna pada 2025 (Boku Inc, 2021).

Meskipun pembayaran menggunakan e-wallet menawarkan kepraktisan dan kemudahan, namun terdapat dampak negatif yang muncul, seperti budaya konsumtif. Sebab, konsumerisme menjebak setiap individu mengkonsumsi berlebihan tidak sesuai kebutuhan seperti membeli sesuatu yang sebenarnya tidak

dibutuhkan namun akhirnya tetap membeli dikarenakan tergoda dengan adanya cashback/discount.

Dalam agama Islam sendiri, hal tersebut telah diatur dalam konsep muamalah yang menjelaskan mengenai konsep hubungan antar sesama manusia agar saling menjaga hak-hak sesama agar memanifestasikan kepada kemaslahatan dan menjauhkan dari hal-hal mudharat. Menurut al-Syathibi (Nurnazli, 2014) untuk menciptakan kemaslahatan pada umat manusia serta menghindari dari mafsadat itu terbagi menjadi tiga aspek kebutuhan agar bisa memilih dan memilah sesuai kebutuhan urgensi atau tidak, yaitu; dhaururiat (Primer), haajiyat (Sekunder), tahnisiat (Tersier). Dalam menjalani pemenuhan kebutuhan, manusia membutuhkan adanya Batasan supaya mereka tidak berkeinginan untuk memenuhi hawa nafsu diatur pada fiqh muamalah (Muslich, 2013). Dalam perspektif Islam hukum uang elektronik e-money ialah halal. Kehalalan tersebut berlandaskan kaidah:

- a. Setiap transaksi dalam muamalah pada dasarnya diperbolehkan kecuali ada dalil yang mengharamkannya, maka pada saat itu hukumnya berubah menjadi haram. Oleh sebab itu uang elektronik harus memenuhi kriteria dan ketentuan sesuai dengan prinsip syariah;
- b. Adanya tuntutan manusia akan uang elektronik dan pertimbangan banyaknya kemaslahatan yang ada di dalamnya (Lisnawati, et al., 2018).

Sehingga pada intinya hukum dari dompet digital (e-wallet) diperbolehkan karena sebenarnya dompet digital itu untuk mempermudah kita untuk melakukan suatu pembayaran. Mengenai halal dan haramnya penggunaan dompet

digital itu tergantung dari pengguna dompet digital tersebut. Namun sebagai umat Islam kembali lagi pada akad dan memahami nilai-nilai riba. Maka dari itu alangkah baiknya bagi pengguna e-wallet memahami betul aturan dan syarat yang telah ditentukan. Agar tidak terjadi kesalah pahaman terkait hal tersebut.

Rahmantika dan Fajar (2019), dalam penelitian penerapan budaya nontunai dalam transaksi pembayaran menjelaskan bahwa penggunaan uang elektronik (e-money) memberi pengaruh positif bagi sekelompok individu terutama mahasiswa. Mahasiswa adalah sekelompok terpelajar yang cenderung bersifat terbuka terhadap perkembangan teknologi termutakhir. Karena dengan tingkatan pendidikan tinggi yang menjadi aspek yang mendorong mahasiswa sebagai pendukung terhadap suatu perubahan yaitu penggunaan produk teknologi yang telah merata dikelompok mahasiswa termasuk sistem pembayaran yang digunakan oleh generasi milenial. Generasi milenial didefinisikan sebagai generasi yang telah lahir selama jangka waktu dari tahun 1980 hingga tahun 2000 (Hidayatullah, et al., 2018). Generasi tersebut diberi julukan generasi milenial dikarenakan generasi ini adalah generasi yang telah hidup sesudah generasi millennium dan disertai perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa pengaruh terhadap setiap aspek yang ada pada kehidupan manusia.

Mahasiswa saat ini sangat identik dengan lifestyle yang up to date, dan dapat dikatakan bahwa mereka yang banyak melakukan aktifitas jual beli di pasaran. Dan perkembangan teknologi saat ini khususnya pada Fintech (financial technology) membuat mahasiswa mulai beralih pada produk tersebut dalam melakukan transaksi perbelanjaan.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas peneliti akan mencermati lebih lanjut mengenai “**Literasi Pemanfaatan *E-Wallet* di kalangan Mahasiswa Perspektif Bisnis Islam**”

1.2 Fokus Penelitian

Bagaimana pengetahuan mahasiswa *Sub-Urban* Surabaya terkait pemanfaatan *E-Wallet* perspektif bisnis Islam?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan uraian penyusun yang dikemukakan dalam latar belakang masalah maka terjadi tujuan penelitian sebagai berikut:

Menjelaskan pengetahuan terkait pemanfaatan *e-wallet* menurut perspektif bisnis Islam terhadap mahasiswa wilayah *Sub-Urban* Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat memberi wawasan serta pengetahuan terkait *e-wallet* menurut perspektif bisnis Islam.

2. Bagi Penyedia Layanan *E-Wallet*

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan agar dapat memberikan inovasi terbaru

3. Bagi Universitas Hayam Wuruk Perbanas Surabaya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai hukum penggunaan *E-Wallet* menurut perspektif bisnis Islam

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman penulisan yang akan dilakukan terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi

BAB II : PERSPEKTIF DAN KAJIAN TEORITIS

Bab ini menjelaskan tentang Penelitian Terdahulu, Landasan Teori atau Kajian Teoritis, *Creative Review Of Literature* (jika diperlukan), Kerangka Pemikiran, dan Proposisi (jika ada).

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini akan menguraikan tentang rancangan penelitian, batasan penelitian, daftar pertanyaan, informan, teknik analisis, serta triangulasi data.

BAB IV : GAMBARAN SUBYEK DAN ANALISIS DATA

Pada bab ini akan membahas mengenai gambaran subyek penelitian dan analisis data.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan, keterbatasan penelitian, dan saran.