

ANALISIS PENGARUH PENDAPATAN PERKAPITA DAN DANA PIHAK KETIGA PERBANKAN TERHADAP NILAI TRANSAKSI UANG ELEKTRONIK (*E-MONEY*) DI INDONESIA TAHUN 2010.I-2017.IV

Gladys Lukresia Abraham¹, Robby Joan Kumaat², Dennij Mandej³

^{1,2,3} *Jurusan Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,
Universitas Sam Ratulangi, Manado 95115, Indonesia*

Email : Gladysloe@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui Pendapatan perkapita , dana pihak ketiga perbankan terhadap Nilai transaksi uang elektronik (*E-Money*) di Indonesia pada periode tahun 2010.I- 2017.IV. Penelitian ini menggunakan data sekunder yang diperoleh melalui Badan Pusat Statistik dan Bank Indonesia, dianalisis dengan model regresi berganda menggunakan program Eviews8. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendapatan perkapita tidak berpengaruh signifikan, dan dana pihak ketiga perbankan berpengaruh signifikan terhadap nilai transaksi uang elektronik (*E-Money*) di Indonesia.

Kata Kunci: Pendapatan Perkapita (PPK), Dana Pihak Ketiga (DPK) , dan Nilai Transaksi Uang Elektronik (*E-Money*) di Indonesia.

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the effect of income per capita and third parties fund towards Indonesia's e-money transaction value from 2010.I-2017.IV. this study used secondary data from Bank Indonesia and BPS. The method used in this research is multiple regression by using Eviews8. Results show that income per capita does not effect significantly towards Indonesia's e-money transaction value and third parties fund effects significantly towards Indonesia's e-money transaction value.

Keyword: *Income per capita ,thirds parties fund and toward Indonesia's e-money transaction value.*

1. PENDAHULUAN

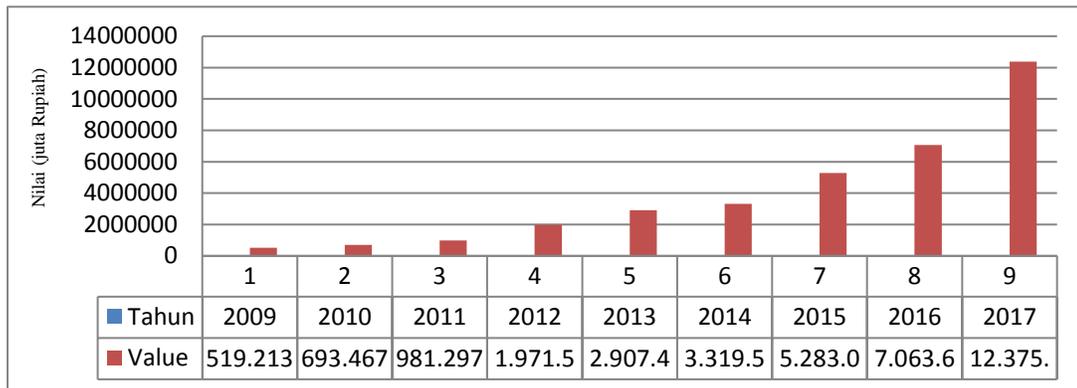
Latar Belakang

Uang memiliki fungsi yang sangat besar dalam kehidupan sehari-hari. Layaknya fungsi uang sebagai alat pembayaran dalam transaksi ekonomi, uang tidak terlepas dari proses transaksi ekonomi di setiap negara. Uang juga dapat dikatakan sebagai indikator penting dalam perekonomian suatu negara. Hal ini disebabkan oleh seluruh kegiatan ekonomi yakni, produksi, distribusi dan konsumsi berkaitan erat dengan uang. Pemerintah dalam hal ini bank sentral selaku otoritas moneter, seringkali menggunakan instrumen uang dalam melaksanakan kebijakannya dalam bidang ekonomi, khususnya bidang keuangan dan perbankan.

Menurut Bank Indonesia pada tahun 2006 hadirnya uang non tunai sebagai alat pembayaran baru tersebut dapat menggantikan peranan uang tunai dalam segala transaksi masyarakat di Indonesia. Pada saat ini, masyarakat mempunyai harapan dalam proses pembayaran dan bertransaksi itu yang mudah, cepat, dan aman dalam setiap melakukan proses kegiatan mereka sehari-hari. Alat pembayaran yang cepat dan efisien tersebut adalah keinginan dan dambaan dari masyarakat. Dengan adanya dorongan dan perkembangan teknologi tersebut dapat menghadirkan inovasi-inovasi serta pembayaran non tunai berbasis elektronik (*e-payment*) seperti kartu debit, kartu kredit dan uang elektronik (*e-money*) (Bank Indonesia, 2006).

Harus diakui saat ini memang penggunaan teknologi dalam beberapa aspek kehidupan di masyarakat kian hari kian meningkat. Hal ini dikarenakan, banyak kalangan yang percaya dan beranggapan bahwa teknologi bisa menjadi solusi atas permasalahan-permasalahan yang sering terjadi di masyarakat, contoh saja dalam hal pembayaran. Saat ini, masyarakat Indonesia memiliki 2 jenis metode pembayaran yaitu tunai dan uang elektronik (*e-money*). Seiring dengan semakin berkembangnya jaman, saat ini banyak masyarakat Indonesia perlahan-lahan mulai beralih dari pembayaran konvensional ke pembayaran uang elektronik. Hal ini juga didorong oleh kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia (BI). Dimana Bank Indonesia telah mengizinkan beberapa jenis *e-money* yang diterbitkan oleh perbankan, operator seluler, dan pihak lainnya. Beberapa kelebihan dari uang elektronik (*e-money*) yaitu sbb : Tidak memerlukan tempat atau wadah yang besar, transaksi pembayaran atau keuangan menjadi lebih cepat, meningkatkan Keamanan dengan menekan angka peredaran uang di masyarakat, mengurangi biaya yang dikeluarkan dibandingkan dengan menggunakan pembayaran konvensional (uang logam dan kertas).

Inovasi yang begitu berkembang pesat untuk mengefisienkan sistem perbankan pada abad milenium ini yang salah satunya yaitu inovasi pada sistem pembayaran. Dengan semakin berkembangnya komputer dan meluasnya akses jaringan internet, penciptaan sistem layanan pembayaran yang semakin efisien menjadi semakin mungkin untuk dilakukan. Pada dasarnya sistem pembayaran merupakan suatu jaringan layanan yang memfasilitasi transaksi pembayaran suatu barang, layanan, dan aset lainnya (Daniel, 1996). Bila perbankan mampu menciptakan jaringan layanan pembayaran yang efisien maka sistem yang efisien dapat tercipta. Transaksi ekonomi dilakukan melalui transfer dengan media tertentu (instrumen pembayaran) yang melibatkan lembaga keuangan, dalam hal ini perbankan. Dalam beberapa kasus, transaksi ekonomi memerlukan penyelesaian melalui proses kliring dan transfer dana secara individual (*settlement*) sebelum suatu transaksi antara penjual dan pembeli dinyatakan final (Sahabat, 2009).



Sumber: Publikasi Tahunan Bank Indonesia

Grafik 1.1
Perkembangan Nilai Transaksi Uang Elektronik di Indonesia 2010-2017

Keluarnya PBI ini secara tidak langsung mengakibatkan melonjaknya jumlah transaksi uang elektronik mencapai 17 juta transaksi dengan nilai transaksi mencapai 500 milyar pada tahun 2009. Di tahun-tahun berikutnya jumlah instrumen selalu meningkat dan di akhir tahun 2011, jumlah transaksi sudah mencapai 41 juta transaksi dan pada tahun 2016 jumlah transaksi sudah mencapai 51 juta. Dari data di atas terlihat bahwa perkembangan uang elektronik ini begitu cepat dan signifikan. Adanya peningkatan terhadap kebutuhan masyarakat untuk memiliki uang dapat dimanfaatkan oleh pemerintah untuk mengurangi jumlah uang kartal yang beredar agar masyarakat beralih menggunakan uang elektronik ini kita bisa melihat perbandingan antara nilai transaksi e-money di atas dengan nilai konsumsi di bawah ini :

Tabel 1.1
Perbandingan antara Nilai Transaksi e-money dan Konsumsi

Tahun	Nilai Transaksi e-money (juta rupiah)	Nilai Konsumsi (miliar rupiah)	Jumlah Persentase nilai e-money terhadap nilai konsumsi total (%)
2009	519,213	129,078,50	0,040
2010	693,467	170,589,07	0,040
2011	981,297	206,568,82	0,047
2012	1,971,550	233,251,31	0,084
2013	2,907,432	257,131,14	0,011
2014	3,319,556	286,221,70	0,011
2015	5,283,018	371,754,50	0,014
2016	7,063,689	341,307,82	0,020
2017	12,375,469	362,810,23	0,034

Sumber : Badan pusat statistic & Data di olah

Terkaitnya nilai transaksi uang elektronik di Indonesia yang setiap tahunnya mengalami kenaikan pada tahun 2009-2017 pada tahun 2017 sebesar 12,375,469. namun juga dibandingkan dengan nilai konsumsi dari tahun 2009-2017 maka nilai konsumsi lebih besar dan meningkat sebesar 362,810,23 di tahun 2017 maka dari perbandingan di atas terdapat perbedaan yang sangat jauh. Maka disimpulkan bahwa jumlah presentase nilai transaksi *e-money* relative kecil dibandingkan dengan nilai konsumsi barang dan jasa total. Hal ini terlihat pada table 1.1 dimana kontribusi nilai transaksi *e-money* hanya lebih kecil dari 1% terhadap nilai konsumsi barang dan jasa total.

Tujuan Penulisan

Untuk mengetahui pengaruh pendapatan per kapita (PPK) terhadap nilai transaksi e-money di Indonesia. Dan untuk mengetahui pengaruh Dana Pihak Ketiga (DPK) Perbankan terhadap nilai transaksi e-money di Indonesia .

Pengertian Uang

Uang juga disebut sebagai alat penukar yang sah, demikian pentingnya fungsi uang, sehingga keberadaan uang disuatu negara diatur dengan undang-undang. Bagi para ahli ekonomi biasanya memberikan pengertian yang beragam mengenai uang. Meskipun demikian, pengertian umum uang ialah sama, yakni benda yang digunakan sebagai alat pembayaran yang sah. Untuk lebih jelasnya pengertian uang menurut para ahli simak saja ulasannya dibawah ini. Beberapa tokoh atau penulis ekonomi pada masa lampau mendefinisikan uang sebagai alat pembayar atau penukar dalam bukunya, Manullang (1977), antara lain : a. A. C. Pigou: "*money are those things that are widely used as a media for exchange*"; yang artinya "uang adalah segala sesuatu yang umum dipergunakan sebagai alat penukar. b. R. S. Sayers tertuang dalam bukunya yang berjudul *Modern Banking* menyatakan bahwa "*money is something that is widely accepted for the settlement of debts*", yang artinya menyatakan bahwa "uang ialah segala sesuatu yang umum diterima sebagai pembayaran utang".c. Albert Gailort Hart dalam bukunya yang berjudul *Money Debt and Economic Activity*, ia mendefinisikan uang sebagai suatu kekayaan yang dimiliki untuk dapat melunasi utang dalam jumlah tertentu dan pada waktu yang tertentu pula.d. Rollin G. Thomas dalam buku *Our Modern Banking and Monetary System*: Uang adalah segala sesuatu yang siap sedia dan diterima umum dalam pembayaran pembelian barang-barang, jasa-jasa, dan untuk pembayaran utang. (Nopirin, 1992) "*Money is something that is readily and generally accepted by the public in payment for the sale of goods, services, and other valuable assets, and for the payment of debt*".

Dana Pihak Ketiga (DPK)

Pengertian sumber dana bank adalah usaha bank dalam menghimpun dana dari masyarakat". Perolehan dana ini tergantung dari bank itu sendiri, apakah dari simpanan masyarakat atau dari lembaga lainnya. Hal ini sesuai dengan fungsi bank bahwa bank adalah lembaga keuangan dimana kegiatan sehari-harinya bergerak dalam bidang keuangan, maka sumber-sumber dana bank juga tidak terlepas dari bidang keuangan itu sendiri. Untuk menopang kegiatan bank sebagai penjual atau memberikan pinjaman, bank harus terlebih dahulu membeli uang atau menghimpun dana sehingga dari selisih bunga tersebut bank memperoleh keuntungan. Pembiayaan operasi bank diperoleh dari berbagai sumber.

Perolehan dana tergantung dari bank itu sendiri apakah secara pinjaman (titipan) dari masyarakat atau dari lembaga lainnya. Kemampuan bank memperoleh sumber-sumber dana yang diinginkan sangat mempengaruhi kelanjutan usaha bank. Dalam mencari sumber-sumber dana, bank harus mempertimbangkan beberapa faktor seperti kemudahan untuk memperolehnya, jangka waktu sumber dana, serta biaya yang harus dikeluarkan untuk memperoleh dana tersebut. Praktik dana yang tersedia sangat beragam dengan berbagai macam persyaratan. Bank juga harus pintar menentukan untuk apa dana tersebut akan digunakan, seberapa besar dana yang dibutuhkan, sehingga nantinya tidak terjadi kesalahan menentukan pilihan.

Pendapatan Per Kapita

Pendapatan per kapita adalah pendapatan rata-rata penduduk suatu Negara. Konsep pendapatan nasional yang biasa dipakai dalam menghitung pendapatan per kapita pada umumnya adalah Pendapatan Domestik Bruto (PDB) atau Produk Nasional Bruto (PNB). Pendapatan per kapita sering digunakan sebagai tolak ukur dari kemakmuran sebuah negara karena merupakan nilai dari pendapatan rata-rata penduduk pada sebuah Negara.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif yang bersifat untuk mengetahui Pengaruh variabel Pendapatan Perkapita (PPK), Dana Pihak Ketiga (DPK) Perbankan terhadap nilai transaksi uang elektronik (MD) . Jenis data yang digunakan adalah data sekunder (triwulanan).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan mencakup seluruh wilayah Indonesia. dengan pengambilan data melalui website Bank Indonesia (BI) 05 Mei 2018 dan Badan Pusat Statistik (BPS) . Waktu penelitian adalah 8 Tahun (2010.I-2017.IV).

Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Analisis data menggunakan regresi linear berganda berbasis *Ordinary Least Square (OLS)*. Variabel dependen adalah Nilai transaksi uang elektronik (*e-money*) yang diberi symbol Y. sedangkan variabel-variabel independen adalah pendapatan perkapita (X_1), dan Dana Pihak ketiga bank umum (X_2). Hubungan fungsional antara dependen variabel dan independen variabel yang diformulasikan sebagai berikut :

$$MD = f(LnPPK, LnDPK) \quad (3.1)$$

Dimana:

- MD = Nilai transaksi uang elektronik
- PPK = Pendapatan Perkapita
- DPK = Dana Pihak Ketiga

Dari model fungsional persamaan (3.2) dapat ditulis secara model ekonometrika sebagai berikut :

$$MD_t = \alpha_0 + \beta_1 LnPPK_t + \beta_2 LnDPK_t + e_t \quad (3.2)$$

Dimana:

- MD = Nilai transaksi uang elektronik
- PPK = Pendapatan Perkapita
- DPK = Dana Pihak Ketiga
- α = konstanta (intersep)

$\beta_1, \beta_2, \beta_3$ = koefisien regresi dari masing-masing variabel bebas,
 e = error term
 t = Periode Waktu Penelitian (2010.I-2017.IV)

3. HASIL PEMBAHASAN

Hasil Estimasi Model Penelitian

Model yang digunakan dalam penelitian ini menjadikan variabel Nilai Transaksi Uang Elektronik (*E-Money*) (MD) sebagai variabel tidak bebas sedangkan Pendapatan Perkapita (PPK) ,dan Dana Pihak Ketiga (DPK) Perbankan sebagai variabel bebas. Estimasi dilakukan dengan metode *Ordinary Least Square*. Hasil estimasi model tersebut sebagai berikut :

Tabel 4.1
Hasil Regresi Persamaan Variabel Nilai Transaksi Uang Elektronik (*E-Money*)

Method: Least Squares				
Date: 08/06/18 Time: 23:25				
Sample: 1 32				
Included observations: 32				
Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	-8.384788	0.813698	-10.30455	0.0000
LnPPK	1.375169	1.263637	1.088262	0.2854
LnDPK	2.773407	0.997055	2.781598	0.0094
R-squared	0.966282	Mean dependent var	2.803716	
Adjusted R-squared	0.963957	S.D. dependent var	0.076753	
S.E. of regression	0.014572	Akaike info criterion	-5.530418	
Sum squared resid	0.006158	Schwarz criterion	-5.393005	
Log likelihood	91.48668	Hannan-Quinn criter.	-5.484869	
F-statistic	415.5394	Durbin-Watson stat	1.001162	
Prob(F-statistic)	0.000000			

Sumber olah data Eviews 8

MD = **-8.384788 + 1.375169 LnPPK + 2.773407 LnDPK****
 t- stat = (-10.30455) (1.088262 LnPPK) (2.781598 LnDPK)
 R² = 0.963957
 F – stat = 415.5394
 Dimana:

MD : Nilai Transaksi Uang Elektronik (*E-Money*)

PPK : Pendapatan Perkapita

DPK : Dana Pihak Ketiga

(**) : Signifikan pada α 5%

Secara teori, Pendapatan Perkapita (PPK) memiliki hubungan yang tidak berpengaruh signifikan terhadap Nilai transaksi Uang Elektronik (MD). Berdasarkan hasil diatas diperoleh koefisien regresi variabel PPK sebesar 1.375169. Dengan hasil estimasi, nilai koefisien regresi PPK sebesar 1.37 menunjukkan bahwa jika terjadi kenaikan PPK sebesar 1% maka akan terjadi kenaikan MD sebesar 1.37 %.

Variabel kedua yang digunakan Dana Pihak Ketiga (DPK) diperoleh koefisien sebesar 2.773407 yang berarti DPK memiliki hubungan yang berpengaruh signifikan terhadap Nilai transaksi uang elektronik (MD). Dengan demikian, sesuai hasil estimasi nilai diatas akan memberi gambaran bahwa jika terjadi kenaikan DPK sebesar 1% maka akan terjadi kenaikan MD sebesar 2.773 %.

Uji t-statistik

Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh dilakukan pengujian t statistik untuk mengetahui bagaimana pengaruh tiap-tiap variabel bebas secara parsial terhadap Nilai Transaksi Uang Elektronik. Hipotesis dari uji ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Pendapatan Perkapita

Dari hasil estimasi model tersebut, maka diperoleh nilai t-statistik untuk variabel PPK yaitu sebesar 1.088 Apabila dibandingkan dengan nilai t tabel, maka dapat dilihat bahwa nilai t-hitung variabel ini lebih kecil dari t-tabelnya dengan ketentuan $df_{(\alpha, n-k) 0,05;29} = 1.699$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel pendapatan perkapita (PPK) tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap nilai transaksi uang elektronik pada tingkat kepercayaan 95%.

2. Variabel Dana Pihak Ketiga

Dari hasil estimasi model tersebut, maka diperoleh nilai t-statistik untuk variabel DPK yaitu sebesar 2.781 Apabila dibandingkan dengan nilai t tabel, maka dapat dilihat bahwa nilai t-hitung variabel ini lebih besar dari t-tabelnya dengan ketentuan $df_{(\alpha, n-k) 0,05;29} = 1.699$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel dana pihak ketiga (DPK) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap nilai transaksi uang elektronik pada tingkat kepercayaan 99%.

Uji F-statistik

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai F hitung sebesar 415.53 Jika nilai ini dibandingkan dengan nilai F tabel $(0,05,k(3)-1=2,n(32)-k=29)$ adalah 3.33, maka diperoleh hasil bahwa nilai F hitung > F tabel, berarti H_0 ditolak yang berarti bahwa pada persamaan regresi diatas variabel bebas Pendapatan Per Kapita dan Dana pihak ketiga secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap nilai transaksi uang elektronik di Indonesia pada tingkat kepercayaan 99%.

Uji Asumsi Klasik

Uji Autokorelasi

Hasil uji Autokorelasi dengan metode LM (*Lagrange Multiplier*) dapat dilihat pada tabel 4.2. dibawah. Berdasarkan hasil regresi dapat dilihat nilai koefisien determinasinya (R^2) sebesar 0.299343. Nilai chi squares hitung (X^2), sebesar 0.0130 sedangkan nilai kritis (X^2) pada $\alpha = 1\%$ dengan df sebesar 2, Nilai (X_1) Tabel 10% = 4.61 , Nilai (X_2) Tabel 5% = 5,99, dan Probabilitas Chi squares = 0.0083. Karena nilai chi squares hitung (X^2) < dari pada nilai chi squares (X^2) tabel, maka dapat disimpulkan model tidak mengandung masalah autokorelasi.

Tabel 4.2
Hasil Uji Autokorelasi – LM

Breusch-Godfrey Serial Correlation LM Test:			
F-statistic	5.767644	Prob. F(2,27)	0.0082
Obs*R-squared	9.578992	Prob. Chi-Square(2)	0.0083

Sumber olah data Eviews 8

Uji Multikolinieritas

Yang dimaksud dengan multikolinieritas adalah adanya hubungan linier diantara variabel-variabel bebas yang terdapat dalam suatu model (Widarjono (2013). Uji multikolinieritas digunakan untuk melihat hubungan linier antar variabel independen didalam model. Dalam pengujian ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode parsial antar variabel independen. Ciri-ciri adanya multikolinieritas dapat ditunjukkan oleh beberapa faktor, namun yang paling mendukung penjelasan adanya gejala multikolinieritas dalam model adalah jika dalam hasil regresi diperoleh nilai R^2 yang tinggi (mendekati 1), tetapi tidak satupun atau sangat sedikit koefisien yang ditaksir penting secara statistik (melalui uji F dan uji t). Untuk mengetahui ada tidaknya multikolinieritas dapat digunakan metode VIF dan Tolerance dengan aturan main (*rule of thumb*) jika Nilai VIP melebihi angka 10 maka dapat dikatakan bahwa ada multikolinieritas dan sebaliknya jika Nilai VIP dibawah angka 10 maka dapat dikatakan bahwa tidak ada multikolinieritas (Widarjono, 2013). Dibawah ini tersaji table hasil perhitungan VIP sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Uji Multikollineritas – VIF

Variance Inflation Factors Included observations: 32			
Variable	Coefficient Variance	Uncentered VIF	Centered VIF
C	0.662104	99783.43	NA
LnPPK	1.596778	1740130.	55.69776
LnDPK	0.994119	1092958.	55.69776

Sumber olah data Eviews 8

Dari hasil tabel terlihat bahwa pada variabel independen mengalami multikolinearitas, karena nilai centered VIF lebih besar dari 10 maka terjadi masalah multikolinearitas. Dengan kata lain, VIF yang tinggi tidak harus atau pun cukup untuk mendapatkan varians dan standard error yang tinggi. Oleh karena itu, multikolinearitas yang tinggi, seperti yang diukur dengan VIF yang tinggi, mungkin tidak harus menyebabkan nilai standard error yang tinggi. Dalam semua kasus diskusi ini, istilah tinggi dan rendah digunakan dalam pengertian relative. Masalah multikolinearitas ini biasanya timbul karena jumlah observasi yang sedikit. Multikolinearitas pada dasarnya adalah masalah data dan terkadang kita tidak memiliki pilihan terhadap data yang tersedia. Jika tujuan tunggal dari analisis regresi hanyalah prediksi atau *forecast*, maka multikolinearitas bukanlah permasalahan serius karena semakin tinggi R^2 semakin baik prediksinya (Gujarati, 2012). Multikolinearitas tetap menghasilkan estimator yang BLUE (*Best Linear Unbias Estimator*) karena masalah estimator yang BLUE tidak memerlukan asumsi tidak adanya korelasi antar variabel independen. Model regresi ini dapat digunakan walaupun mengandung masalah multikolinearitas (Widarjono, 2013).

Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas diperlukan untuk mengetahui apakah varian variable gangguan adalah tidak konstan atau disebut dengan heteroskedastisitas. Berdasarkan pola main dari metode BP, jika nilai chi square hitung lebih besar dari nilai kritis chi squares pada $\alpha = 1\%$ maupun pada $\alpha = 5\%$ maka hasil regresi mengandung masalah heterokedastisitas. Dari hasil pengujian terlihat nilai Obs*R-squared atau chi squares 3.573935 dan nilai probabilitasnya adalah 0.1800 dimana chi squares lebih kecil dari nilai kritis chi squares pada $\alpha = 5\%$ yaitu 3,84146 yang berarti hasil regresi tidak ada heterokedastisitas.

Tabel 4.4
Hasil Uji Heteroskedastisitas – Breusch Pagan

Heteroskedasticity Test: Breusch-Pagan-Godfrey			
F-statistic	1.824363	Prob. F(2,28)	0.1800
Obs*R-squared	3.573935	Prob. Chi-Square(2)	0.1675
Scaled explained SS	17.57824	Prob. Chi-Square(2)	0.0002

Sumber olah data Eviews 8

Pembahasan Pengaruh Pendapatan Per Kapita Terhadap Nilai Transaksi Uang Elektronik

Pendapatan perkapita merupakan pendapatan rata-rata penduduk di suatu negara. Semakin tinggi pendapatan perkapita maka akan meningkatkan kecenderungan nilai konsumsi masyarakat. Peningkatan Pendapatan Perkapita di Indonesia disebabkan oleh meningkatnya Pendapatan Domestik Bruto Indonesia.

Dengan meningkatnya pendapatan masyarakat, tentu dapat meningkatkan daya beli masyarakat tersebut memperlihatkan respon emoney terhadap pendapatan perkapita yang cepat stabil hanya dalam kurun waktu kurang dari satu tahun dan pendapatan perkapita juga

memiliki kontribusi terbesar terhadap uang elektronik berdasarkan nilai transaksinya mencapai 4,5%.

Hal tersebut dapat dibuktikan dengan grafik (4.2) diatas menunjukkan bahwa pendapatan perkapita terhadap nilai transaksi e-money di Indonesia meningkat bisa di lihat pada triwulan III dan triwulan IV Tahun 2017 sebesar 3.490608. Dan Pendapatan perkapita tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan nilai transaksi uang elektronik dalam periode 2010.I-2017.IV. pendapatan perkapita terhadap nilai transaksi di indonesia ini terus meningkat namun pada masa-masa itu terjadi fluktuasi diaman terjadi penurunan dan kenaikan di setiap bulannya yang disebabkan masyarakat masih memilih untuk menggunakan uang tunai dari pada menggunakan e-money tetapi lebih pada tindakan untuk terus melakukan edukasi dan sosialisasi pihaknya di bank indonesia juga terus menggandeng seluruh pihak terkait mendukung infrastruktur penerapan non tunai ini dan supaya masyarakat bisa lebih mengenal tentang *e-money*.

Hal ini sesuai dengan teori yang ada sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Helmi dan Mubarak (2013) di Kalimantan selatan mengatakan bahwa apabila jika dilihat secara umum, kelompok masyarakat berpenghasilan tinggi berpotensi menggunakan instrumen pembayaran non tunai dibandingkan kelompok masyarakat berpenghasilan rendah. Selain itu, untuk variable usia secara umum kelompok usia muda memiliki peluang tinggi terhadap system pembayaran non tunai. Sedangkan hal ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh helmi dan Mubarak, maka penelitian ini dijelaskan bahwa utama responden dalam penggunaan instrument non tunai secara berurut adalah kemudahan, dan transaksi aman oleh karena itu untuk mengembangkan system pembayaran e-money dimasa depan, bank Indonesia harus memberikan perhatian utama pada aspek-aspek tersebut.

Pembahasan Pengaruh Dana Pihak Ketiga Terhadap Nilai Transaksi Uang Elektronik

Bahwa pada variable dana pihak ketiga yang terus meningkat namun juga di setiap bulannya mengalami fluktuasi dimana masa-masa itu terjadi kenaikan dan penurunan. Dalam definisi mengenai bank atau perbankan, kelangsungan hidup perbankan tidak bisa lepas dari dana pihak ketiga ,juga maju mundurnya perbankan tergantung dari dana pihak ketiga yang dimilikinya disamping itu dengan adanya dana pihak ketiga fungsi perbankan sebagai intermediasi yang mengumpulkan dana dan menyalurkan kepada masyarakat dalam bentuk pinjaman serta memberikan jasa bank atau kredit bisa diwujudkan namun pada dasarnya masing-masing pendapat memiliki pengertian yang sama.

Penghimpun dana pihak ketiga berupa tabungan dalam jumlah besar merupakan hal yang amat berarti bagi bank, mengingat relative lebih murah biaya bunga yang dikeluarkan oleh bank dibandingkan dengan biaya bunga deposito. Semakin besar porsi dana murah semakin rendah pula biaya bunga yang di keluarkan oleh bank dan pada akhirnya akan berujung pada makin tingginya keuntungan bank, oleh karena itu untuk mempertahankan dan meningkatkan perolehan tabungan bank makin kreatif dalam upaya memenuhi keinginan nasabah tabungannya.

Sementara uang elektronik merupakan salah satu produk perbankan, maka masyarakat yang memiliki pendapatan lebih yang kemungkinan besar dalam menggunakan atau mengkonsumsi produk perbankan ini. Pada dasarnya untuk menggunakan uang elektronik ini

sebenarnya tidak perlu mengeluarkan biaya bahkan tidak ada biaya ataupun saldo minimum seperti kartu kredit ataupun kartu debit..

Secara hasil diatas variable Dana Pihak Ketiga menunjukkan hubungan positif terhadap nilai transaksi *e-money* dan memiliki pengaruh yang signifikan. Dengan teori yang ada sebagaimana kesimpulan penelitian dari *Sova, Turku (2013)* yang mengatakan bahwa nilai transaksi uang elektronik pada dana pihak ketiga tidak akan mengubah tabungan, deposito dan giro yang tinggi. Dan selain itu nilai dana pihak ketiga menunjukkan bahwa semakin optimalnya perbankan dalam menggunakan e-money dan mampu mendorong tingginya nilai dana pihak ketiga akan menambah pertumbuhan dana bank sehingga semakin terjaga.

Begitu pula dari penelitian *Kasmir (2004: 91)*, yang menyimpulkan bahwa DPK dari Bank Umum di Indonesia mampu memberikan keuntungan yaitu dana dari masyarakat dapat berupa giro (*demand deposit*), tabungan (*saving deposit*), dan deposito berjangka (*time deposit*) pada modal perbankan sebagian besar atau lebih dari 80% dari dana pihak ketiga.

4. PENUTUP

Kesimpulan

Faktor Pendapatan Perkapita (PPK) memiliki hubungan positif tetapi pendapatan perkapita tidak berpengaruh signifikan terhadap Nilai Transaksi Uang Elektronik (*E-Money*) di Indonesia, khususnya pada periode tahun 2010.I – 2017.IV. Dikarenakan masyarakat pada umumnya dalam menentukan tingkat konsumsinya sangat dipengaruhi oleh tingkat pendapatannya, baik dalam mengkonsumsi barang dan jasa, maupun produk perbankan seperti halnya uang elektronik. Sehingga hipotesis yang diangkat pada penelitian ini bahwa diduga pendapatan per kapita berpengaruh negatif terhadap nilai transaksi uang elektronik di Indonesia sesuai dengan hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis tidak terbukti benar.

Dana Pihak Ketiga berpengaruh signifikan terhadap permintaan uang elektronik (*E-Money*) di Indonesia, khususnya pada periode tahun 2010.I – 2017.IV. Dikarenakan masyarakat yang pada umumnya masih memiliki persepsi untuk lebih mempercayai uang tradisional atau uang kartal dan logam, dan maka dalam bank umum yaitu tabungan, giro, simpanan berkurang maupun bertambah tidak mempengaruhi masyarakat dalam beralih kepada uang elektronik. Sehingga hipotesis yang diangkat pada penelitian ini bahwa diduga dana pihak ketiga dalam bank umum berpengaruh positif terhadap nilai transaksi uang elektronik di Indonesia. sesuai dengan hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis terbukti benar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh Pendapatan Perkapita, Dana Pihak Ketiga terhadap Nilai Transaksi Uang Elektronik periode tahun 2010.I sampai 2017.IV, maka dapat diberikan saran sebagai berikut :

1. Pendapatan per kapita (PPK) yang terus ditingkatkan akan dapat menaikkan kemampuan masyarakat dan keinginan mereka dalam menggunakan produk perbankan seperti uang elektronik ini. Melakukan edukasi dan sosialisasi pihaknya di

bank indonesia juga terus menggandeng seluruh pihak terkait mendukung infrastruktur penerapan non tunai ini dan supaya masyarakat bisa lebih mengenal tentang e-money.

2. Berkenan dengan dana pihak ketiga (DPK), dalam menghimpun sumber dana yang berasal dari Dana Pihak Ketiga ditingkatkan lagi, juga mengoptimalkan penggunaan modal supaya tidak banyak menganggur dan bijak dalam menetapkan suku bunga dasar kredit. sebaiknya tidak dilakukan pengurangan pada dana pihak ketiga bila bertujuan untuk meningkatkan nilai transaksi uang elektronik (*E-Money*) pada masyarakat terutama bila pengurangan dalam menghimpun DPK ini menjadi salah satu strategi utama untuk meningkatkan penggunaan atau menambah nilai transaksi uang elektronik di masyarakat.
3. Salah satu strategi yang perlu diteruskan dan digencarkan adalah pengenalan uang elektronik kepada masyarakat, terutama manfaat dan kegunaannya. Sebab masih banyak masyarakat yang belum paham baik mengenai manfaat dari alat pembayaran ini, yang dapat dimulai pada golongan masyarakat yang memiliki tingkat perputaran uang tinggi terlebih dahulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Widarjono, Ph.D. 2013.** Ekonometrika Pengantar dan Aplikasinya Disertai Panduan EViews. Edisi Keempat.
- Daniel, F. 1996.** The Evolution of the Payment System in Canada. Ottawa: Mimeo, Bank of Canada.
- Helmi, Rahman dan Zaki Mubarak. 2013.** Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Masyarakat Kalimantan Selatan Terhadap Penggunaan Pembayaran Non Tunai. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin: Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam IAIN Antasari
- Manullang, M. 1977.** Ekonomi Moneter. Medan: Ghalia Indonesia.
- Sahabat, Imaduddin. 2009.** Pengaruh Inovasi Sistem Pembayaran Terhadap Permintaan Uang di Indonesia. Tesis tidak diterbitkan. Depok: Program Pascasarjana Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.