

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam hal pembayaran menjadi salah satu gaya hidup masyarakat pada era modern. Sebagaimana berdasarkan laporan wartawan Tribunnews.com Adiatmaputra Fajar Pratama bahwa perkembangan teknologi di sektor jasa keuangan menjadikan kebutuhan gaya hidup saat ini, hal itu dibuktikan dengan penggunaan uang elektronik (*e-money*) berbasis digital yang semakin banyak di masyarakat.¹

Uang sebagai alat pembayaran telah bertransformasi dari masa ke masa. Perkembangannya telah memberikan perubahan pada setiap kebutuhan masyarakat salah satunya alat pembayaran yang efisien. Sistem pembayaran yang awalnya hanya menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran, kini inovasi-inovasi baru terus berkembang dalam penggunaan alat pembayaran. Salah satu inovasi yang populer yaitu alat

¹ Tribunnews.com, *Faktor Gaya Hidup Jadikan Transaksi E-Money Kebutuhan*, 2015, <https://www.tribunnews.com/bisnis/2015/10/23/faktor-gaya-hidup-jadikan-transaksi-e-money-kebutuhan>. Diakses pada tanggal 19 Oktober 2020 Pukul 22.12 WIB.

pembayaran elektronik yang dikenal dengan uang elektronik (*e-money*). Perubahan sistem pembayaran ini sangat pesat mengikuti perkembangan teknologi, hal ini menjadi peluang bagi perbankan untuk bersaing dalam hal sistem pembayaran non tunai.

Uang elektronik adalah instrumen pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut : satu, diterbitkan atas dasar nilai uang yang telah disetor nasabah ke penerbit uang elektronik; dua, nilai uang disimpan dalam *chip* (berbasis kartu) atau *server*; tiga, nilai saldo dalam uang elektronik tersebut bukan termasuk kategori simpanan (tidak mendapatkan jaminan dari LPS).²

Uang elektronik pertama kali dipraktikkan oleh sekitar lebih kurang 10ribu dari 190 ribu warga Kota Swindon Inggris sejak Juli 1995. Para warga kota tersebut dapat membeli koran sampai naik bus atau membeli roti sampai main bolig tanpa menggunakan uang tunai.³ Bank Indonesia telah menawarkan uang elektronik baik berbasis *chip* maupun berbasis *server*.

² Muhammad Iqbal Fasa, dkk, *Eksistensi Bisnis Islami di Era Revolusi Industri 4.0*, (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2020), h. 34.

³ Damsar dan Indrayani, *Pengantar Sosiologi Pasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2018), h. 130.

Pembagian uang elektronik ini terbagi berdasarkan media penyimpanan nilai uangnya, yaitu *chip based* berarti uang elektronik dengan media penyimpanan berupa *chip*. Sedangkan *server based* berarti uang elektronik dengan media berupa *server*. Secara sederhana, uang elektronik *chip based* bisa dilihat dari fisik atau bentuk uang elektroniknya berbentuk kartu, sedangkan uang elektronik *server based* berbentuk aplikasi (baik berupa aplikasi di gawai pitar/smartphone, aplikasi berbasis web dan lainnya).⁴

Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat pengguna dan penerbit jasa sistem pembayaran non tunai terus mengembangkan sistem pembayaran non tunai. Saat ini terdapat 37 lembaga yang menerbitkan produk uang elektronik baik itu *server base* maupun *chip base* yang telah dinaungi izin oleh Bank Indonesia.

⁴ Muhammad Iqbal Fasa, dkk, *Eksistensi Bisnis Islami di Era Revolusi Industri 4.0*,.....h. 34.

Tabel 1.1
Daftar Penyelenggara Uang Elektronik⁵

No.	Nama	Nama Produk	
		Server Based	Chip Based
1	PT Artajasa Pembayaran Elektronik	MYNT E-Money	-
2	PT Bank Central Asia Tbk	Sakuku	Flazz
3	PT Bank CIMB Niaga	Rekening Ponsel	-
4	PT Bank DKI	Jakarta One (JakOne)	JakCard
5	PT Bank Mandiri (Persero) Tbk	Mandiri e-Cash	Mandiri e-Money
6	PT Bank Mega Tbk	Mega Virtual	Mega Cash
7	PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk	UnikQu	TapCash
8	PT Bank Nationalnobu	Nobu e-Money	Nobu e-Money
9	PT Bank Permata	BBM Money	-
10	PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk	T bank	Brizzi
11	PT Finnet Indonesia	FinnChannel	-
12	PT Indosat, Tbk	PayPro (d/h Dompetku)	-
13	PT Nusa Satu Inti Artha	DokuPay	-
14	PT Skye Sab Indonesia	Skye Mobile Money	SkyeCard
15	PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk	Flexy Cash	iVas Card
16	PT Telekomunikasi Selular	T-Cash	Tap Izy
17	PT XL Axiata, Tbk	XL Tunai	-
18	PT Smartfren Telecom Tbk	Uangku	-

⁵ Bank Indonesia, *Daftar Penyelenggara Uang Elektronik yang telah memperoleh izin dari Bank Indonesia*, 2018, www.bi.go.id, Diakses pada tanggal 06 September 2020 Pukul 15.05 WIB.

19	PT Dompot Anak Bangsa (d/h PT MV Commerce Indonesia)	Gopay	-
20	PT Witami Tunai Mandiri	Truemoney	-
21	PT Espay Debit Indonesia Koe	Dana (d/h Unik)	-
22	PT Bank QNB Indonesia Tbk	Dooet	-
23	PT BPD Sumsel Babel	-	BSB Cash
24	PT Buana Media Teknologi	Gudang Voucher	-
25	PT Bimasakti Multi Sinergi	Speed Cash	-
26	PT Visionet Internasional	OVO Cash	-
27	PT Inti Dunia Sukses	iSaku	-
28	PT Veritra Sentosa Internasional	Paytren	-
29	PT Solusi Pasti Indonesia	KasPro (d/h PayU)	-
30	PT Bluepay Digital Internasional	Bluepay Cash	-
31	PT Ezeelink Indonesia	Ezeelink	-
32	PT E2Pay Global Utama	M-Bayar	-
33	PT Cakra Ultima Sejahtera	DUWIT	-
34	PT Airpay International Indonesia	SHOPEEPAY	-
35	PT. Bank Sinarmas Tbk	Simas E-Money	-
36	PT. Transaksi Artha Gemilang	Ottocash	-
37	PT. Fintek Karya Nusantara	LinkAja	-

Sumber : Bank Indonesia

Trend pembayaran non tunai semakin tinggi tiap tahunnya. Terutama pada masa pandemi saat ini, uang elektronik menjadi pilihan alternatif yang dapat memberikan kemudahan dan kecepatan dalam proses transaksi tanpa perlu datang langsung ke toko-toko untuk belanja, membeli obat, membeli pulsa, dll bahkan untuk membayar uang kuliah tidak perlu datang

langsung ke bank. Uang elektronik juga sangat *applicable* untuk transaksi massal yang nilainya kecil namun frekuensinya tinggi, seperti: *transportasi*, tol, *fast food*, dll. Perkembangan penyedia uang elektronik yang pesat disebabkan adanya potensi yang besar. Hal ini dapat dilihat berdasarkan statistik Bank Indonesia, volume transaksi dan nominal transaksi menggunakan uang elektronik selama tahun 2019 adalah 5.226.669.919 satuan transaksi dengan nominal lebih dari Rp 145 Trilyun. Angka tersebut menunjukkan perkembangan uang elektronik yang pesa dan berpotensi untuk terus meningkat pada tahun-tahun berikutnya.

Tabel 1.2
Volume dan Nominal Transaksi Uang Elektronik

Tahun	Volume Transaksi (dalam satuan)	Pertumbuhan (YoY)	Nominal Transaksi (dalam Rp juta)	Pertumbuhan (YoY)
2012	100.623.916	-	1.971.550	-
2013	137.900.779	37,0%	2.90.432	47,5%
2014	203.369.990	47,5%	3.319.556	14,2%
2015	535.579.528	163,4%	5.283.018	59,1%
2016	683.133.352	27,6%	7.063.689	33,7%
2017	943.319.933	38,1%	12.375.469	75,2%
2018	2.922.698.905	209,8%	47.198.616	281,4%
2019	5.226.699.919	78,8%	145.165.468	207,6%

Berdasarkan Cermati.com di balik banyaknya jumlah pengguna uang elektronik, ada masyarakat yang belum sepenuhnya mengerti apa kegunaan dan kelebihan dari uang elektronik tersebut. Buktinya dari seluruh responden yang berjumlah 17.587 orang, 23.8% nya bukan merupakan pengguna *e-money*.

Setelah ditelusuri lebih lanjut, alasan mengapa orang belum tertarik menggunakan *e-money* 50.9% responden menjawab masih bingung dengan cara kerja *e-money*. Mungkin dibutuhkan sosialisasi lebih mendalam kepada masyarakat tentang bagaimana cara kerja *e-money* dan apa saja kegunaannya seiring dengan rencana pemerintah menerapkan gerakan nontunai.

Selain itu, 18.2% responden lain merasa *e-money* tidak aman karena kalau mediumnya hilang, uang juga hilang. Padahal hal tersebut hanya berlaku pada *e-money* berbentuk kartu. Pada *e-money* yang membutuhkan akun, walaupun mediumnya hilang, kita bisa langsung mengantisipasi kehilangan dana tersebut dengan login di media lainnya. Misalnya, Go-pay.

Hal tersebut menunjukkan bahwa responden tersebut sebenarnya belum paham betul cara kerja uang elektronik. Sementara 17.6% responden lainnya tidak suka uangnya terbenam di e-money dan sisanya merasa belum butuh *e-money* karena adanya biaya *top-up* dan cara *top-up* yang dinilai susah. Padahal, semua kendala tersebut sangat bisa diatasi dengan adanya sosialisasi secara *continue* kepada masyarakat melalui media massa dan lain sebagainya.⁶

Gerakan nontunai memang tidak bisa dijauhkan dengan para milenial. Sebagai generasi yang melek dengan teknologi dan internet, mereka dianggap lebih dapat menyesuaikan diri dengan budaya baru, seperti membayar secara non tunai ini. Apalagi, membayar secara nontunai ini juga sifatnya sangat praktis dan mudah. Tentu cocok dengan karakteristik generasi milenial yang menginginkan segala sesuatunya itu praktis, dan bisa dikerjakan melalui ponsel.

⁶ Cermati.com, *Fakta Menarik seputar E-Money di Masyarakat*, 2017, <https://www.cermati.com/artikel/fakta-menarik-seputar-e-money-di-masyarakat>, Diakses pada tanggal 06 September 2020 Pukul 14.36 WIB.

Berdasarkan riset Ipsos - lembaga riset asal Perancis, warga Cina yang lahir dari 1990 sampai dengan sekarang (milenial), rata-rata hanya membawa 172 Rmb. Sementara generasi sebelumnya, yang lahir pada 1960an membawa hingga 577 Rmb.

Hasil riset yang diambil dari data WeChat Pay dan survei terhadap 6.595 responden itu juga menyebutkan bahwa 52 persen responden berumur 1980-1990an hanya memakai uang tunai kurang dari 20 persen dari total pengeluaran per bulan.

Dari hasil riset itu juga ditemukan bahwa 73 persen responden baru menggunakan uang tunai apabila hanya uang tunai yang diterima. Lalu, 46 persen responden juga menggunakan uang tunai untuk transaksi yang nilainya kecil.⁷

Penelitian ini dilakukan di Kota Serang dengan anggapan dan pertimbangan bahwa Kota Serang merupakan ibu kota Provinsi Banten, yang mempunyai potensi tingkat menengah dalam pengembangan instrument pembayaran non tunai (*e-*

⁷ Ringkang Gumiwang, *Candu Uang Elektronik Para Milenial*, 2018, <https://tirto.id/candu-uang-elektronik-para-milenial-c5jY>, Diakses pada tanggal 06 September 2020 Pukul 15.50 WIB.

money). Akan tetapi pengembangan *e-money* diduga masih belum optimal dikarenakan masyarakat masih terbiasa menggunakan uang tunai, belum meratanya informasi kepada masyarakat mengenai aplikasi yang mendukung pembayaran melalui *system e-money* dan penggunaan perangkat EDC (*Electronic Data Capture*) yang belum optimal di *merchant-merchant* yang ada di Kota Serang.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Uang Elektronik (*E-Money*) Pada Generasi Milenial (Studi Pada Masyarakat Kota Serang - Banten)**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini akan berfokus pada usaha menemukan fakta mengenai faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan uang elektronik (*e-money*) pada generasi milenial masyarakat Kota Serang - Banten. Karena, para generasi milenial dianggap mampu mempresentasikan penggunaan *e-money*. Selain

itu juga para generasi milenial memiliki pengetahuan yang cukup tentang *e-money* dimana berbasis teknologi digital.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi penggunaan uang elektronik (*e-money*) pada generasi milenial?
2. Faktor-faktor manakah yang dominan dalam penggunaan uang elektronik (*e-money*) pada generasi milenial?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan uang elektronik (*e-money*) pada generasi milenial.

2. Untuk mengetahui faktor-faktor manakah yang dominan dalam penggunaan uang elektronik (*e-money*) pada generasi milenial.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Akademisi

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang hal – hal yang berkaitan dengan uang elektronik (*e-money*) dan sebagai bahan referensi serta rujukan bagi para peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis.

2. Bagi Pemerintah

Hasil penelitian ini sebagai salah satu bentuk evaluasi terhadap kebijakan yang diluncurkan dengan mengetahui tanggapan yang diberikan masyarakat akan kebijakan tersebut.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri, hasil penelitian ini diharapkan menjadi sarana belajar untuk memperluas wawasan di era generasi milenial ini yang segala sesuatunya mengikuti perkembangan teknologi yang serba digital.

4. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana informasi yang dapat digunakan perusahaan penerbit uang elektronik (*e-money*) untuk mengetahui tanggapan para generasi milenial dalam menggunakan uang elektronik (*e-money*) dan strategi yang diperlukan untuk memasarkan uang elektronik (*e-money*).

5. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana informasi terkait alat pembayaran non tunai khususnya uang elektronik (*e-money*).

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penulis mengambil 8 penelitian, adapun penelitian terdahulu yang dijadikan acuan dalam penelitian ini untuk memperjelas 8 penelitian dapat dilihat lebih jelas pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.3
Penelitian Terdahulu

No.	Penulis	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Nur Diana ⁸	Objek Penelitian	Subjek Penelitian dan Jenis Metode Penelitian	Bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha dan perasaan keamanan teknologi tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> . Sedangkan pengaruh sosial, kondisi pendukung dan nilai harga berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> serta motivasi hedonis dan kepercayaan berpengaruh sangat positif signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> .
2.	Sulistyo Seti Utami,	Objek Penelitian dan Sumber	Subjek Penelitian dan Jenis Metode	Berdasarkan uji F variabel kegunaan, kemudahan dan keamanan secara simultan

⁸ Nur Diana, “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money di Indonesia”, (Skripsi Fakultas Ekonomi UII Yogyakarta, 2018).

	Berliansih Kusumawati (2017) ⁹	Data Penelitian	Penelitian	berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan <i>e-money</i> . Berdasarkan uji T variabel kegunaan, kemudahan dan keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan <i>e-money</i> . Variabel kegunaan tidak berpengaruh signifikan, variabel kemudahan dan keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan <i>e-money</i> .
3.	Siti Rodiah dan Inaya Sari Melati (2020) ¹⁰	Subjek Penelitian	Objek, Sumber Data dan Jenis Metode Penelitian yang	Bahwa persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, serta kepercayaan secara simultan berpengaruh terhadap minat

⁹ Sulistyoto Seti Utami, "Berliansih Kusumawati, Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Penggunaan E-Money", *Jurnal Balance*, Vol. XIV, No. 2, (Juli 2017).

¹⁰ Siti Rodiah dan Inaya Sari Melati, "Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-Wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang", *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, Vol. 1, No. 2, (2020).

			digunakan	menggunakan <i>e-wallet</i> . Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> . Sedangkan persepsi risiko berpengaruh negative dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> .
4.	Ni Made Dwi Aksami, I Made Jember (2019) ¹¹	Objek Penelitian	Jenis Metode Penelitian dan Subjek Penelitian	Bahwa pendapatan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> , aspek manfaat secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> , aspek kemudahan secara pasrial berpengaruh positif

¹¹ Ni Made Dwi Aksami dan I Made Jember, "Analisis Minat Penggunaan Layanan E-Money pada Masyarakat Kota Denpasar", Jurnal Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana, Jurusan Ekonomi Pembangunan, Vol.8, No.9, (2019).

				dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> , faktor keamanan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> .
5.	Dien Ilham Genady (2018) ¹²	Objek Penelitian	Subjek dan Jenis Metode Penelitian	Bahwa kemudahan uang elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat, kemanfaatan uang elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat, promosi uang elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat. Kemudahan, kemanfaatan,

¹² Dien Ilham Genady, "Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, dan Promosi Uang Elektronik terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik di Masyarakat (Studi Kasus di Provinsi DKI Jakarta)", (Skripsi, Program Studi Perbankan Syariah, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, 2018).

				dan promosi uang elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat.
6.	Nurul Afra Mauliani (2016) ¹³	Objek Penelitian	Jenis Metode penelitian dan Subjek Penelitian	Bahwa variabel kemudahan, kelancaran dan keamanan tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan uang elektronik. Sedangkan variabel efektivitas penggunaan <i>password</i> berpengaruh signifikan terhadap penggunaan uang elektronik.

¹³ Nurul Afra Mauliani, "Analisis Kemudahan, Kelancaran, Keamanan dan Efektivitas Penggunaan Password dalam Uang Elektronik (E-Money) pada Masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY)", (Skripsi, Program Studi Ilmu Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta, 2016).

7.	Bagus Mutiara Fajar, Lutfiyani, Titik Mirati (2019) ¹⁴	Jenis Metode Penelitian	Objek Penelitian dan Subjek Penelitian	Faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan OVO pada pelanggan Grab yaitu karena faktor kemudahan, manfaat, nilai harga dan faktor sosial.
8.	Rini Sulistyowati, Loria Sara Paais, Rifana Rina (2020) ¹⁵	Sumber Data Penelitian	Objek, Subjek dan Jenis Metode Penelitian yang digunakan	Bahwa 7 dari 10 responden menggunakan dompet digital. Sebagian besar responden yang menggunakan dompet digital memiliki lebih dari dua jenis dompet digital dan intensitas penggunaan yang sering, berdasarkan hasil analisis inferensia, persepsi kenyamanan berpengaruh terhadap penggunaan dompet digital.

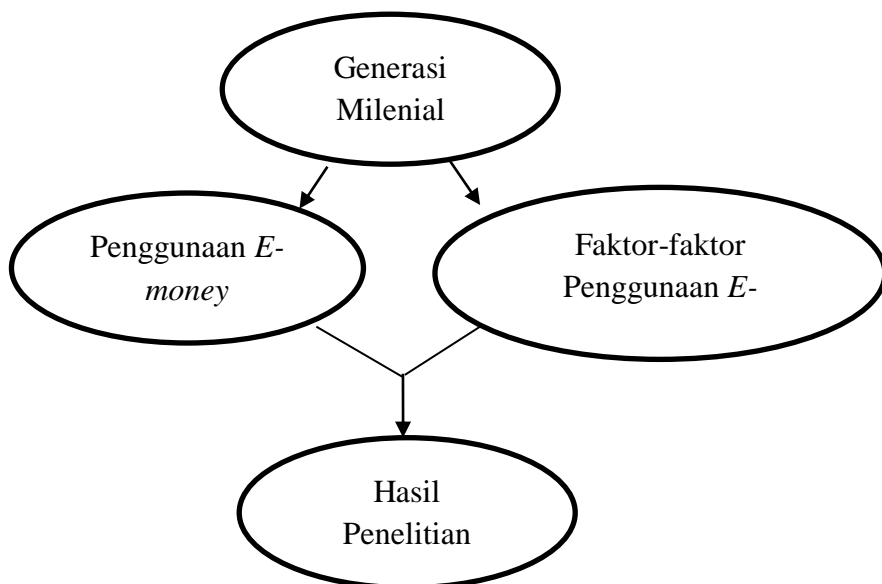
¹⁴ Bagus Mutiara Fajar, Lutfiyani, dan Titik Mirati, "Menelusuri Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Ovo pada Pelanggan Grab Mahasiswa IAIN Surakarta Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam", *Journal of Multidisciplinary Studies*, Vol. 3, No. 1, (Januari – Juni 2019).

¹⁵ Rini Sulistyowati, Loria Sara Paais dan Rifana Rina, "Persepsi Konsumen Terhadap Penggunaan Dompet Digital", *Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi*, Vol. 4, No. 1, (2020).

G. Kerangka Pemikiran

Adapun model penelitian yang digunakan adalah model penelitian studi kasus. Dalam penelitian ini penulis memanfaatkan informasi yang ada di tempat, nantinya akan dijadikan sebagai tempat untuk kepentingan studi kasus, yaitu berupa data, dokumentasi, serta informasi yang berkaitan dengan judul penelitian yang berguna dalam penyelesaian penelitian ini.

Gambar 1.1
Skema Kerangka Pemikiran



Berdasarkan kajian teoritis dan empiris di atas, faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan uang elektronik (*e-money*) sebagai alat transaksi ekonomi dapat dilihat melalui persepsi para generasi milenial. Penulis akan meneliti para generasi milenial sebagai orang yang dianggap mengerti dan berpengalaman dalam penggunaan uang elektronik (*e-money*) ketika melakukan suatu transaksi ekonomi. Para generasi milenial dianggap mampu mempresentasikan penggunaan *e-money*. Selain itu juga para generasi milenial memiliki pengetahuan yang cukup tentang *e-money* dimana berbasis teknologi digital.

Penulis akan meneliti penggunaan uang elektronik (*e-money*) terutama faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan uang elektronik (*e-money*) sebagai salah satu alat transaksi yang digunakan oleh masyarakat saat ini terutama para generasi milenial. Peneliti berusaha mengetahui kondisi masyarakat sebelum menggunakan *e-money* dan kondisi sesudah menggunakan *e-money*, sehingga nantinya akan ditarik kesimpulan dari rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, fokus penelitian, Perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, dan sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang landasan teori-teori sebagai hasil dari studi pustaka. Teori yang didapat akan menjadi landasan pendukung mengenai masalah yang diteliti oleh penulis.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini meliputi waktu dan tempat penelitian, jenis metode penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan dan pengolahan data serta teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian dan hasil penelitian dari analisis data yang digunakan dalam penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini meliputi kesimpulan dan saran-saran dari hasil penelitian yang diperoleh.