



Tetapi penggunaan aplikasi masih tergolong rendah di kalangan orang yang tidak mengikuti perkembangan zaman dengan itu mereka tidak dapat mengoprasikan aplikasi tersebut dan memperlambat transaksi yang ada. Banyaknya masyarakat yang tertarik menggunakan *e-money* karena meningkatkan peredaran *e-money* saat ini sehingga membuat antusiasme masyarakat semakin tinggi.

Saat ini dengan terjadinya peningkatan pengguna, perkembangan *e-money* dapat meningkatkan serta mewujudkan system pembayaran yang efisien dan efektif saat ini masih terhalang dengan kebiasaan masyarakat Indonesia yang lebih menyukai pembayaran dengan memakai uang tunai.

Transaksi tunai memiliki peran yang dominan dalam system pembayaran. Namun, transaksi menggunakan *e-money* juga mengalami peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir.

Saat ini berdasarkan perkembangan semakin marak dan pesatnya para pengguna ponsel pintar banyak mendorong perusahaan telekomunikasi mengambil suatu kebijakan dengan menciptakan sebuah uang dengan basis elektronik server berupa aplikasi ponsel.<sup>3</sup>

Saat ini keberadaan Uang elektronik sudah banyak digunakan dalam berbagai hal, pada saat ini perkembangan uang elektronik banyak menggunakan ponsel atau melalui telepon yaitu: Gopay milik Gojek, T-Cash milik Telkomsel, OVo milik Lippo Group dan lain-lain. Dari salah satu produk yang berbasis server, OVO yang paling menarik di gunakan karena pengguna aplikasi tersebut selalu diberikan penawaran yang menarik. Merupakan aplikasi berbasis internet yang memberikan kemudahan dalam berbagai transaksi pada pengguna nya dan memiliki point-point yang dapat dikumpulkan pada saat setelah melakukan transaksi yang dimana point tersebut dapat menguntungkan pengguna nya untuk mendapatkan diskon untuk bertransaksi atau mendapatkan gratis untuk event-event tertentu yang sudah di sediakan oleh penyedia jasa tersebut.

---

<sup>3</sup> Kompas.com, *jumlah pengguna internet 160 juta di Tahun 2021*, (<https://teknokompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta>), diakses 19 Juli 2021.

OVO adalah aplikasi pembayaran elektronik yang baru resmi diluncurkan pada maret 2017. Aplikasi OVO adalah salah satu platform yang digunakan sebagai media transaksi pembayaran dengan metode pembayaran secara digital yang di dalam nya terdapat saldo OVO cash, dimana pengguna nya dapat mengoprasikan sepenuh nya dengan ponsel. OVO cash sendiri sejumlah uang atau dana yang dapat digunakan dalam berbagai macam transaksi di dalam nya. Untuk menggunakan aplikasi OVO maka pengguna harus melakukan pendaftaran pada aplikasi yang sudah di tentukan apa saja yang harus dilengkapi saat mendaftar dan apabila sudah terdaftar mau menggunakan aplikasi tersebut untuk bertransaksi maka harus top up terlebih dahulu dengan menggunakan mobile banking apabila tidak mempunya nya maka bisa menggunakan mesin ATM bersama.

Aplikasi OVO memiliki 2 kategori yang beragam seperti OVO Club dan OVO Premier. OVO Club merupakan pelayanan pengguna uang elektronik untuk aktivitas mengisi saldo dalam aplikasi pada aplikasi ini pengguna hanya bisa digunakan sebagai alat transaksi pembayaran saja pada aplikasi tersebut. OVO Club hanya bisa menyediakan hingga 10.000 OVO points serta bisa di gunakan untuk menyimpan cash hinggann mencapai Rp 2.000.000. Pengguna OVO Club hanya bisa menikmati fitur yang biasa saja fitur-fitur yang lain tidak bisa di gunakan. Fitur yang tidak dapat digunakan seperti fitur transfer. Sedangkan OVO Premier adalah layanan uang elektronik yang menyediakan untuk melakukan pengisian saldo elektronik serta dapat melakukan transaksi semisal Tarik tunai dan transaksi lainnya. Adapun sebesar 10.000 OVO points telah disediakan oleh OVO premier dan selain itu keberadaanya bisa melakukan penyimpanan uang OVO cash sampai saldo tertinggi Rp 10.000.000. Kelebihan OVO Premier adalah bisa untuk transfer ke semua bank dan transfer ke sesama pengguna OVO tidak di pungut biaya.

Tidak sedikit konsumen yang menjadi pengguna baru tidak mengetahui aplikasi ini dan merasa dirugikan dengan layanan aplikasi karena mereka yang mendaftar melalui aplikasi tidak mengetahui secara rinci dan itulah yang menyebabkan kurang nya informasi tentang aplikasi OVO karena mereka pada

saat mendaftar tidak dijelaskan mengenai pengguna layanan elektronik dengan layanan *unregistered* dengan kata lain pengguna baru yang mendaftar tergolong masuk kategori keanggotaan OVO Club, dimana sudah dijelaskan sebelumnya pengguna OVO Club hanya bisa melakukan sebagai alat pembayaran saja dan tidak bisa digunakan untuk transfer dana dan penarikan uang tunai. Sedangkan pemikiran masyarakat mengenai aplikasi ini bisa digunakan kapan saja pada saat membutuhkan dan bisa digunakan apabila kondisi tidak memungkinkan untuk menarik uang melalui aplikasi tidak perlu menjadi OVO premier terlebih dahulu. Dengan ini dapat disimpulkan penyedia layanan tidak memberikan penjelasan secara detail dan rinci mengenai system yang terdapat di dalam aplikasi tersebut dan golongan keanggotaan yang terdapat didalamnya. Tidak menutup kemungkinan banyak masyarakat yang belum mengetahui di kemudian hari dan akan ada banyak pengguna yang merasa dirugikan lagi.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi masyarakat tentang kemudahan menggunakan aplikasi OVO?
2. Bagaimana penggunaan aplikasi OVO menurut hukum islam?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan diatas, adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui dan menganalisis kemudahan masyarakat menggunakan aplikasi OVO
2. Untuk mengetahui pandangan hukum islam menggunakan aplikasi OVO

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang ekonomi digital yang khususnya mengenai alat pembayaran uang elektronik menggunakan aplikasi OVO
2. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini bisa dapat membantu masyarakat untuk lebih paham atau mengetahui tentang alat pembayaran uang elektronik menggunakan aplikasi OVO agar tidak merasa dirugikan lagi.

## **E. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif. Yaitu berusaha memberi gambaran secara jelas tentang penggunaan aplikasi pembayaran uang elektronik serta menganalisa adanya kalangan masyarakat dalam mempergunakan uang elektronik pada penggunaan aplikasi OVO. Sehingga dapat mengerti seberapa besar masyarakat memahami dan menggunakan aplikasi tersebut.

### **2. Sumber Data**

#### **a. Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh dari objek yang sedang diteliti, maka data yang di peroleh peneliti berdasarkan data menggunakan kuesioner untuk mengetahui minat penggunaan uang elektronik pada aplikasi OVO.

#### **b. Data Sekunder:**

Data sekunder adalah sebuah data yang keberadaannya menunjang dari data sekunder, data ini merupakan data yang sudah tersedia sehingga peneliti bisa menggunakannya untuk keperluan bahan pelengkap data primer.

## **F. Sistematik Penulisan**

Agar skripsi ini tertata dengan rapi dan agar mudah untuk dimengerti, maka sistematik pemahamannya yaitu:

Bab pertama, bab pendahuluan berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematik penulisan.

Bab kedua, memuat tinjauan Pustaka, bab ini landasan teori dan riview studi terdahulu.

Bab ketiga, membuat gambaran umum tentang penggunaan uang elektronik pada aplikasi OVO dan menjelaskan kemudahan dalam penggunaan aplikasi tersebut.

Bab keempat, berisi tentang analisis data penelitian.

Bab kelima, merupakan penutup dari skripsi yang merupakan kesimpulan dan saran-saran dari penelitian.