

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia kemajuan teknologi berkembang sangat pesat yang memudahkan seseorang untuk memperoleh segala sumber informasi dan mengelola sumber daya secara efektif dan efisien. Kebanyakan orang ingin mengetahui kemajuan teknologi internet karena dapat membuat hidup mereka menjadi lebih mudah dan praktis. Di bidang financial teknologi, perkembangan internet berkembang lebih baik serta telah menghadirkan inovasi-inovasi baru yang dapat memenuhi kebutuhan para masyarakat baik dalam akses layanan keuangan maupun dalam melakukan sebuah transaksi.¹

Penggunaan teknologi terkhusus bagi sistem pembayaran tidak dapat dipisahkan dengan adanya evolusi uang yang dimulai dari pembayaran secara tunai hingga pembayaran elektronik yang bersifat non tunai.² Perkembangan dari uang komoditi (*commodity money*) hingga uang kertas (*flat money*), sedangkan sistem pembayaran non tunai terus berkembang sesuai dengan seiringnya zaman dari yang berbasis warkat hingga berbasis elektronik. Uang elektronik merupakan uang yang disimpan pada suatu media tertentu yang dapat digunakan sebagai alat pembayaran yang sah serta mampu diakses dengan cepat, aman dan murah.³

Sejarah uang diiringi dengan perkembangan peradaban manusia yang semakin maju dan modern, maka bentuk uang akan terus mengalami perubahan serta evolusi. Semakin pesatnya teknologi sangatlah berpengaruh terhadap alat serta sistem pembayaran yang dahulunya menggunakan cara barter atau saling tukar menukar barang yang

¹I Kadek Dwi Perdana and Ni Kadek Sinarwati, "Penerapan Transaksi Payment Gateway Berbasis QRIS Pada UMKM (Study Empiris Pada Pedagang Di Pantai Penimbangan)," *Jurnal Manajemen* 8, no. 2 (2022): 335–36, <https://repo.undiksha.ac.id/9553/0Ahttps://repo.undiksha.ac.id/9553/9/1717051396>.

²Sri Mulyati Tri Subari dan Ascarya, *Kebijakan Sistem Pembayaran Di Indonesia (Seri Kebanksentralan) Nomor VIII* (Jakarta: Bank Indonesia, 2017).

³Djalins, *Peluang Dan Tantangan Dalam Mewujudkan Less Cash Society (Materi Seminar Financial Inclusion Dalam Rangka Mendorong Daya Saing Ekonomi Daerah)* (Kendari, 2014).

dimilikinya, manusia sudah dapat melakukan sebuah transaksi. Namun, dengan seiringnya waktu mengalami suatu pembaharuan yang semakin praktis yaitu adanya uang kartal maupun uang giral. Sebuah transaksi sangat diperlukan dalam menjaga kesinambungan hubungan berbagai pihak dalam sebuah sistem pembayaran. Sistem pembayaran menjadi salah satu landasan dalam perkembangan sistem keuangan yang awalnya sistem pembayaran masih dilakukan secara tunai (cash) kemudian berkembang kearah digital atau biasa disebut dengan digital payment baik berupa *mobile banking* maupun *electronic money*.⁴

Pada tanggal 14 Agustus 2014, Bank Indonesia sebagai bank sentral bersama dengan Pemerintah telah merencanakan Gerakan Non Tunai (GNNT) yang bertujuan untuk menciptakan sistem pembayaran yang aman, efisien dan lancar yang dapat mendorong sistem keuangan nasional yang bergerak secara efektif dan efisien. GNNT juga diharapkan mampu mencegah kendala transaksi pembayaran tunai, seperti uang tidak dapat diterima karena mengalami kerusakan atau tidak layak untuk diedarkan serta meningkatkan efektivitas transaksi masyarakat yang tidak perlu membawa uang dalam jumlah yang banyak. Dengan demikian, hal tersebut dapat meningkatkan efektivitas transaksi yang terhindar dari kesalahan penghitungan atau biasa disebut dengan istilah *human error*.⁵

Dalam mendukung pola transaksi di masa sekarang ini, Bank Indonesia menghadirkan inovasi terbarunya yaitu bertransaksi menggunakan non tunai yang bersifat *contactless* yang lebih Cenderung (Cepat, Mudah, Murah, Aman, dan Handal). Selain itu juga, Bank Indonesia mengeluarkan sistem pembayaran berbasis *online* yang dikenal dengan sebutan *Quick Response Indonesia Standard (QRIS)*. QRIS merupakan sebuah inovasi dari Bank Indonesia bersama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) yang bertujuan untuk mewujudkan sistem pembayaran yang lebih

⁴Jefri Tarantang, Annisa Awwaliyah,dkk, "Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia," *Jurnal Qardh* 4 (2019): 65–66.

⁵Bank Indonesia, "Elektronifikasi," accessed October 31, 2022, <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/elektronifikasi/default.aspx>.

cepat dan mudah.⁶ Teknologi penggunaan QRIS ini dianggap sebagai cara yang inovatif dan dapat memberikan kemudahan dalam berbagai kegiatan sistem yang ada karena memberikan kecepatan dalam hal pendataan pembayaran yang dilakukan oleh para pembeli.⁷

Dengan adanya inovasi terbaru dari Bank Indonesia dalam bentuk layanan pembayaran secara digital (*digital payment*) mampu menarik sebagian besar masyarakat Indonesia khususnya bagi kalangan anak remaja dan para pelaku usaha (UMKM) untuk beralih menggunakan sistem pembayaran secara digital atau non-tunai.⁸ Namun, dari beberapa fenomena atau kejadian yang terjadi di lapangan masih terdapat banyak masyarakat ataupun pelaku UMKM yang belum memahami serta menerapkan sistem pembayaran *digital* dan lebih memilih melakukan pembayaran menggunakan uang tunai (cash) sebagai alat pembayaran sehari-hari. Terdapat berbagai alasan mengapa mereka lebih memilih menggunakan uang tunai yaitu karena dianggap lebih mudah tanpa mengeluarkan *smartphone* serta sulitnya jaringan internet pada lokasi tertentu.

Layanan pembayaran digital terbagi menjadi dua yang terdiri dari layanan pembayaran digital perbankan dan layanan pembayaran digital non bank. Layanan pembayaran digital perbankan merupakan layanan yang telah disediakan oleh pihak perbankan yang memerlukan bantuan *Customer Service* untuk pengaktifan transaksi yang akan mereka lakukan. Salah satu contoh dari pembayaran digital perbankan yaitu layanan pembayaran secara digital yang berbasis *mobile banking* seperti yang telah disediakan oleh fitur *Mobile Banking* BSI (Bank Syariah Indonesia). Sedangkan layanan pembayaran digital non bank yaitu sebuah layanan yang dikeluarkan atau dibuat oleh suatu perusahaan penyedia

⁶Ranti Aliyani Alis Santika, "Persepsi Dan Intensi Pelaku Umkm Terhadap Penggunaan Qris Sebagai Sistem Pembayaran Digital Di Kota Tasikmalaya" 2, no. 4 (2022): 61–70, <https://transpublika.co.id/ojs/index.php/Transekonomika/article/view/142>.

⁷Mira Gustiana Pangestu & Johni Paul Karolus Pasaribu, "Behavior Intention Penggunaan Digital Payment QRIS Berdasarkan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) (Studi Pada UMKM Sektor Industri Makanan & Minuman Di Kota Jambi)," *JURNAL MANAJEMEN (JUMANAGE)* 1 (2022): 30, <https://ejournal.unama.ac.id/index.php/jurnamge/article/view/23>.

⁸Bank Indonesia, "Go Digital Strategi Memperkuat UMKM," 2022, <https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/cerita-bi/Pages/Go-Digital-Strategi-Memperkuat-UMKM.aspx>.

layanan jasa dan untuk pengaktifannya tidak memerlukan bantuan dari *Customer Service*. Contoh layanan pembayaran digital non perbankan yang populer dikalangan masyarakat dan memiliki jumlah pengguna yang tinggi yaitu Shopeepay, Ovo, dan Dana.

Saat ini penggunaan QRIS menjadi trend positif bagi pelaku usaha dan juga konsumen karena terdapat berbagai manfaat dalam membantu pembayaran non tunai menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat membantu meningkatkan kinerja usahanya. Dengan adanya satu Code QR yang baku, menjadikan proses transaksi digital UMKM (*merchant*) lebih praktis karena tidak perlu menggunakan berbagai macam Code QR dari PJSP (Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran) yang berbeda-beda.⁹ Berdasarkan hasil pertemuan tahunan yang dilaksanakan oleh Bank Indonesia pada tahun 2021 pada tanggal 5 November 2021 jumlah *merchant* (pedagang) pengguna QRIS telah mencapai angka 12,2 juta dan terus mengalami peningkatan hingga 297,1 dibandingkan pada bulan Maret 2020 yang hanya 3,08 juta *merchant* (pedagang). *Merchant* pada usaha mikro paling banyak terdaftar QRIS yang mencapai 7,53 juta pada 5 November 2021 dan diikuti *merchant* usaha kecil sebanyak 3,2 juta dan usaha menengah sebanyak 928 ribu. Bank Indonesia dalam memperluas jaringan penggunaan QRIS memberikan sejumlah insentif untuk *merchant* seperti memperpanjang *Merchant Discount Rate* (MDR) bagi usaha mikro serta menaikkan limit transaksi pada QRIS sejumlah lima juta per transaksi yang awalnya hanya dua juta rupiah per transaksi.¹⁰

Kudus merupakan salah satu kota yang berada di provinsi Jawa Tengah yang memiliki wilayah paling kecil jika dibandingkan dengan kota lainnya. Kota Kudus memiliki filosofi GusJiGang (Bagus, Ngaji, dan Dagang) yang ditawarkan oleh Sunan Kudus. Dari filosofi tersebut Sunan Kudus mengajak masyarakat luas agar mempunyai kepribadian yang bagus serta gigih dalam mengaji dan dapat

⁹I Wayan Arta Setiawan dan I Luh Putu Mahyuni, "Qris Di Mata UMKM: Eksplorasi Persepsi Dan Intensi UMKM Menggunakan QRIS," *Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana* 9 (2020): 923, <https://ojs.unud.ac.id/index.php/EEB/article/download/63371/36925>.

¹⁰"Jumlah Merchant Terdaftar QRIS Capai 12,2 Juta Hingga November 2021," n.d., <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/25/jumlah-merchant-terdaftar-qr-is-capai-12-2-juta-hingga-november-2021>.

membaca peluang. Sampai saat ini, filosofi tersebut masih diterapkan oleh masyarakat kota Kudus khususnya dalam hal berniaga atau berdagang. Banyak masyarakat Kudus yang membuka usaha baru dengan berdagang. Berdasarkan data yang telah diulas dari BetaNews jumlah UMKM yang ada di Kudus mengalami peningkatan pesat yang pada tahun 2015 jumlah UMKM di Kudus kurang lebih sekitar 12 ribu, sedangkan pada tahun 2020 mengacu data yang mengajukan bantuan terdapat sebanyak 25 ribu UMKM. Meningkatnya UMKM di Kudus dikarenakan adanya wabah pandemi covid-19 sehingga banyak para pegawai pabrik yang terkena PHK dan beralih mendirikan sebuah usaha.¹¹ Berdasarkan peningkatan UMKM yang terjadi di Kota Kudus dapat disimpulkan bahwa usaha yang mereka jalankan sudah maju dan berkembang pesat baik dalam kualitas kinerja karyawan maupun alat pembayaran yang digunakan. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa UMKM yang ada di Kudus yang belum mempunyai *merchant* QRIS baik melalui *digital payment* maupun fitur QRIS yang disediakan oleh penyedia jasa pelayanan pembayaran (PJSP) maupun perbankan sebagai alat transaksi pembayaran.

QRIS menurut Dr. Ana Srikaeningsih adalah sistem pembayaran non tunai yang dikembangkan oleh Bank Indonesia yang berbentuk barcode yang memudahkan masyarakat dalam melakukan suatu transaksi serta tanpa harus mengunduh berbagai macam aplikasi pembayaran non tunai dari berbagai macam *platform*. Code QR bersifat efektif dan efisien yang keduanya mempunyai integrasi dalam standar QRIS. Selain itu, code QR juga dapat ditampilkan dalam bentuk cetakan kertas yang kemudian dapat diperbanyak sehingga memudahkan pembeli untuk memindai Code QR melalui *smartphone* miliknya. Code tersebut dapat dijumpai pada beberapa UMKM karena dianggap tidak perlu adanya sebuah investasi yang besar dan penggunaannya juga lebih mudah. Meskipun demikian, masih terdapat pembeli yang belum memanfaatkan QRIS dengan baik.¹²

¹¹“Pengusaha Di Kudus Meningkat Pesat, Kini Sudah Ada 25 Ribu UMKM,” n.d., <https://betanews.id/2021/02/pengusaha-di-kudus-meningkat-pesat-kini-sudah-ada-25-ribu-umkm>.

¹²M.M Dr. Ana Srikaningsih, S.E., *QRIS Dan Era Baru Transaksi Pembayaran* ed. 4.0,

Banyaknya merchant QRIS yang terdapat di daerah Kudus belum diimbangi dengan kesadaran masyarakat dalam melakukan transaksi menggunakan QRIS baik melalui *digital payment* maupun *mobile banking*. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya pemahaman masyarakat terkait inklusi dan literasi QRIS yang disebabkan oleh pengaruh sosial ekonomi yang terjadi disekitar mereka. Pernyataan ini sesuai dengan penelitian terdahulu dari The Economic berdasarkan *survey* responden bahwa dari 300 masyarakat umum, hanya 81% orang belum pernah menggunakan QR Code sebagai sistem pembayaran meskipun sudah mengetahui kelebihan dari QR Code diberbagai *merchant*.¹³

Dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Josef Evan Sihaloho, Atifah Ramadani dan Suci Rahmayanti pada tahun 2020 menyatakan bahwa dengan adanya QRIS para pelaku UMKM merasa terbantu dan terus mengalami peningkatan yang dibuktikan dari jawaban para informan atas pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Namun, terdapat beberapa kekurangan diantaranya yaitu para pedagang UMKM disarankan untuk mengganti Code QR menjadi Code QRIS yang telah dikeluarkan oleh Bank Indonesia. Selain itu, pemerintah dapat memperkuat layanan internet diberbagai titik lokasi yang dominan masyarakatnya menggunakan sistem pembayaran non tunai atau berbasis *server* serta masih terdapat beberapa pemilik UMKM belum menerapkan QRIS sebagai sistem pembayaran.¹⁴

Sedangkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Luh Putu Mahyuni dan I Wayan Arta Setiyawan tahun 2021 memperoleh hasil bahwa pemahaman akan QRIS serta persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan QRIS dipandang sangat penting berpengaruh positif terkait intensi UMKM dalam menggunakan fitur QRIS. Semakin meningkatnya pemahaman UMKM terhadap QRIS maka semakin tinggi manfaat dan kemudahan penggunaannya.

(Yogyakarta:ANDI,2020),<https://books.google.co.id/books?id=NnEQEAAAQBAJ&printsec=frontcover>.

¹³Alex Mulya, “Webinar Implementasi Transaksi Pembayaran Digital Melalui QRIS Bagi UMKM (Presentasi, Jakarta, The Iconomics, 2021),” <https://youtube/VJONpY3NTIU>.

¹⁴Josef Evan Sihaloho,dkk, “Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM Di Medan,” *Jurnal Manajemen Bisnis* 17, no. 2 (2020): 295, <https://journal.undiknas.ac.id/index.php/magister-manajemen/>.

Namun penelitian ini mempunyai kekurangan bahwa terdapat kendala dalam penggunaan QRIS, yaitu jaringan internet yang tidak stabil serta adanya biaya dan limit transaksi pembayaran.¹⁵

Akan tetapi berbeda lagi dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh I Kadek Dwi Perdana dan Ni Kadek Sinarwati menyatakan bahwa penerapan transaksi *payment gateway* yang berbasis QRIS pada pedagang di pantai Penimbangan masih belum maksimal karena pedagang dan masyarakat kurang memahami fungsi dan manfaat dari aplikasi tersebut. Selain itu barcode QRIS yang sering *error*, biaya tambahan yang dikenakan serta jarak ATM yang digunakan terlalu jauh membuat masyarakat enggan untuk menggunakan sistem pembayaran non tunai.¹⁶

Sebagai pemilik otoritas moneter, Bank Indonesia memiliki tanggungjawab besar dalam mengawal ekonomi negara Indonesia dari sisi moneter. Kebijakan QRIS yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia dalam menciptakan interkoneksi antarsektor dan pelaku ekonomi diharapkan dapat memberikan hal positif terhadap peningkatan literasi dan inklusi Indonesia khususnya pada UMKM yang ada di Kudus.¹⁷

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran mempunyai banyak manfaat bagi para pemilik usaha dan pembeli. Dengan demikian, para masyarakat khususnya pembeli dapat menggunakan serta memanfaatkan layanan tersebut. Namun, kenyataan yang terjadi masih banyak dijumpai para pelaku UMKM yang belum menerapkan sistem pembayaran melalui QRIS baik melalui *digital payment* seperti Shopeepay, Ovo, dan Dana serta fitur QRIS pada BSI *Mobile*, sekalipun ada masih terdapat beberapa pembeli yang belum memanfaatkannya dengan baik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membahas mengenai seberapa besar tingkat literasi dan inklusi QRIS melalui *digital payment* dan BSI *Mobile* bagi para pelaku UMKM di Kabupaten Kudus.

¹⁵Mahyuni, "Qris Di Mata UMKM: Eksplorasi Persepsi Dan Intensi UMKM Menggunakan QRIS."

¹⁶Perdana and Sinarwati, "Penerapan Transaksi Payment Gateway Berbasis QRIS Pada UMKM (Study Empiris Pada Pedagang Di Pantai Penimbangan)."

¹⁷Dr. Ana Srikaningsih, S.E., *QRIS Dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0*.

B. Fokus Penelitian

Pemfokusan penelitian merupakan sesuatu yang sangat penting dilakukan agar penelitian tepat pada sasaran. Fokus penelitian berfungsi untuk memberi batasan hal-hal yang akan diteliti.¹⁸ Maka penelitian ini lebih memfokuskan pada :

1. Tingkat literasi QRIS melalui *digital payment* dan BSI *Mobile* bagi UMKM di Kabupaten Kudus.
2. Tingkat inklusi QRIS melalui *digital payment* dan BSI *Mobile* bagi UMKM di Kabupaten Kudus.
3. Manfaat dan kendala dalam penggunaan QRIS melalui *digital payment* dan BSI *Mobile* bagi UMKM di Kabupaten Kudus.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penutupan dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tingkat literasi penggunaan QRIS melalui *digital payment* dan BSI *Mobile* Bagi UMKM di Kabupaten Kudus?
2. Bagaimana tingkat inklusi penggunaan QRIS melalui *digital payment* dan BSI *Mobile* Bagi UMKM di Kabupaten Kudus?
3. Apa saja manfaat dan kendala yang terjadi ketika menggunakan QRIS melalui *digital payment* dan BSI *Mobile* bagi UMKM di Kabupaten Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang akan dibahas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui bagaimana tingkat literasi penggunaan QRIS melalui *digital payment* dan BSI *Mobile* Bagi UMKM di Kabupaten Kudus.

¹⁸Sigit Hermawan Amirullah, *Metode Penelitian Bisnis* (Malang: Media Nusa Creative, 2021).

2. Mengetahui bagaimana tingkat inklusi penggunaan QRIS melalui *digital payment* dan BSI *Mobile* Bagi UMKM di Kabupaten Kudus.
3. Mengetahui manfaat dan kendala yang terjadi ketika menggunakan QRIS melalui *digital payment* dan BSI *Mobile* Bagi UMKM di Kabupaten Kudus.

E. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun manfaat secara praktis terhadap pihak-pihak yang berkepentingan di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan output dari penelitian ini mampu memberikan kontribusi berupa pemikiran serta menambah referensi bagi penelitian sebelumnya, mengenai tingkat literasi dan inklusi QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standar*) melalui *digital payment* dan BSI *Mobile* bagi UMKM di Kabupaten Kudus.

2. Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat praktis dari adanya penelitian ini adalah:

- a. Bagi para *stakeholder* Bank Indonesia yang melayani QRIS, diharapkan dengan adanya penelitian ini mampu menjadi masukan dan saran guna meningkatkan literasi serta inklusi dan pengenalan QRIS terhadap para masyarakat khususnya UMKM.
- b. Bagi para pelaku UMKM di Kudus yang menggunakan sistem pembayaran melalui *digital payment* atau BSI *Mobile* diharapkan dengan adanya penelitian ini mampu menjadi saran dan masukan guna memahami lebih dalam terhadap peningkatan inklusi maupun literasi QRIS melalui *digital payment* atau BSI *Mobile*.
- c. Bagi masyarakat atau akademisi, diharapkan dengan adanya penelitian ini mampu memberikan informasi tambahan yang dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan masyarakat terkait literasi maupun inklusi QRIS melalui *digital payment* atau BSI *Mobile*.

- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi bahan referensi yang relevan untuk melakukan sebuah penelitian berikutnya terkait peningkatan literasi dan inklusi QRIS melalui *digital payment* dan *BSI Mobile* bagi UMKM di Kabupaten Kudus.

Harapan dari manfaat penelitian yang sudah tertera diatas dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang berkepentingan.

F. Sistematika Penelitian

Untuk lebih mudah dalam memahami persoalan ataupun permasalahan penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini, oleh karena itu peneliti membuat sistematika mengenai penulisan skripsi secara sistematis yang terdiri dari 3 bagian diantaranya yaitu bagian awal, bagian utama serta bagian akhir dengan rincian sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal terdiri dari beberapa sub bab, diantaranya: (a) halaman judul, (b) pengesahan majlis penguji munaqosah (c) pernyataan keaslian skripsi (d) abstrak (e) motto (f) persembahan (g) pedoman literasi Arab – Latin (h) kata pengantar (i) daftar isi (j) daftar table (k) daftar gambar.

2. Bagian isi

Pada bagian isi akan di bagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab ini akan membahas mengenai beberapa sub bab di antaranya (a) latar belakang (b) rumusan masalah (c) tujuan penelitian (d) manfaat penelitian (e) sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada Bab ini akan membahas mengenai beberapa sub bab di antaranya (a) penjelasan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian (b) kajian-kajian teori terdahulu yang relevan untuk digunakan sebagai acuan (c) kerangka berpikir (d) hipotesis penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada Bab ini menjelaskan tentang bagaimana metode penelitian yang akan

digunakan dan terdiri dari beberapa sub bab yang meliputi (a) jenis dan pendekatan (b) populasi dan sampel (c) variable operasional (d) teknik pengumpulan data dan (e) teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai (a) gambaran dari objek penelitian (b) analisa data (c) perbandingan atau komparasi atas hasil penelitian dengan teori penelitian lain.

BAB V : PENUTUP

Dalam Bab ini memuat (a) simpulan dari penelitian dan (b) sarana terkait penelitian yang telah dilakukan.

3. Bagian Akhir

Isi dari bagian ini meliputi : (a) daftar pustaka (b) lampiran-lampiran dan (c) data pendukung lainnya seperti olah data analisis statistic serta daftar riwayat hidup.