

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin maju, memunculkan inovasi baru di dunia teknologi dan informasi. Terutama ke *system* pemabayaran. Melalui perkembangan teknologi informasi telah merubah terhadap kehidupan kita. Beberapa contohnya berkembangnya pendidikan, perekonomian, keamanan dan budaya. Untuk mengikuti perkembangannya banyak perusahaan jasa keuangan non-bank maupun bank meluncurkan *system* alat pembayaran.

Dalam keputusan Bank Indonesia Nomor 3 Tahun 2004, salah satu kewenangan Bank Indonesia untuk mengawasi dan memelihara tertib system pembayaran adalah dengan menetapkan penggunaan alat pembayaran. Pengaturan penggunaan alat pembayaran ini bertujuan untuk memastikan bahwa alat pembayaran yang digunakan masyarakat memenuhi persyaratan keamanan dan efisiensi penggunaannya. Pada zaman yang canggih saat ini, mewajibkan pengguna untuk cerdas, dapat memanfaatkan kemudahan dan keefektifan dalam bertransaksi (Sifwatir Rif'ah, 2019).

Berbagai kemajuan digital diberbagai bidang membuktikan bahwa masyarakat juga turut andil dalam perkembangan zaman yang semakin maju. Berkembangnya bisnis *financial technology (fintech)* juga ikut mempengaruhi munculnya perusahaan yang bergerak di sektor keuangan digital. Salah satu instrumen pembayaran nontunai yang saat ini sedang berkembang di Indonesia adalah uang elektronik (*electronic*

money). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berdampak pada kemunculannya inovasi-inovasi baru dalam pembayaran elektronik (*Electronic Payment*). Salah satu alat pembayaran non tunai yang saat ini sedang ramai digunakan adalah dompet elektronik atau *e-wallet* atau dompet digital. Dompet digital adalah layanan elektronik untuk menyimpan data dari alat pembayaran yaitu berupa pembayaran dengan kartu atau uang elektronik yang digunakan untuk menampung dana untuk membayar (Ika Febrilia et al., 2020). Dalam publikasi yang diterbitkan oleh *Bank for International Settlements* (BIS) pada bulan Oktober 1996, uang elektronik diartikan sebagai produk yang memiliki sejumlah uang yang disimpan, dipertahankan nilainya, atau dibayar dimuka pada media elektronik milik seseorang. Uang elektronik merupakan metode pembayaran yang dapat digunakan untuk berbagai jenis pembayaran (*multi -purposed*) (Ramadani, 2016).

Bank Indonesia mencanangkan Gerakan nasional non tunai (GNNT) pada 4 Agustus 2014. Gerakan nasional non tunai sendiri bertujuan agar masyarakat memiliki kesadaran terhadap penggunaan non tunai (*cashless*). Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi, gaya hidup masyarakat dan sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi terus berkembang. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran telah mengubah peran uang tunai (*cashbased*) sebagai alat pembayaran menjadi lebih efisien dan ekonomis dalam bentuk pembayaran tanpa uang tunai.

Berikut adalah data jumlah uang elektronik yang beredar:

Tabel 1. 1 Data Jumlah Instrumen Uang Elektronik Yang Beredar

Periode	Jumlah (Rupiah)
2020	432,281,380
2019	292,299,320
2018	167,205,578
2017	90,003,848
2016	51,204,580
2015	34,314,795
2014	35,738,233

Sumber: (BI.go.id)

Berdasarkan data yang dipublikasi oleh Bank Indonesia dalam hal jumlah uang elektronik yang beredar adanya peningkatan sangat signifikan dari tahun ke tahun meski di tahun 2015 ada sedikit penurunan jumlah uang yg beredar. Meski penggunaan instrumen non tunai semakin meningkat, secara umum penggunaan uang tunai (*cash*) masih mendominasi transaksi pembayaran di Indonesia. Hal ini dikarena masih banyaknya masyarakat yang belum memahami fungsi dan cara penggunaan instrumen nontunai (*cashless*), serta masih banyaknya masyarakat di daerah yang belum terjangkau layanan pembayaran nontunai. Dibutuhkan waktu yang tepat untuk membiasakan diri dengan lingkungan seperti itu dan melanjutkan perjalanannya karena ingin mengikuti perkembangan secara instan.

Berikut adalah data jumlah transaksi uang elektronik:

Tabel 1. 2 Data Jumlah Transaksi Uang Elektronik

Periode	Volume (Dalam Satuan Transaksi)	Nominal (Dalam Juta Rp)
2014	203,369,990	3,319,556.04

2015	535,579,528	5,283,017.65
2016	683,133,352	7,063,688.97
2017	943,319,933	12,375,468.72
2018	2,922,698,905	47,198,616.11
2019	5,226,699,919	145,165,467.60
2020	4,625,703,561	22,135,159.53
2021	381,705,947	20.746.479,38

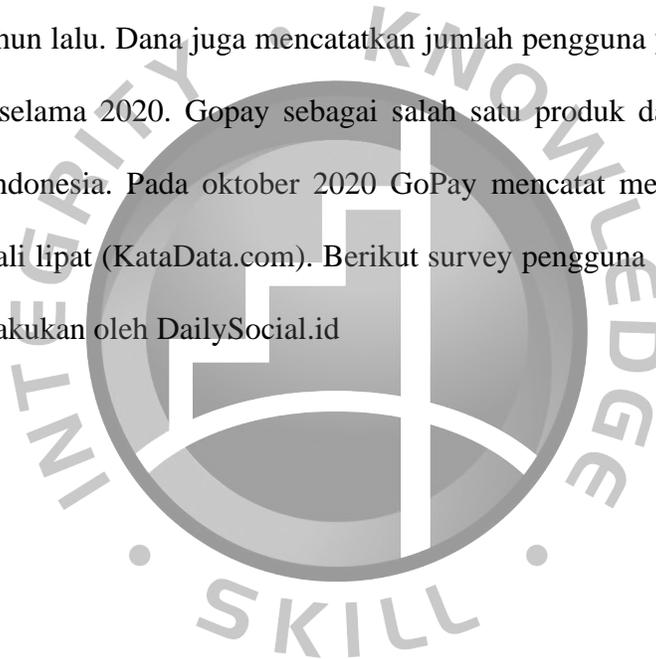
Sumber : (BI.go.id)

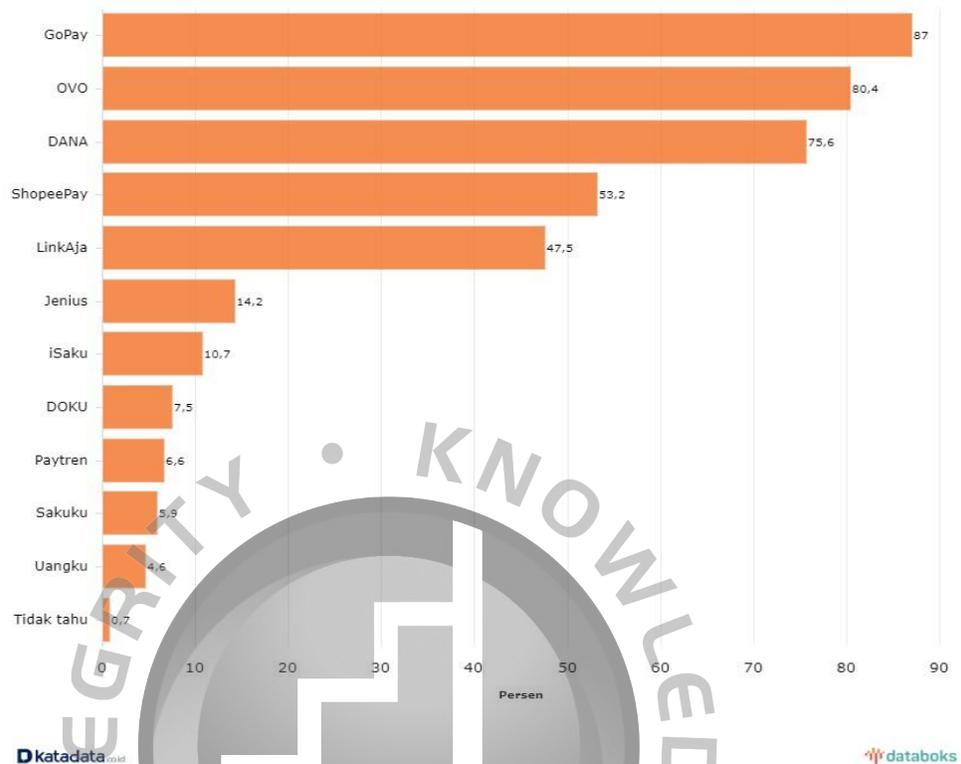
Data transaksi uang elektronik di Indonesia terus berkembang. Faktor penyebab transaksi yang meningkat didasari oleh Era digital 4.0. Sejalan dengan penggunaan *cashless* di Indonesia yang terus berkembang. Sektor teknologi finansial, atau biasa disebut sebagai *fintech*, adalah salah satu *startup* dengan pertumbuhan tercepat di negara ini. Potensinya sangat besar fungsionalitas dari sebuah layanan finansial umumnya menjadi penggerak sektor keuangan. Saat ini di Indonesia memiliki berbagai bentuk, mulai dari layanan pinjaman P2P (*Peer-to-Peer*), *e-money*, hingga layanan *gateway* pembayaran dari berbagai perusahaan.

Dimasa Pandemic ini jumlah pengguna layanan *electronic Payment* yang terus meningkat, meningkatkan persaingan perusahaan *e-payment*. Banyak sekali penyedia layanan *e-payment* di Indonesia, seperti: GoPay, OVO, Dana, ShoopePay, LinkAja, Jenius, iSaku, DOKU, Paytern, Sakuku, Uangku, dan lain-lain. Persaingan positif yang terjadi mengakibatkan masyarakat semakin bingung untuk memilih layanan *e-payment*. Penyedia *e-payment* semakin membuat terobosan seperti *Cashback*, *discount*, kemudahan yang diberikan, pengembangan produk, dan lain-lain. Peningkatan pengguna layanan *e-payment* disebabkan banyaknya layanan yang terus berkolaborasi

sehingga menyebabkan terintegrasinya dengan banyak ekosistem ekonomi lainnya yang belum dijangkau, baik institusi pemerintah, finansial, komunitas dan lebih banyak lagi.

Pada kuartal 1 penyedia *e-payment* OVO mengalami penambahan pengguna baru yang substansial yakni 267%. Tidak hanya peningkatan jumlah pengguna, OVO juga mengalami peningkatan jumlah mitra (*merchant*) 95% secara tahunan (*year on year*) pada tahun lalu. Dana juga mencatatkan jumlah pengguna yang terus meningkat hingga 50% selama 2020. Gopay sebagai salah satu produk dari *startup Decacorn* pertama di Indonesia. Pada oktober 2020 GoPay mencatat mengalami peningkatan sebesar 2,7 kali lipat (KataData.com). Berikut survey pengguna *e-payment* yang telah dilakukan dilakukan oleh DailySocial.id





Gambar 1. 1 Presentase menggunakan E-Payment

Sumber: (Katadata.com)

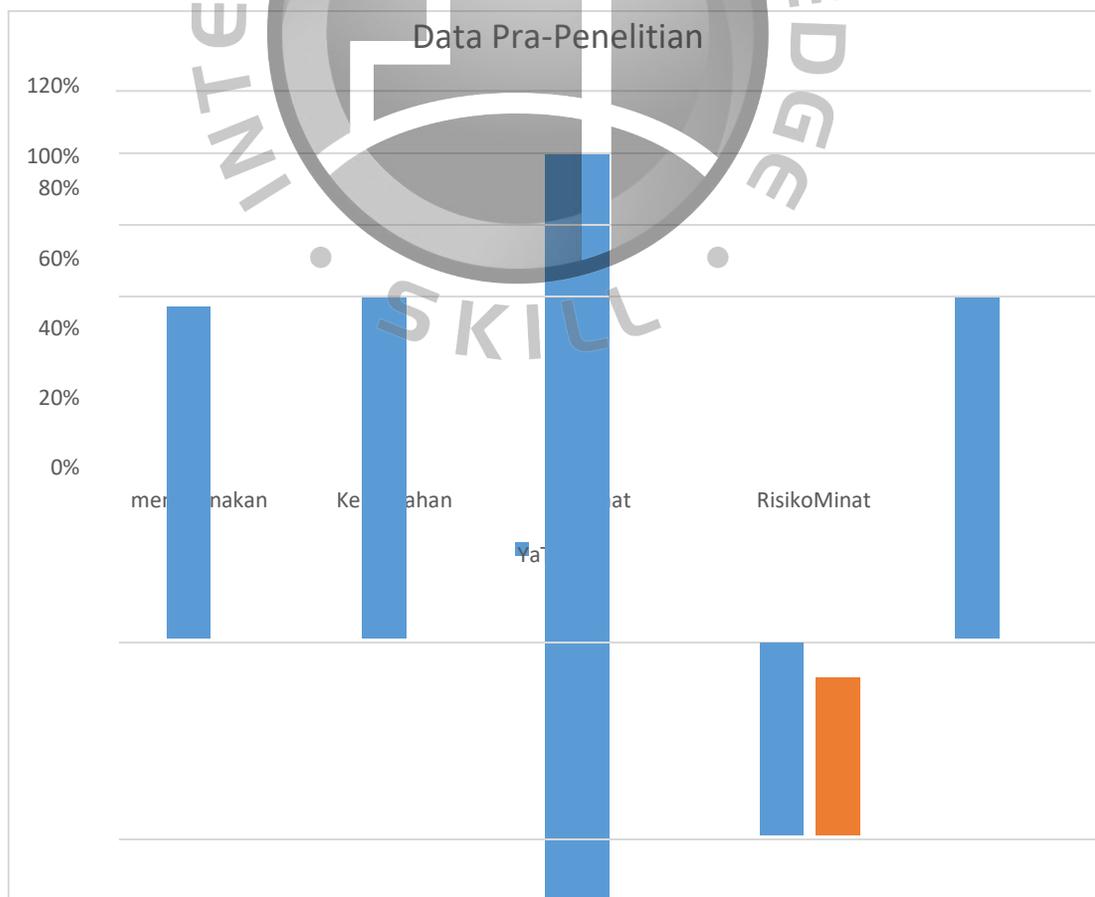
Dimasa *pandemic* covid-19, sektor finansial sangat berdampak langsung terhadap perekonomian di Indonesia. Otoritas Jasa Keuangan menilai sampai dengan data Januari 2021, stabilitas sektor finansial masih dalam kondisi aman stabil di tengah upaya meembangkitkan kembali perekonomian nasional dari dampak *pandemic* Covid19. Perkembangan positif tersebut mendorong pasar keuangan global termasuk Indonesia menguat di bulan Februari 2021. Sampai dengan 19 Februari 2020, IHSG menguat sebesar 6,3% mtd. Namun demikian, aksi *risk on investor* menyebabkan pasar SBN sedikit tertekan dengan rerata yield SBN naik sebesar 9,4 bps mtd siaran pers OJK SP 09/DHMS/OJK/2/2021.

Seperti yang di dianjurkan oleh Bank Indonesia, Gerakan nasional non tunai akan terwujud dimasa *pandemic* covid-19 ini. Seperti yang kita ketahui bersama, penggunaan *cashless* sendiri mendapatkan respon positif oleh masyarakat. Data Bank Indonesia menunjukkan penggunaan uang elektronik yang beredar naik sebesar Rp.139.982.060. Hal ini dikarenakan pemerintah selalu mensuarakan melakukan *physical distancing* dan mengurangi mobilisasi. Sehingga banyak penjual yang menjual barangnya menggunakan transaksi non tunai. Dengan beroperasinya toko-toko yang menggunakan non tunai sehingga keberlangsungan perekonomian terus berjalan di masa *pandemic* covid-19 ini. Transaksi *cashless* adalah pintu gerbang ke proses perdagangan digital. Mekanisme perdagangan digital memungkinkan masyarakat melakukan berbagai inovasi dalam aspek perdagangan seperti perluasan jaringan pasar, basis data konsumen, sistem logistik dan lain sebagainya.

Dimasa *pandemic* covid-19 kemudahan menggunakan layanan jasa keuangan telah diterima positif oleh masyarakat. Banyak penyedia layanan *electronic payment* seperti Dana, Ovo, dan gopay. Dana merupakan layanan *electronic payment* yang di hadirkan oleh PT Alto Network. Terdapat berbagai macam fitur yang dihadirkan oleh Dana yaitu pembayaran, tarik saldo, kirim uang, meminta uang, menyimpan uang, pembayaran tagihan, *loyalty*. Ovo merupakan penyedia layanan *electronic payment* yang dihadirkan oleh PT Visionet Internasional. Ovo merupakan layanan *Electronic payment* yang memiliki pengguna aktif ke 2 setelah dana. Layanan Ovo dikembangkan oleh LippoX. Ovo memiliki banyak promo-promo dibandingkan dengan kompetitornya. Go-pay merupakan perusahaan penyedia layanan *Electronic Payment*

terbesar yang digunakan masyarakat dengan jumlah pengguna aktif terbanyak di Indonesia. Layanan gopay sendiri banyak dipakai oleh masyarakat dikarenakan terintegrasi dengan layanan jasa transportasi.

Survei yang telah dilakukan pra penelitian pada tanggal 9 Maret 2021. Dari 40 responden yang ditanyakan 95% responden yang ditanyakan telah menggunakan layanan uang elektronik selama *pandemic* covid-19. Dan 5% responden bukan pengguna dari layanan uang elektronik. Masyarakat telah menggunakan layanan uang elektronik disebabkan untuk mengurangi kontak fisik selama berlangsungnya *pandemic* covid-19 dilansir (TribunBisnis, 2001). Sejalan dengan bertumbuhnya platform *e-commerce* dan kesadaran masyarakat. Berikut data hasil survei prapenelitian.



Gambar 1. 2 Data Pra penelitian

Gambar 1.1. Data Pra penelitian Sumber:

Data survei pra penelitian

Peneliti telah mekalukan survei pra penelitian. Pada survei yang ditanyakan oleh peneliti bahwa, 97,5% atau 39 responden telah mengetahui persepsi kemudahan untuk menggunakan layanan uang elektronik. Sehingga banyak masyarakat yang merasa terbantu dengan kemudahan yang diberikan dengan menggunakan uang elektronik. 2,5% atau 1 responden menganggap tidak medapat kemudahan penggunaan layanan uang elektronik. Dimasa *pandemic* covid-19 ini untuk melakukan aktifitas transaksi sangat berbahaya sekali dikarenakan melakukan kontak fisik. Sehingga penyedia layanan uang elektronik sangat ramai digunakan karena memberikan kemudahan untuk penggunanya..

Pada hasil survey diatas menunjukkan bahwa hasil survei dari responden menjawab 100% pengguna layanan uang elektronik mendapatkan manfaat. Manfaat yang didapat dari pengguna layanan uang digital dimasa *pandemic* covid-19 ini adalah kemudahan/ sangat praktis digunakan, selain karena praktis, kemudahan yang didapat adalah pengguna dapat mengurangi mobilisasi sehingga transaksi dapat dilakukan hanya dari rumah saja.

Para pengguna layanan uang elektronik telah mengetahui risiko-risiko yang akan dihadapi ketika menggunakan layanan uang elektronik ini. Risiko yang biasanya didapatkan oleh pengguna layanan uang elektronik adalah penipuan dan data pengguna yang tersebar. Pada hasil survey diatas menunjukkan bahwa hasil survei yang telah dilakukan, 55% atau 22 responden telah mengetahui risiko-risiko ketika menggunakan

uang elektronik. Sedangkan 45% atau 18 responden tidak mengetahui risiko-risiko ketika menggunakan uang elektronik.

Pada bagian akhir survei, responden sangat berminat sekali menggunakan layanan uang elektronik ini. 39 responden atau 97,5% memiliki minat menggunakan layanan uang elektronik ini. Disamping memberikan kemudahan, manfaat dan telah mengetahui risiko yang didapat. Layanan uang elektronik ini sangat disambut antusias. Namun demikian masih ada yang tidak berminat menggunakan layanan uang elektronik ini dengan data yang didapat 2,5% tidak berminat menggunakan layanan uang elektronik.

Pada penelitian kali ini ingin mengetahui faktor persepsi apa yang mempengaruhi minat menggunakan layanan *electronic payment*. Variabel yang digunakan antara lain persepsi manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan dalam penggunaan (*ease of use*), dan persepsi risiko (*risk*).

Pada penelitian terdahulu yang telah dilakukan (Kim, Mirusmonov, & Lee, 2009) hasil penelitian “*An empirical examination of factors influencing the intention to use mobile payment.*” Menunjukkan variabel persepsi kemudahan dan manfaat berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan, namun variabel kesesuaian tidak berpengaruh signifikan terhadap persepsi manfaat dan kemudahan yang membedakan penelitian dengan penelitian terdahulu adalah pada penelitian yang dilakukan (Kim et al., 2009) menggunakan Lokasi penelitian yaitu di korea selatan, variabel Y, pengumpulan data, serta pengukuran data. (Teoh, Chong, Lin, & Chua, 2013) juga melakukan penelitian “*Factors affecting consumers’ perception of electronic payment*

an empirical” analysis yang menunjukkan bahwa variabel *Ease of use*, berpengaruh signifikan terhadap *Consumers perception towards electronic payment*. (Priyono, 2017) juga menjelaskan hasil dari “Analisis pengaruh trust & risk dalam penerimaan teknologi dompet elektronik Gopay” adalah variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap niat penggunaan, namun persepsi risiko berpengaruh negative, sedangkan persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat.

Mengacu pada latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian mengenai “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan *Electronic Payment* Dimasa *Pandemic Covid-19*”

1.2 Identifikasi Masalah

Perkembangan zaman yang semakin maju mempengaruhi daya beli masyarakat yang serba cepat dan praktis. Sehingga merubah gaya hidup masyarakat yang serba modern. Banyak pengguna dari layanan *E-payment* tidak memperhatikan factor-faktor untuk bertransaksi

Dengan diperkuat dari fenomena jumlah pengguna layanan *E-payment* saat ini, semakin mempengaruhi daya beli masyarakat untuk melakukan *system* pembayaran atau transaksional dalam dunia digital

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Berikut ini adalah Batasan yang dibuat dalam penyusunan penelitian.

1. Pada penelitian yang diteliti berdasarkan pengembangan dari hasil-hasil penelitian sebelumnya. Peneliti kali ini dapat berupa modifikasi model, atau modifikasi metode penelitian dari hasil-hasil penelitian sebelumnya.
2. Variabel independen yang ada dalam penelitian ini adalah persepsi dari manfaat, persepsi kemudahan dari pengguna, persepsi manfaat, dan persepsi risiko. Ketiga variabel tersebut dipilih menjadi variabel independen karena dapat memberi dampak yang nyata kepada variabel dependen. Sementara itu variabel adependen yang terkait dengan variabel independen sebelumnya adalah penggunaan layanan sistem pembayaran elektronik.
3. Pada objek penelitian kali ini dilakukan untuk pengguna layanan *electronic payment* yaitu: Dana, Ovo, dan GoPay. Pada penelitian kali ini mengukur minat masyarakat menggunakan *electronic payment* melalui persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan persepsi risiko.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan oleh, pada penelitian ini pernyataannya adalah:

1. Apakah persepsi risiko mempengaruhi minat penggunaan *Electronic Payment* dimasa *pandemic Covid-19*?
2. Apakah persepsi kemudahan mempengaruhi minat menggunakan *Electronic Payment* dimasa *pandemic Covid-19*?
3. Apakah persepsi manfaat mempengaruhi minat menggunakan *Electronic Payment* dimasa *pandemic Covid-19*?

1.5 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup penelitian ini, maka beberapa batasan penelitian adalah:

1. Penelitian ini terbatas pada tingkat penerimaan sebuah teknologi baru yang pada hal ini adalah pembayaran elektronik Go-Pay, OVO, dan Dana.
2. Sasaran pada penelitian ini terbatas pada wilayah DKI Jakarta dan Tangerang Selatan yang memiliki dan menggunakan aplikasi Go-pay OVO, dan Dana
3. Sudah pernah bertransaksi menggunakan Go-Pay, OVO maupun Dana masingmasing minimal 5 kali penggunaan untuk transaksi dimanapun.

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, maka tujuannya adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah Manfaat dalam penggunaan (*perceived usefulness*) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan *E-payment* pada Go-Pay, OVO maupun Dana.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah persepsi kemudahan (*perceived easy of use*) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan *Epayment* pada Go-Pay, OVO maupun Dana.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah risiko (*risk*) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan *E-payment* pada Go-Pay, OVO, maupun Dana.

1.7 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Pengembangan Ilmu

- a. Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi dalam menerapkan teori yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata serta sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa STIE Indonesia Banking School.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar/acuan dalam penelitian sejenis pada waktu yang akan datang dan dapat dijadikan sumber pustaka yang dapat menambah wacana baru.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi penentu kebijakan perbankan khususnya BUMN dalam menentukan kebijakan pada tahun-tahun yang akan datang dan menjadi masukan bagi praktis perbankan.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada perusahaan untuk menganalisis laporan keuangan perusahaan dalam mengevaluasi profitabilitas dan risiko. Selain itu dapat digunakan sebagai dasar pengambilan kebijakan finansial untuk meningkatkan profitabilitas perusahaan sehingga dapat lebih meningkatkan nilai perusahaan.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan nasabah dalam memilih bank yang sehat. Dengan memilih bank yang sehat diharapkan nasabah dapat menantisipasi risiko-risiko yang sering dihadapi bank.

1.8 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab yang masing-masing berisi tentang:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, ruang lingkup masalah, indentifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, dan tujuan penelitian serta sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang berhubungan dan mendukung penelitian ini, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta hipotesis yang dirumuskan untuk penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini meliputi objek penelitian, metode pengambilan sampel pada penelitian, definisi variabel dan operasional penelitian, teknik pengelolaan data analisa data yang digunakan, serta teknik pengujian hipotesis.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN MASALAH

Bab ini terdiri dari pembahasan mengenai pengujian hipotesis yang dibuat dan penyajian hasil dan pengujian tersebut. Serta pembahasan tentang analisis yang dikaitkan teori yang berlaku.

BAB V KESIMPULAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis pada bab sebelumnya, keterbatasan penelitian dan memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.