

BAB I

Pendahuluan

1. Latar Belakang

Sejalannya dengan perkembangan teknologi yang pesat, pola hidup masyarakat dan sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi terus mengalami perubahan. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran menggeser peranan uang tunai sebagai alat pembayaran ke dalam bentuk pembayaran non tunai yang lebih efisien dan ekonomis. Secara global, perkembangan transaksi ekonomi kini mengarah pada terbentuknya budaya *cashless society* atau era sistem pembayaran tanpa uang tunai. Pembayaran non tunai umumnya dilakukan tidak dengan menggunakan fisik uang sebagai alat pembayaran melainkan dengan cara transfer antar bank ataupun transfer intra bank melalui jaringan internal bank sendiri.

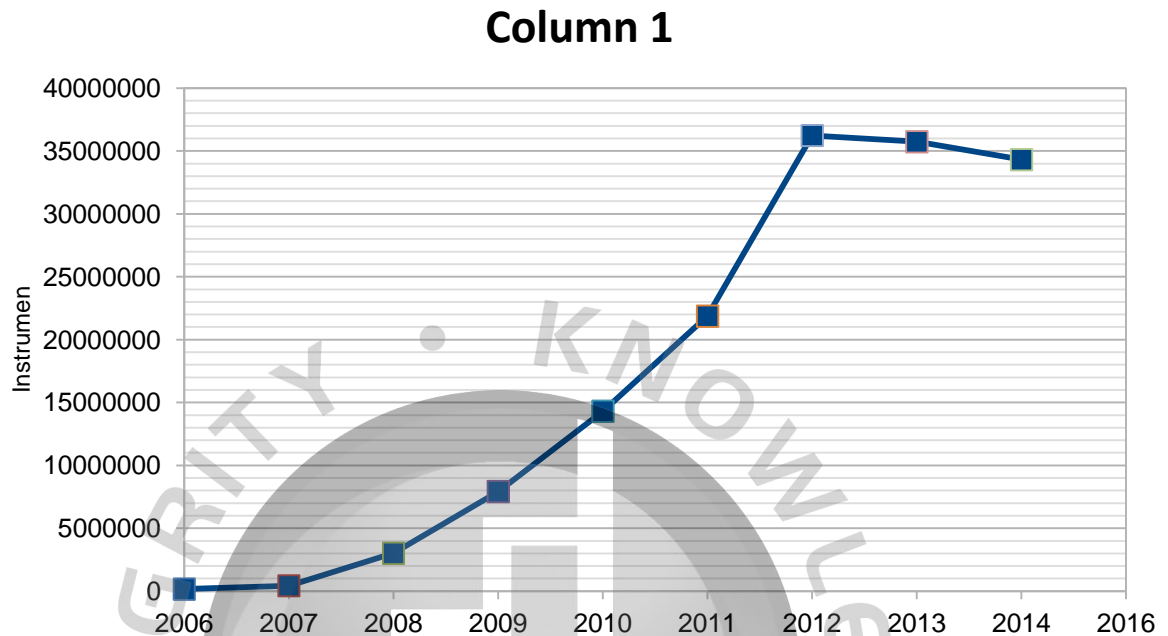
Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju telah membawa perubahan yang besar terhadap kehidupan kita. Beberapa contoh yang mengalami perubahan akibat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi antara lain perekonomian, budaya, pertahanan dan keamanan serta pendidikan. Untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut berbagai kegiatan bisnis mulai mengubah dirinya menjadi perusahaan global, tak terkecuali perbankan. Bank-bank saat ini melakukan berbagai inovasi melalui teknologi modern untuk memberikan pelayanan terbaik. Meningkatnya mobilitas masyarakat akhir-akhir ini menjadikan penyedia layanan masyarakat seperti perbankan, harus memutar otak untuk melakukan inovasi dalam melayani semua nasabahnya. Uang adalah elemen penting dalam kehidupan manusia, perubahan uang sangat pesat mengikuti perkembangan teknologi, baik kertas maupun logam dengan *Electronic money*.

Penggunaan alat pembayaran nontunai memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk melakukan transaksi secara aman, cepat, dan efisien. Di Indonesia penggunaan alat pembayaran non tunai telah berkembang dan banyak digunakan oleh masyarakat. Adanya peningkatan volume dan nilai transaksi pembayaran non tunai, antara lain didorong oleh meningkatnya pembangunan, penggunaan teknologi, dan pertumbuhan ekonomi (Nirmala dan Widodo, 2011:37).

Sistem transfer pada alat pembayaran non tunai dikategorikan menjadi dua alat pembayaran yaitu untuk kredit transfer dan debit transfer. Menurut *Bank for international settlement* (BIS), kredit transfer adalah perintah pembayaran yang bertujuan menempatkan dana dari pengirim ke penerima melalui jalur transfer dana dari pihak bank pengirim ke bank penerima dan dimungkinkan melalui bank lain sebagai *intermediary*, sedangkan debit transfer adalah system transfer dimana perintah debit transfer dibuat atau diotorisasi oleh pihak yang mempunyai dana dan akan melakukan pengiriman dana kepada pihak lain (Pohan,2011:58).

Dalam penelitian ini alat pembayaran yang akan diteliti adalah uang elektronik (*e-money*). Dalam hal ini dikarenakan *e-money* memiliki keistimewaan karena berbasis kartu (*chip*) dan elektronik (*server*). selain itu penggunaan *e-money* sendiri sangatlah mudah dan cepat karena tidak memerlukan proses otorisasi serta digunakan untuk pembayaran yang bernilai kecil. Selain itu *e-money* merupakan alat pembayaran non tunai yang masih tergolong baru dari semuanya, namun memiliki perkembangan yang signifikan. *E-money* atau uang elektronik merupakan alat pembayaran non tunai yang dipergunakan untuk setiap transaksi bernilai kecil (mikro). *E-money* pertama kali diterbitkan di Indonesia pada April 2007 (Bank Indonesia 2008:14). Seperti yang telah

dijelaskan sebelumnya bahwa *e-money* memiliki perkembangan yang signifikan, berikut adalah perkembangan jumlah *e-money* di Indonesia dari tahun 2007-2015:



Sumber: Diolah dari data Bank Indonesia, 2016

Gambar 1.1
Jumlah *E-money* di Indonesia

Munculnya *E-Money* dilatar belakangi oleh Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 sebagai salah satu pendukung agenda Bank Indonesia untuk menciptakan *lesscash society* di Republik Indonesia. *E-Money* sendiri bertujuan untuk memudahkan manusia dalam melakukan segala macam transaksi ekonomi di kehidupannya terutama untuk transaksi berskala mikro. Perkembangan uang elektronik sangat pesat, pertama kali terbit April tahun 2007 hanya sebanyak 165.193 instrumen, dan terus meningkat sampai tahun 2013 sebanyak 36.225.373, tetapi mulai awal Januari 2014 sampai September 2014 mengalami penurunan, September 2014 berjumlah 33.686.956 instrumen (Bank

Indonesia, 2016). Hal ini dikarenakan beberapa faktor yang berhubungan langsung dengan konsumen. Sedangkan untuk transaksi penggunaan *e-money*, dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 1.1
Transaksi Penggunaan *E-money* di Indonesia

Periode	Volume (Ribu Transaksi)	Nilai (Miliar Rp)
2007	586.046	5.267
2008	2.560.591	76.675
2009	17.436.631	519.213
2010	26.541.982	693.467
2011	41.060.149	981.297
2012	100.623.916	1.971.550
2013	137.900.779	2.907.432
2014	203.369.990	3.319.556
2015	535.579.528	5.283.018
Total	1.065.659.612	15.757.475

Sumber: Diolah dari Data Bank Indonesia, 2016

Berdasarkan tabel 1.1 diatas, dapat diketahui bahwa transaksi uang elektronik, baik dilihat dari volume dan nilai pada 2015 menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan periode-periode sebelumnya. Rata-rata harian transaksi yang dilakukan dengan menggunakan uang elektronik pada tahun 2015 mencapai Rp 14.675 miliar dengan volume sebesar 1.487.721 ribu transaksi. Sampai pada tahun 2016 ada 20 lembaga baik bank maupun non bank yang menerbitkan uang elektronik (Bank Indonesia, 2016)

Pada tahun 2014, Bank Indonesia melakukan perubahan mengenai Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 menjadi Peraturan Bank Indonesia Nomor

16/8/PBI/2014 tentang Uang Elektronik (*electronic Money*). Perubahan peraturan ini bertujuan untuk mendukung pertumbuhan industri uang elektronik dalam meningkatkan keamanan teknologi, efisiensi penyelenggaraan *e-money*, dan meningkatkan penggunaan *e-money*.

Penggunaan *e-money* memberikan keuntungan bagi berbagai pihak, antara lain: (i) bagi masyarakat, akan mempermudah transaksi pembayaran secara cepat dan aman, (ii) bagi industri, dapat membantu menyelesaikan masalah *cash handling* yang selama ini dialami saat menggunakan uang tunai sebagai metode pembayaran dan (iii) bagi Bank Indonesia, dapat meningkatkan efisiensi pencetakan uang dan mengurangi pengandangan uang (Suzianti, Hidayanti dan Muslim, 2015:36-37).

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa perkembangan *e-money* sangatlah pesat. Namun, dalam implementasinya minat masyarakat untuk menggunakan *e-money* masih tergolong rendah. Pihak Bank Indonesia juga telah mengakui bahwa masyarakat Indonesia telah terbiasa memakai uang fisik, sehingga sulit untuk berpindah ke uang digital (Mahardi, 2004).

Kesiapan dan kemauan masyarakat untuk menerima produk *e-money* merupakan factor utama yang perlu diperhatikan sebelum produk tersebut diterbitkan. Oleh karena itu, agar pengembangan *e-money* dapat berhasil, penelitian ini bertujuan untuk mencari informasi mengenai minat masyarakat untuk menggunakan *e-money*. Minat adalah keinginan untuk melakukan sesuatu (Jogianto, 2000:25).

1.2 Rumusan Masalah

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa perkembangan *Electronic-Money* sangatlah pesat. Namun, dalam implementasinya minat masyarakat untuk menggunakan *Electronic-Money* masih tergolong rendah. Pihak bank Indonesia juga telah mengakui bahwa masyarakat Indonesia telah terbiasa memakai uang fisik, sehingga sulit untuk berpindah ke uang digital (Mahardi,2004)

Kesiapan dan kemauan masyarakat untuk menerima produk *Electronic-Money* merupakan faktor utama yang perlu diperhatikan sebelum produk tersebut diterbitkan. Oleh karena itu, agar pengembangan *Electronic-Money* dapat berhasil, penelitian ini bertujuan untuk mencari informasi mengenai minat masyarakat untuk menggunakan *Electronic-Money*. Minat adalah keinginan untuk melakukan sesuatu (Jogianto,2000:25)

Penelitian tentang kesiapan konsumen menerima suatu bentuk teknologi terus dipelajari oleh dunia akademis. Salah satu model yang digunakan untuk meneliti tentang kesiapan penerimaan teknologi adalah TAM. Dimana model dasarnya melibatkan variable *percieved usefulness* dan *percieved ease of usefulness*.

Dalam Penelitian Al-Gahtani dan King (1999) menambahkan variabel *perceived enjoyment* dalam pemanfaatan teknologi Informasi. Variabel *perceived enjoyment* memiliki pengaruh terhadap pemanfaatan teknologi informasi melalui variabel sikap (*attitude*) dan *Behaviour intention*. Perkembangan dari model ini menunjukkan bahwa *perceived image* dan *perceived enjoyment* juga merupakan pendorong dari penerimaan konsumen terhadap suatu teknologi . Namun masih sangat jarang ditemukan penelitian yang menggabungkan semua anteseden dari TAM tersebut ke dalam satu model dan meneliti di konteks *Electronic-Money*.

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Faktor-faktor apa saja yang memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan kartu *e-money*?
2. Bagaimana pengaruh faktor *perceived usefulness* terhadap minat menggunakan layanan *e-money*?
3. Bagaimana pengaruh faktor *perceived ease of use* terhadap minat menggunakan layanan *e-money*?
4. Bagaimana pengaruh faktor *perceived enjoyment* terhadap minat menggunakan layanan *e-money*?
5. Bagaimana pengaruh faktor *perceived image* terhadap minat menggunakan layanan *e-money*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada Rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat untuk menggunakan uang elektronik sebagai alat pembayaran
2. Mengetahui besar pengaruh *perceived usefulness* terhadap minat menggunakan layanan *e-money*
3. Mengetahui besar pengaruh *perceived ease of use* terhadap minat menggunakan layanan *e-money*
4. Mengetahui besar pengaruh *perceived enjoyment* terhadap minat menggunakan layanan *e-money*
5. Mengetahui besar pengaruh *perceived image* terhadap minat menggunakan layanan *e-money*

1.4 Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dunia Praktis: Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam mengetahui perkembangan strategi pemasaran produk baru uang elektronik dan perkembangan perilaku konsumen terhadap minat atau ketertarikan dan tanggapan konsumen dalam menggunakan uang elektronik.
2. Dunia Industri: Hasil penelitian ini juga memungkinkan perusahaan penerbit uang elektronik untuk lebih mengetahui aspek-aspek yang dapat meningkatkan dan memperbaiki dalam mempromosikan atau menerapkan strategi marketing produk baru yang tepat untuk meningkatkan ketertarikan dan minat masyarakat untuk menggunakan uang elektronik sebagai media transaksi masa depan.
3. Dunia Akademik: Dapat memberikan informasi mengenai minat masyarakat untuk menggunakan *e-money*, dan diharapkan penelitian ini bisa sebagai acuan dalam dunia akademik.

1.5 Batasan Masalah

Agar penyusunan laporan penelitian ini dapat terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai maka diperlukan batasan masalah dalam pembahasannya. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam pembahasan penelitian ini adalah:

1. Pengambilan responden hanya bagi pengguna *electronic-money*
2. Pengambilan responden penelitian hanya dilakukan di Jakarta

