

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada era globalisasi ini di Indonesia telah mengalami perkembangan ekonomi dan teknologi yang pesat. Teknologi informasi sudah merupakan suatu kebutuhan sangat penting, segala sesuatu menjadi mudah dan cepat berkat kemajuan teknologi. Salah satunya adalah perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi, teknologi ini sangat dibutuhkan hampir semua manusia di dunia. Manusia dan masyarakat modern bahkan menganggap teknologi informasi dan komunikasi merupakan kebutuhan yang pokok dalam hidupnya disamping sandang, pangan, dan papan. Salah satu bukti nyata akan adanya perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi adalah muncul dan berkembangnya internet.

Karena kegiatan transaksi sangat penting dalam siklus perekonomian, dimana kegiatan tersebut melibatkan alat pembayaran. Alat pembayaran merupakan instrumen dalam sistem pembayaran yang merupakan media transaksi bagi produsen dan konsumen. Awal mula alat pembayaran dikenal dengan sistem barter antar barang yang diperjualbelikan. Kemudian dengan perkembangan zaman pembayaran mulai dikenal dengan satuan tertentu, yang memiliki nilai yaitu dikenal dengan uang. Sampai sekarang uang masih menjadi salah satu alat pembayaran, dari alat pembayaran tunai ke alat pembayaran nontunai (Indonesia B. R., 2018).

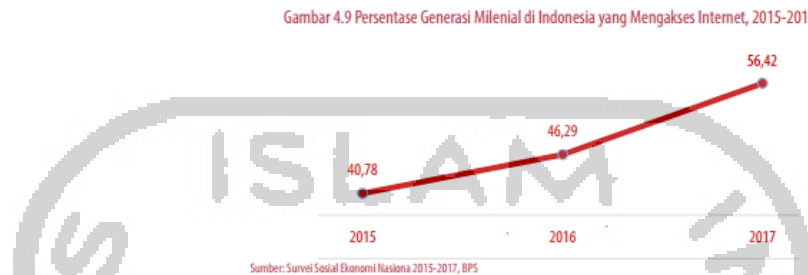
Dengan akses pembayaran non tunai, transaksi semakin mudah dan sederhana sehingga diharapkan masyarakat tidak kesulitan untuk melakukan proses jual beli maupun membawa uang tunai dalam jumlah banyak. Sebelum teknologi berbasis internet belum digunakan secara luas, masyarakat milenial sudah mengenal berbagai macam alat pembayaran nontunai seperti (ATM, debit, dan kredit), cek, bilyet giro dan juga uang elektronik. Namun lazimnya masyarakat lebih gemar menggunakan uang kartal, seperti uang

kertas dan uang logam. Perkembangan teknologi juga merangsang transformasi wujud uang demi menciptakan transaksi yang efisien. Masyarakat bahkan perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi dan keuangan berlomba-lomba menawarkan kemudahan bertransaksi melalui saluran nontunai, khususnya pada uang elektronik. Secara sederhana uang elektronik didefinisikan sebagai alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu (Indonesia B. R., 2018).

Produk-produk alat pembayaran elektronik tersebut hadir dalam bentuk berbasis *chip* dan *server*. Alat pembayaran berupa uang elektronik berbasis *chip*, beberapa literatur menyebut uang elektronik jenis ini sebagai *e-money* atau *card based product* adalah jenis uang elektronik yang menyisipkan media *chip* pada perangkat kartu sebagai alat pembayaran. Sedangkan uang elektronik berbasis *server* dalam beberapa literatur disebut sebagai *e-wallet* atau *software based product* adalah jenis uang elektronik yang dikelola oleh pelayan untuk mengoperasikan sistem pembayaran melalui media *barcode* yang terdapat di dalam aplikasi. Pesatnya penggunaan ponsel pintar dikalangan masyarakat mendorong perusahaan telekomunikasi juga ikut ambil bagian dalam melahirkan uang elektronik berbasis *server* berupa aplikasi ponsel. Lembaga riset digital *marketing emarketer* memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di indonesia lebih dari 100 juta orang (Rahmayani, 2018).

Gambar 1.1

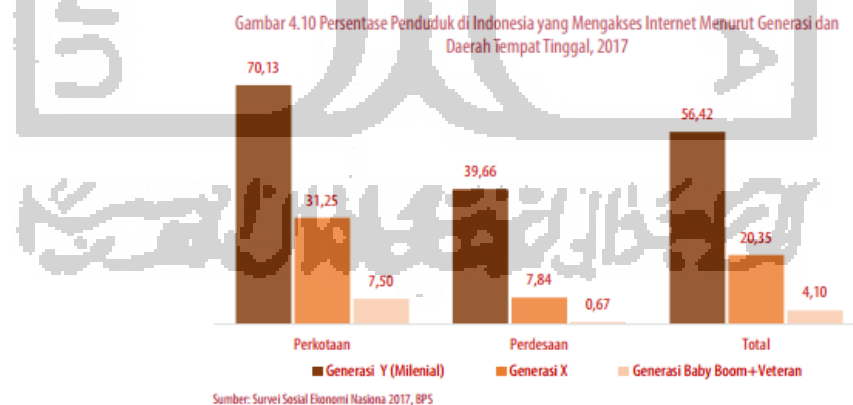
### Persentase Generasi Milenial yang Mengakses Internet



Gambar 1.1 menunjukkan persentase generasi milenial di Indonesia yang mengakses internet, diketahui pada tahun 2015 sebesar 40,78%, tahun 2016 meningkat menjadi 46,29% dan pada tahun 2017 kembali meningkat sebesar 56,42%. Menurut *internetlivestat*, pengguna internet mencapai 3,4 milyar pada tahun 2016, maka hampir setengah (46%) dari populasi dunia sudah menggunakan internet dan semakin meningkat jumlahnya.

Gambar 1.2

### Persentase Menurut Generasi dan Daerah Tempat Tinggal yang Mengakses Internet



Gambar 1.2 menunjukkan persentase penduduk Indonesia yang mengakses internet menurut generasi dan daerah tempat tinggal pada tahun 2017. Diketahui total yang mengakses internet pada kelompok generasi milenial (Y) sebesar 56,42% sehingga jika dibandingkan jauh lebih besar

dari pada kelompok generasi X yang hanya sebesar 20,35% dan kelompok generasi baby boom+veteran sebesar 4,1%. Jika dilihat dari wilayah tempat tinggal, kelompok generasi milenial yang tinggal di daerah perkotaan persentasenya lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok milenial yang tinggal di pedesaan. Secara tidak langsung perbedaan yang tinggi dalam pemanfaatan internet antara daerah pedesaan dan perkotaan dapat mengindikasikan adanya perbedaan pada perilaku antara keduanya karena terdapat perbedaan pada tingkat keterpaparan pengguna internet pada generasi milenial diidentifikasi pengguna yang massal misalnya berbelanja secara online (Budiati, et al., 2018). Mahasiswa sebagai kaum terpelajar memiliki sifat terbuka terhadap perkembangan teknologi. Sistem pembayaran non tunai banyak diminati oleh kalangan mahasiswa terutama karena faktor manfaat yang didapatkan seperti proses pembayaran yang lebih cepat.

Teknologi memberikan kemudahan penggunaannya dalam kegiatan bermuamalah seperti halnya pada transaksi pembayaran. Transaksi pembayaran yang mudah salah satunya menggunakan kartu kredit dan sekarang lebih dikenal dengan sebutan pembayaran elektronik. Akibat perkembangan teknologi, kini pembayaran dapat dilakukan melalui smartphone menggunakan aplikasi android. Salah satu aplikasi untuk transaksi pembayaran yaitu aplikasi OVO. Aplikasi OVO merupakan salah satu platform yang digunakan untuk transaksi pembayaran, dengan metode pembayaran elektronik secara digital yang didalamnya terdapat saldo OVO *cash*, sehingga aplikasi OVO dinilai dapat memudahkan proses pembayaran yang mempersingkat waktu penggunaannya, dengan aplikasi OVO pengguna tidak perlu membawa uang cash pada saat transaksi pembayaran karena menggunakan saldo yang ada didalam aplikasi tersebut sehingga akan terpotong otomatis sesuai jumlah yang harus dibayar. Uang elektronik juga sudah banyak digunakan untuk pembayaran transportasi umum dan pembayaran minimarket. Hingga saat ini uang elektronik yang berbasis pada telepon seluler yang berkembang dikalangan

masyarakat yaitu *T-cash* milik telkomsel, Gopay milik Gojek, OVO milik Lippo Group dan lain sebagainya. Dari salah satu produk uang elektronik berbasis *server*, OVO merupakan produk yang memberikan penawaran menarik. OVO adalah aplikasi uang elektronik yang memberikan kemudahan dalam bertransaksi dan juga kesempatan yang lebih besar untuk mengumpulkan poin di banyak tempat (Ovo, 2018).

Dari data yang diumumkan, OVO mengklaim memiliki 115 juta pengguna, sekitar 77% di antaranya berlokasi di luar jabodetabek. Volume transaksi tembus lebih dari 1 milyar dalam setahun dengan pertumbuhan 400%, mayoritas berasal dari sektor transportasi, ritel dan e-commerce (ovo, 2019). OVO di pilih sebagai objek penelitian karena OVO aplikasi yang *smart financial* yang menawarkan fitur pembayaran, loyalty point, dan layanan keuangan itu telah menduduki peringkat teratas *Top Free App* untuk kategori keuangan di *App Store*. selain itu, OVO juga berada di posisi ketiga di *Google Store* dengan jumlah pengunduh lebih dari 1 juta.

Fenomena pertumbuhan internet membentuk adanya revolusi di gital didunia, salah satu negara dengan pengguna internet adalah Indonesia. Adanya pembentukan revolusi digital ditandai dengan hasil lembaga riset *digital marketing E-marketer* yang memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Fenomena di manfaatkan oleh platform bisnis di Indonesia yang menjadikan jaringan sebagai inti bisnisnya, bank Indonesia memperkirakan ada 24,7 juta orang yang melakukan belanja online serta jumlah transaksi dari belanja online tersebut diprediksi mencapai Rp 144 triliun pada tahun 2018, naik dari Rp 69,8 triliun di 2016 dan Rp 25 triliun di 2014 (liputan6, 2017). Tren tersebut menciptakan metode pembayaran baru di Indonesia yang bernama *Financial Technology (Fintech)*. *Fintech* merupakan gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat. Salah satu bentuk *fintech* adalah *mobile payment*, *mobile payment* sendiri merupakan alat transaksi yang dilakukan antara pembeli dan *merchant* dengan

menggunakan alat bantu elektronik sebagai instrument pembayaran. *Merchant* adalah penjual barang atau jasa yang memiliki bentuk usaha (*physical online*) maupun *online store* yang bekerjasama dengan layanan *mobile payment*. Salah satu layanan *mobile payment* adalah OVO, untuk memperluas dan memajukan perekonomian negeri OVO bekerjasama dengan para Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) hingga saat ini tercatat 9000 *merchant* OVO.

Hingga maret 2018 pengguna OVO mencapai 9,5 juta pengguna, sedangkan Gopay mencapai 11 juta pengguna. Jika dibandingkan dengan pengguna aktif ponsel pintar tercipta selisih angka cukup jauh pada jumlah pengguna kedua aplikasi tersebut. Padahal OVO sendiri memberikan stimulus kepada masyarakat berupa diskon dan poin hadiah di tempat-tempat yang kerap dikunjungi oleh masyarakat dalam memperoleh barang dan jasa terutama anak muda milenial yang memiliki gaya hidup modern nan konsumtif. Beberapa peneliti yang mengkaji tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat menggunakan uang elektronik adalah oleh (Utami & Kusmawati, 2017) menunjukkan bahwa variabel keamanan *e-money* berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan *e-money* karena semakin tinggi keamanan *e-money* maka minat mahasiswa menggunakan *e-money* semakin tinggi. Sedangkan hasil penelitian (Aptaguna & Pitaloka, 2016) menunjukkan bahwa harga tidak berpengaruh terhadap minat beli jasa Gojek Goride hal ini disebabkan oleh kualitas layanan yang sudah baik sehingga membuat pelanggan tidak mempertimbangkan harga, dan menurut (Firdauzi, 2017) dalam penelitiannya bahwa variabel kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik karena kemudahan ditawarkan oleh uang elektronik memungkinkan konsumen lebih memilih uang elektronik dalam bertransaksi sehingga semakin banyak kemudahan yang ditawarkan maka keinginan konsumen untuk menggunakan uang elektronik semakin besar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, menarik untuk di kaji lebih lanjut tentang penelitian penggunaan aplikasi OVO dikalangan mahasiswa

terutama tentang faktor-faktor yang mempengaruhinya. Oleh karena itu, penyusun merumuskan sebuah penelitian yang berjudul “FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MAHASISWA EKONOMI ISLAM MENGGUNAKAN APLIKASI OVO”.



## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat mahasiswa ekonomi islam menggunakan aplikasi OVO?
2. Bagaimana persepsi keamanan teknologi berpengaruh terhadap minat mahasiswa ekonomi islam menggunakan aplikasi OVO?
3. Bagaimana kepercayaan berpengaruh terhadap minat mahasiswa ekonomi islam menggunakan aplikasi OVO?
4. Bagaimana nilai harga berpengaruh terhadap minat mahasiswa ekonomi islam menggunakan aplikasi OVO?
5. Bagaimana *halal awareness* berpengaruh terhadap minat mahasiswa ekonomi islam menggunakan aplikasi OVO?
6. Bagaimana persepsi kemudahan penggunaan, persepsi keamanan teknologi, kepercayaan, nilai harga dan *halal awareness* berpengaruh secara simultan terhadap minat mahasiswa ekonomi islam menggunakan aplikasi OVO?

## C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat mahasiswa ekonomi islam menggunakan aplikasi OVO.
2. Untuk menganalisis pengaruh persepsi keamanan teknologi terhadap minat mahasiswa ekonomi islam menggunakan aplikasi OVO.
3. Untuk menganalisis pengaruh kepercayaan terhadap minat mahasiswa ekonomi islam menggunakan aplikasi OVO.
4. Untuk menganalisis pengaruh nilai harga terhadap minat mahasiswa ekonomi islam menggunakan aplikasi OVO.
5. Untuk menganalisis pengaruh *halal awareness* terhadap minat mahasiswa ekonomi islam menggunakan aplikasi OVO.
6. Untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi keamanan teknologi, kepercayaan, nilai harga, *halal awareness* berpengaruh secara simultan terhadap minat mahasiswa ekonomi islam menggunakan aplikasi OVO.



#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat teoritis

Untuk menambah khazanah keilmuan dalam bidang Ekonomi Islam, dan sebagai bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat menjadi bahan bacaan dan masukan bagi masyarakat, khususnya mahasiswa, dosen, serta instansi yang terkait dengan perekonomian.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi peneliti

Untuk memenuhi tugas akhir akademik, dan juga untuk memperdalam pengetahuan penulis khususnya dalam minat menggunakan uang elektronik.

###### b. Bagi pihak lain

Sebagai referensi bagi peneliti lain dan dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan serta dapat dijadikan perbandingan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

#### **C. Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan susunan pembahasan agar lebih mudah untuk dianalisa, maka penulis akan menjelaskan dalam sistematika penulisan penelitian ini. Pada umumnya, penelitian ini terdiri atas lima bab yang akan dibagi-bagi menjadi beberapa sub bab, dan dalam sub bab tersebut akan mempunyai batasan-batasan yang saling berkaitan satu sama lainnya, yaitu antara lain:

Bab satu berisi pendahuluan yang merupakan kerangka dasar yang dibagi menjadi beberapa sub bagian yaitu: latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, telaah pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab dua berisis tentang landasan teori yang fokus pada penelitian saat ini dengan penelitian sebelumnya dan sebagai acuan dari penelitian saat ini,

landasan teori yaitu sub bab yang menguraikan terkait pengertian minat, uang elektronik, pengertian aplikasi OVO (fitur dan cara registrasi), persepsi, nilai harga, kepercayaan, dan *halal awareness*.

Bab tiga berisi tentang metode penelitian yang membahas terkait desain penelitian, lokasi penelitian, waktu pelaksanaan penelitian, objek penelitian, populasi & sampel, sumber data, teknik pengumpulan data, definisi konseptual variabel & definisi operasional variabel, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab empat berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan. Yaitu bab yang menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari data yang diperoleh. Yaitu penelitian terhadap analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa ekonomi islam menggunakan aplikasi OVO.

Bab lima berisi penutup, yang berisikan kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan pihak-pihak dari subjek penelitian dan kata penutup.

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka, lampiran.