

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada generasi millennial ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin menunjukkan eksistensinya. Teknologi hadir dengan tujuan untuk mempermudah kehidupan manusia dalam kegiatan sehari-hari. Keberadaan teknologi informasi dan komunikasi ini mempercepat segala bentuk transaksi dengan lebih efisien, efektif bahkan tanpa batas. Perkembangan teknologi internet ini diadopsi oleh industri perbankan untuk mengembangkan pelayanan. Perkembangan pelayanan yang dilakukan perbankan berbasis teknologi (*electronic transaction*) dalam bentuk *internet banking*, *mobile banking* yang berbasis *handphone* (*phone banking*), penggunaan ATM (*Authomatic Teller Machine*), *Credit Card* dan lain sebagainya merupakan keharusan bagi bank-bank di Indonesia untuk merebut pangsa pasar. Salah satu pelayanan pembayaran non tunai yang saat ini sedang berkembang di Indonesia adalah uang elektronik (*electronic money*) atau yang biasa disebut *e-Money*.

Dari sisi sistem pembayaran non tunai, Bank Indonesia berkepentingan untuk memastikan bahwa sistem pembayaran non tunai yang digunakan oleh masyarakat dapat berjalan secara aman, efisien dan handal. Oleh karena itu, perkembangan penggunaan alat pembayaran non tunai mendapat perhatian yang serius dari Bank Indonesia mengingat perkembangan pembayaran non tunai

diharapkan dapat mengurangi beban penggunaan uang tunai dan semakin meningkatkan efisiensi perekonomian dalam masyarakat (Bank Indonesia, 2006).

Uang elektronik adalah alat bayar elektronik yang diperoleh dengan menyetorkan terlebih dahulu sejumlah uang kepada penerbit, baik secara langsung, maupun melalui agen-agen penerbit, atau dengan pendebitan rekening di Bank, dan nilai uang tersebut dimasukkan menjadi nilai uang dalam media uang elektronik, yang dinyatakan dalam satuan Rupiah, yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dengan cara mengurangi secara langsung nilai uang pada media uang elektronik tersebut (Utami & Kusumawati, 2017). Perkembangan *e-Money* cukup pesat di Indonesia. Berikut tabel jumlah *e-Money* yang beredar di Indonesia.

Tabel 1.1

Jumlah Uang Elektronik Beredar

TAHUN	JUMLAH INSTRUMEN
2016	51,204,580
2017	90,003,848
2018	167,205,578
2019	
Januari	173,825,919
Februari	189,222,546
Maret	199,174,153
April	197,413,945
Mei	198,790,786
Juni	209,891,847
Juli	232,348,971

Sumber : Data statistik BI

Berdasarkan pada Tabel 1.1 menunjukkan tingkat beredarnya instrumen *e-Money* di Indonesia mengalami trend meningkat dari tahun 2016 ke tahun 2018. Nilai tersebut meningkat signifikan pada tahun 2018 dengan jumlah 167,205,578 instrumen. Dari sumber data BI pada bulan Januari meningkat dengan jumlah 173,825,919 instrumen, pada bulan Februari sebesar 189,222,546 instrumen, pada bulan Maret meningkat dengan jumlah 199,174,154 instrumen, pada bulan April meningkat dengan jumlah 197,413,945 instrumen, pada bulan Mei meningkat tidak cukup banyak dengan jumlah 198,790,786 instrumen, pada bulan Juni meningkat cukup signifikan dengan jumlah 209,891,847 instrumen, dan pada bulan Juli meningkat dengan jumlah 232,348,971 instrumen. Dari data terbaru BI ada 36 penerbit yang sudah menerbitkan kartu *e-Money*. Peningkatan tersebut juga dipengaruhi oleh produksi kartu *e-Money* yang telah diterbitkan diantaranya adalah Flazz oleh BCA, e-Toll oleh Bank Mandiri, BRIZZI oleh BRI, T-Cash oleh Telkomsel, dan lain-lain.

Meskipun dengan menggunakan *e-Money* sangat cepat, mudah, dan efisien namun masih banyak masyarakat menggunakan uang cash untuk membayar barang atau jasa. Hal ini dikarenakan kurangnya sosialisai dari masing-masing provider *e-Money* dan terbatasnya *merchant-merchant* yang menyediakan transaksi menggunakan *e-Money*. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya pemahaman mengenai manfaat sehingga kepercayaan terhadap pembayaran dengan *e-Money* belum sesuai dengan tujuannya yaitu mempermudah bertransaksi dengan *e-Money* bukan sebaliknya. Hal ini ditambah lagi dengan adanya rasa tidak aman dari masyarakat dengan semua tindak kriminal yang semakin

beranekaragam cara dan media yang digunakan. Masyarakat beranggapan bahwa penggunaan *e-Money* akan memberikan celah tersendiri bagi orang lain untuk melakukan tindak kriminal dan merugikan masyarakat secara umum dengan pemahaman yang kurang baik dari masyarakat terhadap penggunaan *e-Money* yang baik dan benar. Penolakan tersebut memberikan kesulitan tersendiri bagi perusahaan penyedia jasa dalam memberikan pengarahan serta sosialisai untuk memberikan informasi yang tepat guna bagi masyarakat.

Dengan berkembangnya teknologi, segala macam transaksi dapat diatasi dengan mudah, apalagi dengan adanya *e-Money* mempermudah mobilitas keuangan dikalangan anak-anak muda yang dikenal sebagai Generasi Millennial. Generasi ini membawa dampak yang cukup berpengaruh pada aktivitas sehari-hari dan mempengaruhi minat penggunaan *e-Money* pada pengguna lain.

Minat adalah suatu keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu berdasar faktor-faktor tertentu. TAM atau *Technology Acceptance Model* merupakan teori yang mempelajari dan menjelaskan minat seorang individu untuk menggunakan sistem teknologi informasi atau tidak. TAM dapat digunakan untuk melihat persepsi dari suatu penggunaan teknologi karena TAM merupakan model perilaku pemanfaatan teknologi dan literatur sistem informasi manajemen. TAM berfokus pada sikap pemakaian teknologi informasi oleh pemakai dengan mengembangkannya berdasarkan persepsi manfaat dan kemudahan (Davis, 1989). Teori ini terdapat dua faktor acuan seorang individu untuk menggunakan suatu sistem teknologi informasi tersebut adalah *perceived ease of use* (persepsi kemudahan) dan *perceived usefulness* (persepsi manfaat). Persepsi kemudahan

didefinisikan sebagai dimana *user* percaya bahwa teknologi atau sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah. Sedangkan persepsi manfaat didefinisikan sebagai keyakinan dimana *user* percaya bahwa penggunaan teknologi atau sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja.

Beberapa penelitian mengenai *e-Money* telah dilakukan. Priambodo dan Prabawani (2015) membuktikan penelitiannya bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan memberikan nilai yang positif terhadap minat penggunaan *e-Money* sedangkan persepsi resiko tidak mempengaruhi minat penggunaan *e-Money*. Utami dan Kusumawati (2017) membuktikan persepsi kemudahan, persepsi kegunaan, dan keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-Money*. Adhinagari (2018) membuktikan bahwa manfaat, kemudahan, dan kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-Money* sedangkan resiko tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-Money*. Ramadhan, *et. al* (2016) membuktikan bahwa persepsi kemudahan, persepsi keamanan dan resiko memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-Money* sedangkan persepsi manfaat tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-Money*. Yeny (2018) membuktikan bahwa kepercayaan, persepsi kegunaan, dan persepsi manfaat memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-Money*. Salimon (2017) juga membuktikan bahwa persepsi kegunaan memberikan pengaruh positif terhadap penggunaan *Internet Banking*, sedangkan persepsi kemudahan dan persepsi keamanan menunjukkan nilai negatif terhadap penggunaan *Internet Banking*.

Langelo (2013) membuktikan bahwa persepsi manfaat, kemudahan, dan resiko berpengaruh terhadap minat penggunaan *Internet Banking*.

Penelitian ini merupakan modifikasi dari penelitian Priambodo dan Prabawani (2015) dan Ramadhan, et. al (2016). Dalam penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan teori TAM untuk menilai seberapa besar minat penggunaan *e-Money* dikalangan mahasiswa di Yogyakarta. Keefektifan dari penggunaan *e-Money* sebagai bentuk perkembangan teknologi dapat dilihat dengan teori TAM (*Technology Accepted Model*). Dari penelitian Priambodo dan Prabawani (2015) didapat variabel independen minat menggunakan *e-Money* dan variabel dependen persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan persepsi resiko. Digabungkan dengan penelitian Ramadhan (2016) untuk tambahan variabel keamanan. Persepsi resiko merupakan suatu ketidakpastian yang bisa saja terjadi atau tidak, dalam hal penggunaan *e-Money* ini resiko akan mempengaruhi keputusan seseorang untuk menggunakannya atau tidak. Apabila resiko tersebut dinilai rendah maka individu tersebut akan cenderung berminat menggunakannya, dan begitu sebaliknya. Sedangkan persepsi keamanan merupakan suatu hal yang cukup penting dalam penggunaan teknologi, khususnya untuk penggunaan teknologi berbasis internet seperti *e-Money*.

Pada penelitian sebelumnya diketahui bahwa beberapa variabel antar penelitian menunjukkan hasil yang berbeda. Sehingga penelitian kali ini menguji kembali variabel-variabel tersebut untuk mendapatkan hasil yang terbaharukan dari persepsi-persepsi yang diuji tersebut apakah mempengaruhi minat menggunakan *e-Money* atau tidak dengan menggunakan metode TAM.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian **“PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, MANFAAT, RESIKO DAN KEAMANAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *E-MONEY* DI KALANGAN MAHASISWA DI YOGYAKARTA”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap persepsi manfaat dalam penggunaan *e-Money* di kalangan mahasiswa di Yogyakarta?
2. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-Money* di kalangan mahasiswa di Yogyakarta?
3. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap persepsi keamanan dalam penggunaan *e-Money* di kalangan mahasiswa di Yogyakarta?
4. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap persepsi resiko dalam penggunaan *e-Money* di kalangan mahasiswa di Yogyakarta?
5. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-Money* di kalangan mahasiswa di Yogyakarta?
6. Apakah persepsi resiko berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-Money* di kalangan mahasiswa di Yogyakarta?
7. Apakah persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-Money* di kalangan mahasiswa di Yogyakarta?
8. Apakah sikap berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-Money* sesungguhnya di kalangan mahasiswa di Yogyakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-Money* di kalangan mahasiswa di Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-Money* di kalangan mahasiswa di Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis persepsi resiko berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-Money* di kalangan mahasiswa di Yogyakarta.
4. Untuk mengetahui dan menganalisis persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-Money* di kalangan mahasiswa di Yogyakarta.
5. Untuk mengetahui dan menganalisis sikap berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-Money* sesungguhnya di kalangan mahasiswa di Yogyakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka penelitian ini bermanfaat untuk berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan

Dapat memberikan pengetahuan tentang penggunaan *e-Money*, dengan mengetahui faktor-faktor penggunaan *e-Money* maka dapat dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan perusahaan.

2. Bagi Penulis

Penelitian ini merupakan salah satu langkah dalam mengembangkan, menerapkan serta melatih berpikir secara ilmiah sehingga dapat memperluas wawasan yang berhubungan dengan sistem informasi. Dapat membandingkan konsep-konsep yang ada sehingga mempelajarinya dan kemudian diteliti lebih lanjut tentang penggunaan sistem informasi.

3. Bagi Peneliti lain

Penulis mengharapkan hasil penelitian ini dapat berguna bagi peneliti lain untuk lebih lanjut mempelajari dan mengembangkan mengenai masalah yang berhubungan dengan pelatihan sistem informasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diajukan pada penulisan skripsi ini disusun dalam 5 (lima) bab yang dicakup dalam uraian ringkas pada masing-masing bab, sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan teori-teori yang menjelaskan permasalahan yang akan diteliti secara ringkas yang berisi konsep-konsep dasar sebagai landasan dalam penelitian. Dalam bab ini juga berisi penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran teoritis dan hipotesis.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan uraian metode penelitian yang dilakukan yang berisi tentang populasi dan sampel, variabel-variabel penelitian, definisi operasional, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, dan metode analisis yang digunakan.

BAB IV : ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan mengenai hasil data yang berkaitan dengan penyelesaian penelitian yang telah ditemukan dengan menggunakan alat dan langkah analisis data sehingga membawa ke tujuan dan sasaran penelitian.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan kesimpulan dari pembahasan secara keseluruhan, keterbatasan penelitian, dan juga saran serta rekomendasi untuk meningkatkan penelitian dan memperbaiki yang akan dilakukan pada masa yang akan datang.