

BAB I

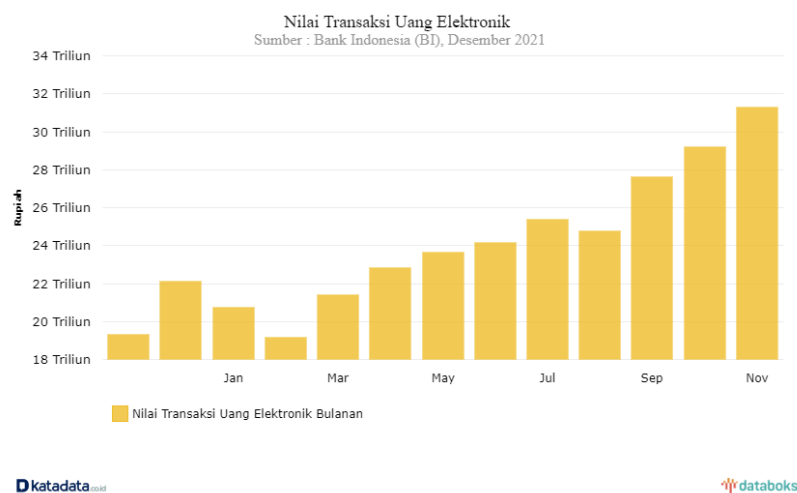
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi telah membawa perubahan yang signifikan, terutama jika dibandingkan dengan perkembangan zaman, yang menyebabkan populasi manusia terus meningkat. Di era globalisasi, teknologi informasi dan komunikasi telah maju ketingkat yang benar-benar global. Salah satu cirinya yaitu kita sekarang hidup di era digital. Era digital ini menawarkan banyak kemudahan, membuat kehidupan penduduk Indonesia semakin cepat, mudah, dan terjangkau. Yang tentunya akan berpengaruh terhadap peningkatan presentase penduduk yang berpartisipasi dalam ekonomi digital. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berjalan seiring dengan perubahan gaya hidup, seperti transaksi yang melibatkan metode pembayaran *cashless* atau digital. Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia No.19 Tahun 2017 Bab I Pasal 1, Tentang tinjauan Teknologi finansial sebagai berikut: Penerapan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru yang berpotensi berdampak pada stabilitas pasar dan stabilitas sistem pembayaran.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem keuangan berbasis teknologi dapat menghasilkan produk, layanan, hingga model bisnis baru serta dapat berdampak pada kestabilan, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran. Dari sisi konsumsi, masyarakat secara umum memang terus tumbuh dan memanfaatkan metode pembayaran mobile yang aman dan cepat melalui berbagai platform digital. Menurut website Bank Indonesia, ada dua jenis sistem pembayaran yaitu sistem pembayaran tunai dan non tunai. Perbedaan dari sistem pembayaran tersebut terletak pada instrument yang digunakannya, sistem pembayaran tunai menggunakan uang kartal sebagai alat pembayarannya. *Mobile payment* dapat diklasifikasikan sebagai pembayaran non tunai karena termasuk kedalam golongan *e-money*. Pembayaran dengan menggunakan mobile payment menurut peraturan bank Indonesia yaitu suatu layanan sistem elektronik yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan pembayaran hanya melalui kartu ataupun uang secara elektronik sebagai penampung dana yang digunakan.

Menurut Ulurrosyad dan Jayanto (2020, hlm.106) beberapa keuntungan dalam menggunakan *mobile payment* yaitu, pertama, memberikan jaminan kepada masyarakat umum bahwa transaksi pembayaran akan mudah diselesaikan, cepat dan aman. Kedua, masalah *cash handling* dapat dipecahkan yang selama ini sering dialami ketika menggunakan uang tunai sebagai pembayaran bagi industry. Ketiga, meningkatkan efisiensi percetakan uang dan penggandaan uang bagi bank Indonesia. Dengan menggunakan uang elektronik, hal ini dapat membantu Bank Indonesia dalam menghemat biaya operasional yang harus dibayarkan setiap kali memproduksi uang, seperti uang kertas dan uang logam.



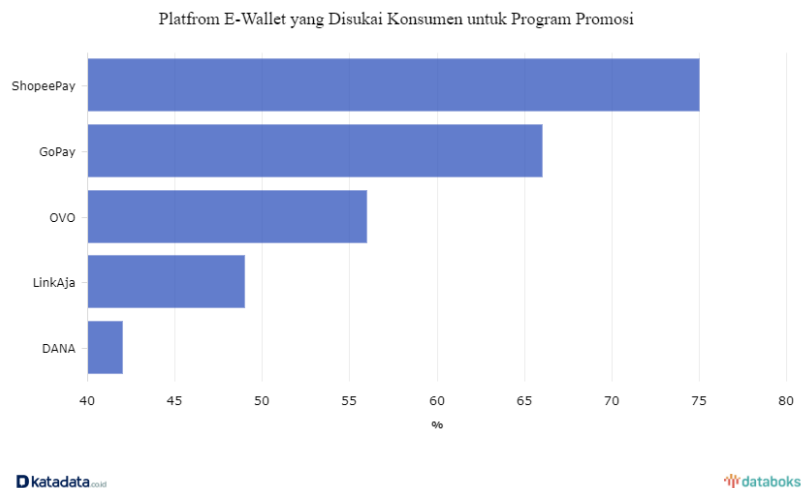
Gambar 1.1 Nilai Transaksi Uang Elektronik

Sumber : <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/03/transaksi-uang-elektronik-ri-melonjak-618-per-november-2021>

Pembayaran dengan menggunakan uang digital tidak lepas dari peran perbankan. Bank Indonesia sebagai bank sentral telah melansir mengenai gerakan nasional non tunai (GNNT). Pada gambar 1.1 ditahun 2021, transaksi menggunakan uang elektronik di Indonesia terus berkembang, hingga bulan November 2021 tercatat nilai transaksinya telah mencapai Rp. 31,29 triliun dan volume transaksinya mencapai 530,02 juta kali. Adapun peningkatan transaksi uang elektronik terjadi seiring dengan meningkatnya antusias masyarakat dalam berbelanja *online* selama pandemi. Jenis transaksi ini pun dianggap lebih aman dan minim kontak sehingga dapat mencegah potensi penularan virus corona. Bank Indonesia memperkirakan jika transaksi menggunakan uang elektronik akan terus berkembang di Indonesia hingga tahun 2023 diperkirakan dapat mencapai US\$ 25 miliar. Informasi yang

dimuat dalam Detik Finance (2020) menyatakan jika transaksi dengan menggunakan uang elektronik di Indonesia di tahun 2027 diperkirakan dapat mencapai US\$ 50 miliar.

Saat ini, ShopeePay menjadi salah satu pilihan pembayaran mobile payment yang banyak digunakan di masyarakat Indonesia. Layanan ShopeePay adalah fitur dompet dan uang elektronik yang berfungsi sebagai menyimpan sejumlah uang elektronik dan berfungsi sebagai metode pembayaran dalam aplikasi Shopee. Kemudian untuk memperluas basis penggunaanya, ShopeePay bekerja sama dengan berbagai *merchant*, antara lain Hypermart, Indomaret, Alfamart, KFC, dan sebagainya.



Gambar 1.2 Platform E-Wallet yang disukai konsumen

Sumber : <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/09/06/shopeepay-jadi-e-wallet-paling-favorit-konsumen-untuk-kejar-promo>

Pada gambar 1.2 berdasarkan survei jakpat, ShopeePay menjadi e-wallet paling favorit bagi konsumen di Indonesia untuk mencari berbagai promosi. Tercatat persentasenya mencapai 75%. Gopay menyusul sebagai e-wallet yang disukai konsumen, persentasenya mencapai 66%. Selanjutnya OVO berada diposisi ketiga dengan presentase 56% sebagai e-wallet incaran konsumen. Kemudian LinkAja dan DANA bersaing ketat diposisi keempat dan kelima dengan memiliki presentase masing-masing 49% dan 42%. ShopeePay diminati oleh konsumen Indonesia karena berbagai keuntungannya, antara lain promosi, *cashback*, bahkan diskon, serta kemudahan penggunaan saat pengiriman dana isi ulang dari bank atau *merchant* seperti Alfamart dan Indomaret.

Perkembangan mengenai teori penerimaan suatu teknologi terus berkembang dan banyak digunakan oleh peneliti sebelumnya. Salah satu model penelitian yang sering digunakan adalah teori UTAUT yang dikembangkan oleh Venkatesh et al. (2012). Berdasarkan tinjauan literatur, Venkatesh et al. (2003) mengembangkan UTAUT sebagai sintesis komprehensif dari penelitian penerimaan teknologi sebelumnya. UTAUT 1 memiliki empat konstruksi utama (yaitu, harapan kinerja, harapan usaha, pengaruh sosial, dan kondisi fasilitasi) kemudian diperbaharui dengan lebih menyempurnakan teori UTAUT 1 sehingga tercipta teori UTAUT 2. Pada teori UTAUT 2 ini diperkenalkan oleh Venkatesh et al. (2012) dengan menambahkan sejumlah variabel signifikan dalam konsep penerimaan dan penggunaan teknologi. Motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan adalah tiga tambahan variabel terbaru pada teori UTAUT 2.

Dalam penggunaan teknologi *mobile payment* perlu mempertimbangkan nilai atau manfaat yang akan diterima dengan biaya yang akan di keluarkan. Nilai harga (*price value*) mengacu pada biaya individu untuk menggunakan atau membeli teknologi tersebut Venkatesh et al (2012, hlm.173). Dalam penggunaan teknologi, nilai harga (*Price Value*) akan berpengaruh positif ketika manfaat penggunaan teknologi *mobile payment* lebih besar dari biaya yang dikeluarkan dan nilai harga (*price value*) tersebut akan memiliki dampak positif pada niat perilaku untuk menggunakan teknologi *mobile payment*. Konsep ini diwujudkan dari dua konstruk yang berbeda yaitu nilai yang dirasakan dari penggunaan *mobile payment*, dan biaya yang dikeluarkan untuk menggunakan *mobile payment*.

Nilai yang dirasakan adalah suatu bentuk yang melandasi kualitas layanan yang dirasakan, kualitas yang dirasakan bisa jadi dikonsepsikan sebagai hasil dari pertukaran atau penjualan pelanggan antara persepsi kualitas dan pengorbanan pelanggan dalam segi keuangan maupun non keuangan. Manfaat Shopeepay sebagai alat pembayaran nontunai dapat membantu dalam mempermudah transaksi, dari nilai harga yang cukup besar hingga harga pecahan.

Untuk menggunakan layanan *mobile payment* pengguna pada umumnya merasa ragu-ragu untuk menggunakannya, dalam hal ini pengaruh sosial (*social influence*) mengurangi keragu-ruguan pengguna untuk menggunakan layanan *mobile payment*. Oleh karena itu mereka cenderung untuk menghubungi jaringan

sosial mereka (keluarga, teman, dan orang-orang yang berpengaruh lainnya) untuk membuat keputusan penggunaan. Nasihat yang diberikan dari jaringan sosial yang penting akan mempengaruhi secara positif kepercayaan pengguna untuk menggunakan layanan *mobile payment*.

Dengan adanya pengaruh sosial (*social influence*), penilaian-penilaian serta keragu-raguan terhadap penggunaan layanan *mobile payment* juga dapat berubah. Pengaruh sosial (*social influence*) akan menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan menggunakan atau tidaknya sebuah layanan *mobile payment*. Maka, jika pengaruh sosial (*social influence*) disekitar positif (baik) kemungkinan besar niat untuk menggunakan layanan *mobile payment* juga akan besar.

Perbandingan antara biaya yang dikeluarkan dengan manfaat yang akan diperoleh serta dorongan dari pengaruh sosial (*social influence*) diharapkan dapat mendorong mahasiswa tertarik dan meningkatkan menggunakan layanan *mobile payment* shopeepay.

Dengan berkembangnya penggunaan layanan *mobile payment* di Indonesia yang terus mengalami peningkatan mendorong banyak studi dalam mengkaji fenomena meluasnya penggunaan *mobile payment*. Akan tetapi menurut Dini (2018) menyebutkan jika penggunaan uang elektronik belum sepenuhnya merata. Meskipun ShopeePay cukup diminati oleh konsumen Indonesia namun tidak sedikit pula para pengguna Shopee yang lebih memilih menggunakan pembayaran tunai karena dianggap lebih mudah. Pengguna layanan ShopeePay di lingkungan kampus terutama di Fakultas Keguruan dan Pendidikan prodi Pendidikan Ekonomi masih tergolong jarang. Meskipun rata-rata hampir semua mahasiswa pernah menggunakan aplikasi Shopee.

Berdasarkan observasi (lampiran 1.1) hasil wawancara (lampiran 1.2) pada tanggal 09 Maret 2022 dengan mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNPAS menjelaskan bahwa mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan belum optimal dalam penggunaan teknologi khususnya dalam menggunakan *teknologi financial* yaitu *mobile payment* dan adapula mahasiswa yang sudah menggunakan teknologi *mobile payment*, namun kebanyakan lebih memilih menggunakan metode pembayaran langsung.

Adanya perkembangan teori dalam penerimaan teknologi yang ada saat ini dan didasarkan pada hasil penelitian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan teknologi finansial. Penelitian akan menggunakan variabel *price value* dan *social influence*, dimana penelitian hanya akan berfokus pada pengguna layanan *mobile payment* ShopeePay di lingkungan mahasiswa S1 Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan.

Selanjutnya berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah variabel nilai *price value* dan *social influence* dapat mempengaruhi dalam penggunaan layanan *mobile payment* ShopeePay. Untuk menjawab masalah tersebut maka penulis akan melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Tingkat *Price Value* dan Tingkat *Social Influence* Terhadap Penggunaan Layanan *Mobile Payment* Pada Mahasiswa (Survei pada pengguna aplikasi ShopeePay Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAS)”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang telah dijelaskan diatas maka dapat ditarik beberapa permasalahan yang timbul, diantaranya sebagai berikut:

1. Banyak mahasiswa yang belum menggunakan ShopeePay karena hanya sekedar mengetahui tetapi belum menggunakan.
2. Penggunaan ShopeePay sebagai alat transaksi keuangan digital belum maksimal.
3. Penggunaan aplikasi *mobile payment* saat ini belum merata, termasuk dikalangan mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan yang diambil dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat *price value* dalam menggunakan layanan *mobile payment* pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAS?
2. Bagaimana tingkat *social influence* dalam menggunakan layanan *mobile payment* pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAS?
3. Bagaimana tingkat penggunaan layanan *mobile payment* pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAS?

4. Seberapa besar pengaruh *price value* terhadap penggunaan *mobile payment* pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAS?
5. Seberapa besar pengaruh *social influence* terhadap penggunaan *mobile payment* pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAS?
6. Seberapa besar pengaruh *price value* dan *social influence* terhadap penggunaan *mobile payment* pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAS?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat *price value* dalam menggunakan layanan *mobile payment* ShopeePay pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAS.
2. Untuk mengetahui tingkat *social influence* dalam menggunakan layanan *mobile payment* ShopeePay pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAS.
3. Untuk mengetahui tingkat penggunaan layanan *mobile payment* pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAS.
4. Untuk mengetahui pengaruh *price value* terhadap penggunaan *mobile payment* ShopeePay pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan.
5. Untuk mengetahui pengaruh *social influence* terhadap penggunaan *mobile payment* ShopeePay pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan
6. Untuk mengetahui pengaruh *price value* dan *social influence* terhadap penggunaan *mobile payment* ShopeePay pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan serta tujuan yang dijelaskan sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat memberi dan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis, Adapun manfaat tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menyumbang referensi khususnya dalam penelitian yang mengenai penerimaan teknologi. Serta diharapkan dapat memperdalam pengetahuan mengenai pengaruh dari variabel *price value*, *social influence* terhadap penggunaan *mobile payment*.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Universitas Pasundan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi atau bacaan ilmiah di perpustakaan UNPAS dan dapat dijadikan sebagai perbandingan dalam penulisan karya tulis ilmiah bagi mahasiswa lain.

- b. Bagi mahasiswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pengetahuan teknologi yang sedang berkembang, dan dapat memberikan pertimbangan kepada mahasiswa untuk menggunakan teknologi layanan *mobile payment*.

- c. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan khususnya pengetahuan teknologi yang sedang berkembang, dan dapat mempraktikkan teori-teori yang didapat selama perkuliahan.

- d. Bagi Masyarakat

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan dapat memperkenalkan metode pembayaran non tunai karena dapat memberikan kemudahan dalam bertransaksi. Sehingga kedepannya diharapkan lebih banyak masyarakat yang berminat untuk menggunakan menggunakan *financial technology (fintech)* khususnya *mobile payment* ShopeePay.

F. Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian **“PENGARUH TINGKAT *PRICE VALUE* dan TINGKAT *SOCIAL INFLUENCE* TERHADAP PENGGUNAAN LAYANAN *MOBILE PAYMENT* PADA MAHASISWA (Survei pada**

pengguna aplikasi ShopeePay mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAS)” maka definisi variable yang perlu dijelaskan yaitu :

1. *Price Value*

Menurut Dodds et al. (dalam Satyadharma & Sudaryanto 2021, hlm.3) menyatakan bahwa “nilai harga adalah kesenjangan penerimaan manfaat penggunaan teknologi dengan biaya yang dikeluarkan dari beban dari penggunaan teknologi”. Sedangkan menurut Venkatesh (dalam Kurnia 2021, hlm.150) mengatakan bahwa, “*price value* sebagai *trade off* kognitif antara persepsi konsumen terhadap manfaat teknologi dengan biaya yang perlu dikeluarkan untuk teknologi tersebut.” Nilai harga adalah pengambilan keputusan penggunaan teknologi dengan memperhatikan kesenjangan biaya dan manfaat dalam penggunaan sebuah teknologi, hal tersebut mengharuskan pelanggan pengguna teknologi harus peka apakah teknologi tersebut memberikan keuntungan dan manfaat lebih besar daripada biaya yang dikeluarkan.

2. *Social Influence*

Menurut Gosal & Linawati (2018, hlm.457) mengatakan bahwa “*Social Influence* menunjukkan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh cara mempercayai orang lain sebagai akibat dari penggunaan layanan *mobile payment*.” Sedangkan menurut Wang & Chou (2014, hlm.122) pengaruh sosial mengacu pada bagaimana orang lain mempengaruhi keputusan perilaku seseorang. Pengaruh sosial yaitu sejauh mana jaringan sosial mempengaruhi perilaku individu dari orang lain yang dapat memfasilitasi pembentukan nilai masyarakat.

3. Penggunaan *Mobile Payment*

Menurut Wijayanti et al. (2021, hlm.14) mengatakan bahwa “*Mobile payment* atau sering disebut *M-payment* merupakan fasilitas pembayaran yang memanfaatkan bantuan teknologi.” Sedangkan menurut Dahlberg (dalam Lau & Pradana 2021, hlm.289) “Pembayaran menggunakan *smartphone* atau *mobile payment* dengan penggunaan perangkat seluler untuk melakukan transaksi pembayaran di mana uang atau dana di transfer dari pembayar ke penerima melalui perantara atau langsung tanpa perantara.” *Mobile payment* yaitu alat pembayaran non tunai dengan menggunakan perangkat elektronik yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Serta pengisian saldo (*top up*) nya pun dapat dilakukan dengan

bermacam cara, seperti di berbagai *merchant*, via transfer, SMS *banking*, dan sebagainya.

G. Sistematika Skripsi

Untuk dapat memahami isi dari Karya Tulis Ilmiah (KTI) ini, maka materi dalam skripsi ini dikelompokkan menjadi sub bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini merujuk pada buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) yang berlaku di Lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (2022, hlm.37–47) Adapun demikian, bagian-bagian yang terdapat pada penulisan skripsi sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

Dalam buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (2022, hlm.37) pendahuluan bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam bahasan suatu masalah yang akan diteliti dengan membaca bagian pendahuluan, pembaca mendapat gambaran arahan permasalahan dan pembahasan :

a. Latar Belakang

Bagian ini memaparkan konteks penelitian yang dilakukan. Pada bagian ini peneliti harus memposisikan topik yang diteliti dalam konteks penelitian yang luas dan mampu menyatakan adanya kesenjangan yang perlu diisi dengan melakukan pendalaman terhadap topik yang diteliti.

b. Identifikasi Masalah

Bagian ini merupakan titik tentu yang memperlihatkan temuan masalah penelitian yang ditinjau dari isi keilmuan, bentuk (keterhubungan, dampak, sebab akibat, dan sebagainya) serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti.

c. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan umum tentang fenomena yang diteliti. Umumnya penelitian mengidentifikasi topik atau variabel-variabel yang menjadikan fokus penelitian.

d. Tujuan Penelitian

Dalam tujuan penelitian memperhatikan pertanyaan hasil yang ingin dicapai peneliti setelah melakukan penelitian. Perumusan tujuan penelitian berkaitan langsung dengan pernyataan rumusan masalah.

e. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berfungsi untuk menegaskan kegunaan penelitian yang dapat diraih setelah penelitian.

f. Definisi Operasional

Bagian ini mengemukakan pembatasan istilah-istilah yang berlaku dalam penelitian sehingga menciptakan makna tunggal terhadap pembatasan istilah dalam penelitian yang memperlihatkan makna penelitian, sehingga mempermudah penelitian dalam fokus pembatasan masalah.

g. Sistematika Skripsi

Bagian ini memudahkan sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam bentuk sebuah kerangka.

2. BAB II Kajian Teori

Dalam buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (2022, hlm.39–40) kajian teori berisikan deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian.

3. BAB III Metode Penelitian

dalam buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (2022, hlm.41) bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci Langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Pada bagian ini terdiri dari :

- a. Pendekatan Penelitian
- b. Desain Penelitian
- c. Subjek dan Objek Penelitian
- d. Pengumpulan data dan Instrumen Penelitian

- e. Teknis dan Analisis Data
- f. Prosedur Penelitian

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam buku panduan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (2022, hlm.45) bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. BAB V Simpulan dan Saran

Dalam buku panduan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (2022, hlm.47) bahwa, simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap analisis temuan hasil penelitian. Simpulan harus menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian.