

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi sukses mengubah pola hidup serta sistem pembayaran pada penduduk. berkembangnya teknologi pada sistem pembayaran sanggup menggeser transaksi tunai menuju transaksi non tunai yang lebih efisien serta efektif. Pada masa kemudian seorang wajib membayar tagihan melalui pengiriman cek melalui pos, namun saat ini bank menyediakan situs- situs *website* di mana seorang dapat masuk ke dalam, dengan mengklik sebagian tombol serta dengan metode demikian, pembayaran pada tagihan seorang bisa dicoba secara elektronik. Terdapatnya teknologi serta komunikasi yang terus tumbuh menimbulkan industri perbankan turut melaksanakan inovasi ke dalam sistem pembayarannya, tercantum pembayaran dalam wujud elektronis. Sebagian contoh pembayaran elektronik yang telah diketahui di Indonesia dikala ini yaitu *phone banking*, *internet banking*, pembayaran dengan menggunakan kartu kredit dan kartu debit/ kartu ATM.

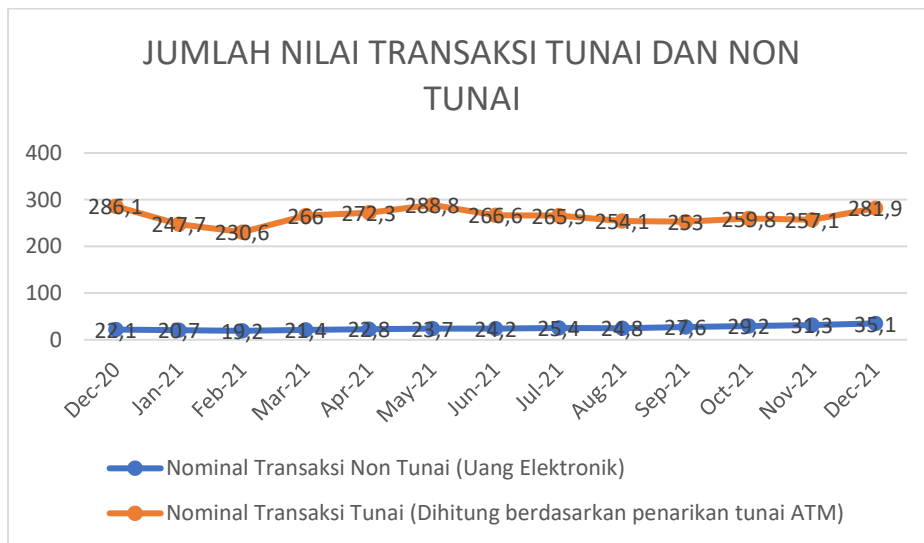
Sistem transaksi elektronik makin mengalami pertumbuhan. Warga biasa memahami transaksi non tunai dicoba dengan metode transfer antar sesama bank ataupun bank yang berbeda dapat dicoba pada internal bank ataupun memakai mesin ATM. Hendak namun saat ini warga bisa melaksanakan transaksi memakai *e- money* yang mempunyai perbandingan dengan transaksi elektronik tadinya. Pembayaran yang dicoba dengan memakai *e-money* tidak membutuhkan proses otorisasi serta hubungan langsung dengan kepemilikan rekening nasabah pada bank. Perihal ini bisa terjalin sebab *e-money* ialah *product stored value* di mana beberapa nilai dana tertentu sudah terekam dalam perlengkapan pembayaran yang sudah digunakan tersebut (Hidayati, 2006, hlm. 21).

Oleh karena itu, mengingat perekonomian nasional yang terus berkembang dan perkembangan pasar dunia yang pesat, kompetitif dan terintegrasi, dengan tantangan yang semakin kompleks dan sistem keuangan yang semakin canggih, kebijakan ekonomi termasuk sektor-sektor yang mencakup keuangan perlu

disesuaikan. Mengingat keadaan tersebut, Bank Indonesia telah menetapkan kebijakan sistem pembayaran moneter sebagai Bank Sentral Indonesia yang bertugas mengambil keputusan kebijakan moneter dan mengatur sistem pembayaran melalui *e-money*. Fenomena yang muncul dengan berkembangnya *e-money* di era industri 4.0 telah membawa banyak kemudahan ke berbagai aspek kehidupan milenial. Milenial seringkali mengandalkan *e-money* sebagai mekanisme pembayaran dalam operasional sehari-hari di beberapa mall seperti Indomaret dan Alfamart. Tren penggunaan *e-money* yang mempengaruhi aktivitas sehari-hari.

E-money adalah metode pembayaran baru di Indonesia. Karena jumlah penduduknya yang besar, jumlah pengguna uang masih relatif kecil dibandingkan dengan negara di kawasan ASEAN. Untuk meningkatkan efisiensi dan mendukung lingkungan bisnis, Bank Indonesia meluncurkan kampanye nontunai nasional pada 14 Agustus 2014. GNTT bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan penggunaan produk cashless dan secara bertahap membentuk komunitas dan masyarakat (*Less Money Society*) yang menggunakan produk cashless. Terutama dalam melakukan transaksi ekonomi. Munculnya *Less Cash Society* tidak terlepas dari perkembangan teknologi informasi yang mendorong teknologi pembayaran menjadi lebih inovatif, efisien, aman dan user-friendly. Berbagai metode pembayaran nontunai saat ini digunakan untuk transaksi dengan nilai yang relatif rendah seperti cek, bilyet giro, kartu ATM, kartu debit, kartu kredit, serta *e-money* untuk belanja, pengiriman uang, pembayaran berbagai faktur, pembayaran, biaya parkir. Transportasi seperti bus dan kereta api di TransJakarta.

Meskipun penggunaan instrumen non tunai semakin meningkat, namun secara umum penggunaan uang tunai masih mendominasi transaksi pembayaran di Indonesia. Hal ini antara lain disebabkan masih banyaknya masyarakat yang belum memahami fungsi dan cara menggunakan instrumen non tunai, serta masih banyaknya masyarakat di daerah yang belum terjangkau oleh layanan sistem pembayaran non tunai. Padahal sebagaimana kita pahami bersama, instrumen pembayaran tunai seperti uang rupiah, pada kondisi tertentu dapat menimbulkan risiko pencurian, pemalsuan dll.



Gambar 1. 1
Jumlah Nilai Transaksi Tunai dan Non Tunai di Indonesia

Total data transaksi tunai dan non tunai di atas menunjukkan bahwa penggunaan transaksi tunai dibandingkan dengan transaksi non tunai masih mendominasi masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang berkesinambungan agar masyarakat terbiasa menggunakan berbagai metode pembayaran nontunai. BI telah melakukan berbagai kegiatan dan inisiatif untuk mempromosikan penggunaan metode pembayaran non tunai dengan industri terkait seperti penyedia layanan publik dan penyedia layanan pembayaran non tunai. Termasuk penggunaan e-tiket untuk TransJakarta dan. Di Sumatera Utara, e-tiket kereta api telah diperkenalkan di Bandara Kualanamu sejak tahun 2013.

BI juga telah meluncurkan program GNNT di kampus dan sembilan komunitas pada daerah dengan terdapat kantor perwakilan BI untuk memfasilitasi kegiatan perdagangan non tunai di kampus, antara lain: Contoh: kafetaria, koperasi, minimarket, dll. Implementasi *LessCashSociety* pada dasarnya mengarah pada perubahan budaya dan perilaku, bukan perubahan sistem. Untuk itu, perubahan perilaku trading dari *cash* ke *non-cash* harus dimulai dari diri kita masing-masing dan kemudian dengan masyarakat umum.

Pada tahun 2014, Bank Indonesia merevisi Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2009 menjadi Peraturan Bank Indonesia No. 16/8/PBI/2014 tentang e-commerce. Perubahan regulasi ini bertujuan untuk mendukung pertumbuhan industri *e-money* dengan meningkatkan keamanan teknologi, membuat pengelolaan uang lebih efisien dan meningkatkan penggunaan uang.

Penggunaan uang menguntungkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk: (I) Mempromosikan transaksi pembayaran yang cepat dan aman bagi masyarakat. (ii) Bagi industri, ini membantu memecahkan masalah pemrosesan uang tunai yang muncul saat menggunakan uang tunai sebagai metode pembayaran. (iii) Bank Indonesia dapat meningkatkan efisiensi pencetakan uang dan mengurangi duplikasi uang.

Kecenderungan menggunakan uang elektronik semakin meningkat, namun banyak yang tidak mengerti cara kerja dan cara menggunakannya, dan ada yang menganggap tidak berbeda dengan kartu debit atau kredit yang membutuhkan persetujuan seperti menggunakan PIN setiap kali mereka melakukan transaksi. Banyak masyarakat masih merasa belum yakin dengan sistem keamanan yang dapat menjamin transaksinya, sehingga lebih baik memilih untuk tetap memakai sistem transaksi tunai. Hal tersebut juga terjadi pada subjek peneliti yaitu Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unpas, di mana hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Pendidikan FKIP Universitas Pasundan Bandung adalah mahasiswa yang mengikuti perkembangan teknologi. Di tingkat pendidikan yang lebih tinggi, sebagai agen perubahan, siswa perlu melakukan sebagian besar pekerjaannya dengan produk teknologi yang sudah banyak digunakan di kalangan siswa, termasuk sistem pembayaran yang mereka gunakan. Segala kebutuhan dengan cepat didukung oleh kemajuan teknologi. Gaya hidup yang mengacu pada acuan tren global perlahan-lahan mulai diadaptasi di kalangan mahasiswa Fakultas Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung. Hal ini juga terkait dengan transaksi langsung di mall dan *online*.

Penggunaan *e-money* dapat kita ukur menggunakan teori yang bisa menjelaskan penerimaan serta penggunaan teknologi. Teori *Technology*

Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1986). Pada teori TAM dapat dipahami yaitu reaksi dan persepsi penggunaan teknologi bisa mempengaruhi sikap seseorang terhadap penerimaan pada penggunaan teknologi. TAM memberikan dasar untuk menentukan dampak pada keyakinan, sikap, dan tujuan pengguna, selain dibangun di atas landasan teori yang kuat, itulah salah satu keunggulannya. Dari model TAM lainnya, hal ini dapat menjawab kebingungan pertanyaan dari banyak sistem teknis yang belum diterapkan pada aplikasi e-money, ini karena pengguna tidak melakukan ini sebab tidak memiliki keinginan (Fatmawati, 2015, hlm. 5)

Selanjutnya pada teori TAM telah menambahkan dua konstruk yaitu persepsi manfaat serta persepsi kemudahan pada penggunaan. TAM menjelaskan bahwa penerimaan oleh individu terhadap teknologi (uang elektronik) dapat ditentukan dari dua konstruk diatas.

Davis (1986, hlm. 16) mengatakan bahwa *“the degree to which an individual believes that using a particular system would enhance his or her job performance.”* Ini berarti bahwa pengguna percaya bahwa menggunakan sistem informasi akan meningkatkan kinerja. Ini menunjukkan manfaat sistem bagi pengguna dalam banyak hal. Oleh karena itu, pengakuan kegunaan ini membentuk keyakinan pengambilan keputusan apakah akan menggunakan sistem informasi atau tidak. Diasumsikan bahwa pengguna tentu saja akan menggunakannya jika mereka menemukan sistem yang berguna, sedangkan jawabannya pasti tidak akan menggunakannya jika mereka tidak merasa berguna.

Dalam Davis (1986, hlm. 23) mengatakan bahwa *“the degree to which an individual believes that using a particular system would be free of physical and mental effort.”* Ketika diterapkan pada sistem informasi e-money, pengguna percaya bahwa sistem informasi e-money mudah digunakan, sehingga tidak repot dan tidak bermasalah. Hal ini meliputi kemudahan penggunaan sistem informasi sesuai dengan keinginan pengguna. Menurut sebuah studi oleh Davis (1986, hlm. 29), persepsi kemudahan penggunaan dapat menjelaskan mengapa pengguna menggunakan sistem, dan sistem baru dapat diterima oleh pengguna.

Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Penerimaan Terhadap Sistem Informasi pada *e-money*.

Oleh sebab itu, penulis sangat tertarik untuk dapat melakukan penelitian ini dengan judul “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Dalam Perspektif *Technology Acceptance Model* (Survey pada Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung)”.

B. Identifikasi Masalah

Bersumber pada latar belakang masalah yang sudah diuraikan maka dapat diuraikan identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Masih ada masyarakat yang masih belum memahami terkait dengan uang elektronik.
- 2) Masih ada masyarakat yang masih belum berminat menggunakan uang elektronik, serta lebih memilih menggunakan pada uang tunai.
- 3) Masih terdapat daerah yang masih belum terjangkau pada layanan sistem transaksi non tunai.
- 4) Masih ada masyarakat yang tidak mengetahui kemanfaatan pada uang elektronik.
- 5) Badan usaha yang menerima transaksi dengan menggunakan *e-money* masih sangat terbatas di sebagian kota dan daerah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan maka peneliti merumuskan masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengaruh Tingkat Kemudahan terhadap penggunaan uang elektronik?
- 2) Bagaimana pengaruh Tingkat Kemanfaatan terhadap penggunaan uang elektronik?
- 3) Bagaimana pengaruh Tingkat Kemudahan dan Kemanfaatan secara bersamaan terhadap penggunaan uang elektronik?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan maka tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh Tingkat Kemudahan terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh Tingkat Kemanfaatan terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh Tingkat Kemudahan dan Tingkat Kemanfaatan secara bersamaan terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk masyarakat, diharapkan penelitian ini bisa dimanfaatkan oleh masyarakat luas sebagai informasi tentang metode pembayaran non tunai khususnya uang elektronik.
- 2) Untuk pemerintah, diharapkan penelitian ini bisa memberikan kontribusi terhadap program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) oleh Bank Indonesia dan ikut serta mensosialisasikan penggunaan uang elektronik terkait aspek-aspek pada penambahan pengetahuan masyarakat pada uang elektronik.
- 3) Untuk perusahaan, diharapkan penelitian ini bisa menjadi informasi guna penentuan strategi pemasaran pada alat transaksi non tunai.
- 4) Untuk akademisi, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan rujukan terkait alat pembayaran uang elektronik serta untuk penelitian yang selanjutnya.

F. Definisi Operasional

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terjadi kesalah pahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut ini diuraikan beberapa definisi yang digunakan, diantaranya:

1. Uang

Pengertian uang secara umum adalah uang dapat digunakan sebagai alat tukar. Alat tukar itu sendiri berimplikasi pada semua perekonomian yang diterima oleh masyarakat sebagai alat pembayaran dalam proses pertukaran barang dan jasa. Menurut Solikin & Suseno (2002, hlm. 2) menyatakan bahwa “uang adalah seperti yang dapat kita bayangkan, ialah sesuatu barang yang bisa ditukarkan dengan barang lain, bisa digunakan untuk dapat menilai barang lain, serta bisa kita simpan.”

Uang diartikan secara berbeda tergantung pada ekonomi klasik atau tradisional dan modern. Dalam ilmu ekonomi tradisional, uang didefinisikan sebagai segala jenis benda yang bisa dipergunakan menjadi alat pertukaran dengan syarat jika benda tersebut dapat diterima bagi masyarakat yang ada pada suatu wilayah.

Sedangkan uang menurut ilmu ekonomi modern mempunyai arti yang lebih luas. Uang adalah sesuatu berwujud benda dapat diterima baik secara umum guna sebagai bentuk alat pembayaran dalam transaksi jual dan beli atas suatu barang atau suatu jasa serta pada kekayaan atau suatu aset berharga yang lainnya, dan maupun sebagai alat pada pembayaran utang.

2. Uang Elektronik

Dalam bisnis perbankan, sebagian besar transaksi antara nasabah dan bank sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi. Hal ini dibuktikan dengan munculnya berbagai transaksi perbankan elektronik. Salah satu bentuknya adalah uang elektronik. Usman (2017, hlm. 138) mengatakan “uang elektronik merupakan suatu produk nilai pada uang yang disimpan atau suatu produk yang prabayar, di mana pada sejumlah dana atau pada nilai uang yang disimpan dalam media elektronik yang telah dimiliki oleh konsumen”. Nilai elektronik dibeli oleh konsumen dan disimpan dalam media elektronik mereka sendiri. *E-money* kehilangan nilai setiap kali konsumen melakukan pembayaran. Dibandingkan dengan kartu debit dan kredit, biasanya memerlukan verifikasi online dan harus didebet dari rekening bank konsumen setelah transaksi pembayaran. Di sisi lain, pengelolaan uang

elektronik tidak memerlukan otorisasi secara online, tetapi dilakukan secara offline oleh pemilik uang.

3. Kemudahan

Menurut Davis (1986, hlm. 16) Kemudahan diartikan pada sejauh mana seseorang meyakini bahwa menggunakan pada suatu teknologi akan dapat bebas dari usaha. Kemudahan penggunaan yaitu mudah untuk dipelajari, mudah untuk dipahami, sederhana dan mudah dalam pengoperasiannya. Menurut Dewi & Warmika (2016, hlm. 4) menyatakan arti dari usaha berbeda-beda untuk setiap orang, tetapi secara umum, sistem harus mudah digunakan tanpa kerumitan untuk menghindari penolakan untuk menggunakan sistem yang dikembangkan.

4. Kemanfaatan

Mangin et al., (2011, hlm. 3) persepsi manfaat dapat diartikan sebagai ukuran seseorang meyakini bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerjanya ketika bekerja, artinya bahwa dengan adanya suatu manfaat dari layanan internet banking dapat membangun produktivitas kinerja pada orang yang telah menggunakan layanan tersebut.

G. Sistematika Penulisan

Agar mempermudah untuk melihat serta mengetahui pembahasan pada skripsi secara keseluruhan, maka harus dijelaskan sistematika dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Merupakan landasan teori dan penelitian terdahulu, kerangka berfikir yang berisi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan uang elektronik dalam perspektif *technology acceptance model*.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan rencana serta prosedur penelitian yang akan dilakukan untuk bisa menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Bagian ini meliputi desain penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik pengukuran, uji coba instrument, serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Merupakan deskripsi dari objek penelitian, hasil penelitian dan pembahasan secara mendalam tentang bagaimana hasil dari temuan serta menjelaskan implikasinya. Pada bab IV ini akan menerangkan profil dari objek penelitian, pengujian dan hasil dari analisis data serta pembahasan hasil data pada penelitian yang sudah dilakukan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Meliputi kesimpulan dari hasil penelitian, keterbatasan penelitian, dan saran yang perlu diberikan untuk penelitian selanjutnya.