

BAB I

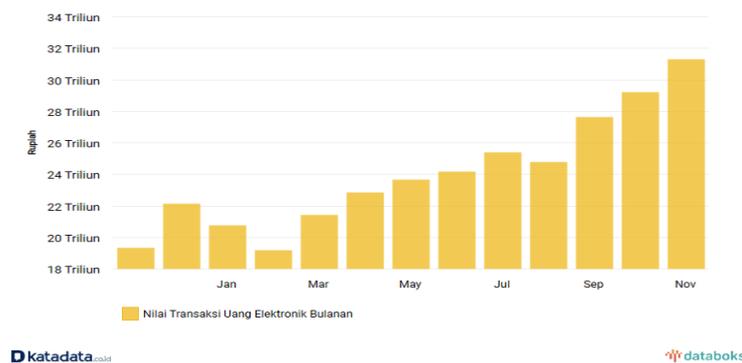
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pergeseran signifikan telah terjadi sebagai akibat dari globalisasi, dan laju perubahan inilah yang mendorong peradaban manusia untuk berevolusi pada tingkat yang terus meningkat dari waktu ke waktu. Salah satu fiturnya adalah kita hidup di era yang sepenuhnya digital. Kemudahan masyarakat Indonesia mengakses teknologi dan internet yang lebih cepat, sederhana, dan murah niscaya akan berdampak pada sejauh mana partisipasi masyarakat dalam ekonomi digital.

Penggunaan teknologi pembayaran digital atau nontunai untuk transaksi merupakan bagian dari evolusi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sejalan dengan perubahan gaya hidup. 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, atau model bisnis baru yang berpotensi berdampak pada stabilitas pasar dan stabilitas sistem pembayaran. Dari uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan sistem keuangan berbasis teknologi dapat menghasilkan produk, layanan, hingga model bisnis baru dan berdampak pada kestabilan, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran.

Menurut Jayanto (2020, hal. 106) beberapa keuntungan dalam menggunakan *e-money* adalah, pertama, memberikan kemudahan dalam transaksi pembayaran secara cepat dan aman bagi masyarakat luas. Kedua, masalah *cash handling* dapat dipecahkan yang selama ini sering dialami ketika menggunakan uang tunai sebagai pembayaran bagi industri. Ketiga, meningkatkan efisiensi percetakan uang dan penggandaan uang bagi Bank Indonesia. Dengan adanya penggunaan uang elektronik hal itu dapat membantu Bank Indonesia dalam penghematan biaya operasional yang harus dikeluarkan ketika memproduksi uang.



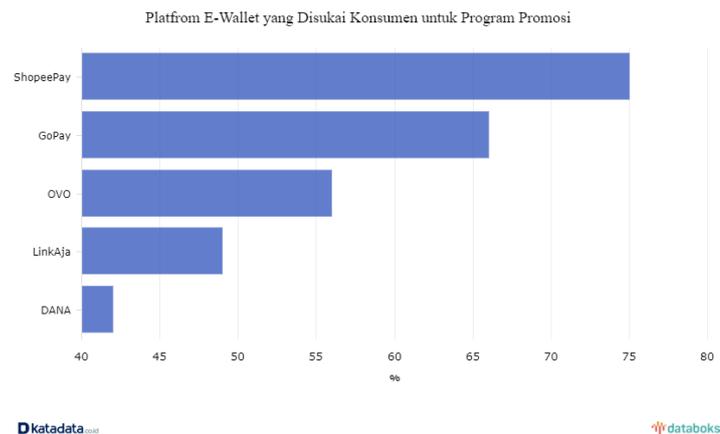
Gambar 1. 1
Nilai Transaksi Uang Elektronik
Sumber: Transaksi Uang ElektronikRI Melonjak
61,8% per November 2021 (katadata.co.id)

Pada gambar 1.1 dapat dilihat bahwa transaksi dengan menggunakan uang elektronik di Indonesia terus berkembang, hingga bulan November 2021 tercatat transaksinya telah mencapai Rp.31,29 triliun. 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 *Finnace* (2020) menyatakan jika transaksi dengan menggunakan uang elektronik di Indonesia di tahun 2027 diperkirakan dapat mencapai US\$ 50 miliar.

Bila dicermati konsep uang elektronik dalam Pasal 1 angka 3 PBI No. 11/12/PBI/2009 sebagaimana telah diubah terakhir dengan PBI No. 18/17/PBI/2016, jelas bahwa produk uang elektronik itu bukan merupakan simpanan, karena nilai uang elektronik yang disetorkan oleh pemegang uang elektronik kepada penerbit uang elektronik tidak tersimpan di rekening bank, nilai uang yang disetorkan tersebut terekam secara elektronik pada kartu yang diterbitkan.

Sesuai dengan kampanye Bank Indonesia yang disebut “Gerakan Nasional Tanpa Uang Tunai” (GNTT) diluncurkan pada tanggal 14 agustus 2014. GNTT ini diadakan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat bahwa pembayaran non tunai atau secara digital lebih praktis, efisien, aman, dan meminimalkan penggunaan uang tunai sehingga nilai mata uang tetap stabil dan tidak jatuh. Pada tahun 2018 JAKPAT melakukan survei untuk

memprediksi tren sistem pembayaran digital di Indonesia. Hasil survei tersebut menjelaskan bahwa responden kedepannya berencana menggunakan sistem pembayaran digital lebih sering lagi untuk membeli kebutuhan sehari-hari mereka. Survei JAKPAT yang melibatkan responden sebanyak 1896 di seluruh wilayah Indonesia juga menyebutkan bahwa GoPay, ShopeePay, OVO, DANA, dan T-Cash (LinkAja) merupakan sistem pembayaran digital yang paling populer saat ini.



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>

Berdasarkan survei *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 persentase 56% sebagai *e-wallet* incaran konsumen. Kemudian *LinkAja* dan *DANA* bersaing ketat diposisi keempat dan kelima dengan memiliki persentase masing-masing 49% dan 42%. *ShopeePay* cukup diminati oleh konsumen di Indonesia karena adanya sejumlah keuntungan, mulai dari promosi, *cashback*, hingga diskon, serta kemudahan dalam cara *top up* yaitu dengan metode transfer dari bank maupun *merchant* seperti *Alfamart* dan *Indomaret*. Promosi diskon atau *cashback* setiap melakukan transaksi saat bertransaksi. Promosi akan membuat *e-wallet* menjadi tren dan faktor yang paling kuat menarik minat orang untuk membeli atau memakai jasa tertentu dengan *e-wallet* (William & Tjokrosaputro, 2021).

Terlepas dari kepopuleran dan manfaat *mobile payment*, penggunaan layanan *mobile payment* di Indonesia masih sangat rendah. Data survei dari MasterCard *Mobile Payment Readiness Index* (MMPRI) pada tahun 2013 menunjukkan Indonesia menempati posisi ke-33 dari 34 negara dengan kesiapan penggunaan *mobile payment*. Konsumen di Indonesia berada di bawah rata-rata dalam kaakraban, frekuensi dan kemauan menggunakan *mobile payment*. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan pengguna *smarthphone*, pengguna *e-money* di Indonesia masih sangat rendah karena masyarakat Indonesia masih nyaman menggunakan pembayarang langsung (*cash*). Pada tahun 2017 MDI Ventures bekerjasama dengan Mandiri Sekuritas merilis sebuah riset bertajuk *Mobile Payments in Indonesia: Race to Big Data Domination*, dalam riset tersebut menunjukkan bahwa penetrasi *smartphone* di Indonesia pada tahun 2012 sampai dengan 2017 sebesar 110%, sedangkan penetrasi *e-money* pada tahun 2012 sampai dengan 2017 hanya sebesar 35%.

Menurut survei terkait *Global Consumer Insight* pada tahun 2019 yang pernah dilakukan oleh *PricewaterhouseCoopers* (PwC), didapatkan data bahwa *mobile payment* saat ini sudah melekat di tengah kehidupan masyarakat di Indonesia. Sebanyak 47% responden dari masyarakat Indonesia mengungkapkan bahwa mereka sudah menggunakan perangkat *mobilenya* sebagai alat pembayaran. Angka ini terbukti meningkat sebanyak 9% dari tahun 2018 yang saat itu masih 38%. Pada tahun 2019 MDI Ventures dan Mandiri Sekuritas pun sudah pernah melakukan suatu penelitian yang hasilnya adalah bahwa volume transaksi dengan menggunakan *mobile payment* di Indonesia mencapai USD 16,4 miliar. Survei PwC tersebut melibatkan 21.480 responden dari 26 negara dan negara-negara di kawasan Timur Tengah. Di kawasan Asia Tenggara, Indonesia menjadi salah satu negara yang ikut masuk sebagai responden bersama dengan Thailand, Singapura, Filipina, Malaysia, dan Vietnam.

Indonesia boleh saja berbangga bahwa porsi pengguna *mobile payment* negara ini termasuk terbesar. Namun, berdasarkan survei PwC juga memberikan realitas ternyata Indonesia masih kalah dengan pengguna *mobile*

payment di Vietnam yang pada 2019 mencapai 61% dan pada kenyataannya penggunaan sistem pembayaran non tunai (*mobile payment*) pada masyarakat belum dilakukan pada setiap transaksi pembayaran karena masyarakat masih nyaman menggunakan pembayaran tunai serta lebih mudah digunakan dalam bertransaksi. Peneliti melihat bahwa fenomena rendahnya penggunaan *mobile payment* juga muncul pada siswa remaja khususnya di SMAN 1 Parigi.

Berdasarkan observasi awal hasil wawancara pada tanggal 30 Januari 2023 dengan siswa kelas 11 IPS di SMAN 1 Parigi menjelaskan bahwa mereka masih belum optimal dalam penggunaan teknologi *mobile payment* dan adapula siswa yang sudah memakai teknologi *mobile payment*, namun kebanyakan siswa lebih memilih menggunakan pembayaran langsung (*cash*) terlebih lagi di lingkungan sekolah SMAN 1 Parigi seperti kantin atau pedagang depan sekolah itu belum memakai teknologi *mobile payment* dan hanya menerima pembayaran langsung.

Perkembangan penggunaan layanan *mobile payment* di Indonesia yang belum mengalami peningkatan mendorong banyak studi dalam mengkaji fenomena rendahnya penggunaan *mobile payment* dibantu juga dengan adanya *social influence* karena dengan *social influence* dapat memicu keputusan dalam melakukan sesuatu yang baru, salah satunya dalam minat menggunakan sistem *mobile payment*. Akan tetapi meskipun *mobile payment* cukup diminati oleh konsumen Indonesia namun tidak sedikit pula para pengguna *mobile payment* yang lebih memilih menggunakan pembayaran tunai karena dianggap lebih mudah. Pengguna layanan *mobile payment* di lingkungan sekolah terutama kelas 11 IPS di SMAN 1 Parigi Pangandaran masih tergolong jarang. Meskipun rata-rata hampir semua siswa pernah menggunakan *mobile payment*.

Adanya perkembangan teori dalam penerimaan teknologi yang ada saat ini dan didasarkan pada hasil penelitian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan teknologi finansial. Peneliti akan menggunakan variabel *social influence*, dimana penelitian hanya akan berfokus pada pengguna layanan *mobile payment* pada siswa kelas 11 IPS di SMAN 1 Parigi Pangandaran.

Selanjutnya berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah variabel *social influence* dapat mempengaruhi dalam penggunaan layanan *mobile payment*. Untuk menjawab masalah tersebut maka penulis akan melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Tingkat *Social Influence* Terhadap Persepsi Siswa Pada Penggunaan Layanan *Mobile Payment* (Survei Terhadap Siswa Kelas 11 IPS di SMAN 1 Parigi)”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Banyak siswa yang belum menggunakan *mobile payment* karena hanya sekedar mengetahui tetapi belum menggunakan.
2. Penggunaan *mobile payment* sebagai alat transaksi keuangan digital belum maksimal.
3. Penggunaan aplikasi *mobile payment* saat ini belum merata, termasuk dikalangan siswa kelas 11 IPS di SMAN 1 Parigi.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana tingkat *social influence* siswa pada *mobile payment* di kelas 11 IPS SMAN 1 Parigi?
2. Bagaimana persepsi siswa pada penggunaan *mobile payment* di kelas 11 IPS SMAN 1 Parigi?
3. Seberapa besar pengaruh tingkat *social influence* terhadap persepsi siswa pada penggunaan layanan *mobile payment* di kelas 11 IPS SMAN 1 Parigi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah tertera sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana tingkat *social influence* siswa pada *mobile payment* di kelas 11 SMAN 1 Parigi.

2. Untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa pada penggunaan *mobile payment* di kelas 11 SMAN 1 Parigi.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tingkat *social influence* terhadap persepsi siswa pada penggunaan layanan *mobile payment* di kelas 11 SMAN 1 Parigi.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memberikan sumbangan pemikiran guna mendukung pengembangan teori yang sudah ada, menguji kesesuaian teori penelitian terdahulu, serta dapat memberikan tambahan informasi bagi para pembaca yang ingin menambah wawasan khususnya mengenai pengaruh tingkat *social influence* terhadap persepsi siswa pada penggunaan layanan *mobile payment*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis bermanfaat bagi berbagai pihak yang memerlukannya untuk memperbaiki kinerja agar dapat melakukan penelitian lebih lanjut, diantaranya adalah:

a. Bagi Universitas Pasundan

Diharapkan penelitian ini akan menambah referensi dan literatur akademik di perpustakaan Universitas Pasundan untuk dijadikan pembanding saat penulisan naskah akademik bagi mahasiswa lain.

b. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini akan menambah wawasan, terutama pengetahuan tentang teknologi baru, dan membantu memungkinkan teori yang dipelajari dalam perkuliahan untuk dipraktikkan.

c. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini akan membantu mengembangkan pengetahuan teknis dan mendorong siswa untuk menggunakan teknologi *mobile payment*.

d. Bagi Masyarakat

Survei ini diharapkan dapat memperkenalkan dan memberikan informasi pembayaran non tunai yang meningkatkan kenyamanan bertransaksi kedepannya, diharapkan akan semakin banyak masyarakat yang tertarik dengan finansial technology (*fintech*) khususnya melakukan pembayaran secara digital (*mobile payment*).

F. Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian **“PENGARUH TINGKAT *SOCIAL INFLUENCE* TERHADAP I PERSEPSI SISWA PADA PENGGUNAAN LAYANAN *MOBILE PAYMENT* (Survei Terhadap Siswa Kelas 11 IPS di SMAN 1 Parigi)”** Untuk memudahkan penulis mendeskripsikan setiap variabel yang ada, maka definisi variabel yang perlu dijelaskan yaitu:

1. Pengaruh

Menurut KBBI pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

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) *social influence* mengacu pada bagaimana orang lain mempengaruhi keputusan perilaku seseorang. *Social influence* yaitu sejauh mana jaringan sosial mempengaruhi perilaku seseorang dari orang lain yang dapat memfasilitasi pembentukan nilai masyarakat.

3. *Mobile Payment*

Menurut Wijayanti et al., (2021, hlm.14) mengatakan bahwa *“Mobile payment* atau *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.”

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 di teliti 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 di identifikasi 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, kebijaksanaan, 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) ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci. Langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Pada bagian ini terdiri dari :

1. Pendekatan Penelitian
2. Desain Penelitian

3. Subjek dan Objek Penelitian
4. Pengumpulan data dan Instrumen Penelitian
5. Teknis dan Analisis Data
6. 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 peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Simpulan harus menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Saran merupakan rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.