

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi *smartphone* telah memungkinkan berbagai fungsi aspek baru dalam kehidupan di era sekarang, salah satu hal itu adalah kegiatan dalam transaksi keuangan seperti melakukan pembayaran tagihan, transfer antar rekening, pembayaran untuk pembelian barang dan jasa, serta layanan seperti belanja online dan pembayaran tiket dengan menggunakan *smartphone* atau sering dikenal dengan *mobile payment*, (Sullivan, 2010) mendeskripsikan *mobile payment* merupakan aplikasi perangkat lunak yang dirancang untuk berjalan di *smartphone*. *Mobile payment* dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu pembayaran jarak jauh berbasis *cloud* proses transaksi cukup memasukan *kode transfer* penerima, untuk kategori jarak dekat dengan Cara menggunakan *scan barcode* dalam setiap kali transaksi.

Sistem pembayaran *cashless* (non tunai) yang sekarang ini banyak sekali digunakan oleh masyarakat untuk melakukan transaksi. Mulai dari kartu debit, kartu kredit, e-money, dan penggunaan aplikasi pembayaran melalui *smartphone* untuk mempermudah transaksi yang dilakukan dengan jumlah yang banyak tanpa perlu repot dalam melakukan transaksi sehari-hari. Maka seiring dengan perkembangan teknologi *smartphone* di kehidupan menyebabkan *mobile payment* berkembang pesat (Teo, 2015). Dengan *trend* pergeseran dari penggunaan alat pembayaran berbasis kertas ke penggunaan alat pembayaran berbasis *mobile* dan *elektronik* terlihat dari masyarakat yang semakin terbiasa menggunakan alat pembayaran seperti *mobile payment*

Penggunaan *smartphone* sebagai alat pembayaran sendiri sudah didukung Oleh Bank Indonesia dengan mendorong peralihan transaksi non-tunai tersebut Dengan mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNTNT) pada tanggal 14 Agustus 2014 (Bank Indonesia, 2014). Salah satu aplikasi yang mendukung transaksi pembayaran non-tunai adalah aplikasi OVO.

Aplikasi OVO memfasilitasi proses transaksi yang cepat dan mudah menggunakan *smartphone* untuk melakukan pembayaran sehingga lebih aman dari pencurian dan penipuan uang palsu. Aplikasi yang diperkenalkan awal 2017 ini telah menduduki peringkat ketiga, *Top Free App* kategori keuangan di App Store dengan jumlah pengunduhan lebih dari 1 juta (Appanie.com).



Gambar 1.1 Grafik Pertumbuhan Digital Wallet

Dapat dilihat dari gambar 1.1 pertumbuhan aplikasi OVO Pada tahun 2017 OVO berada pada urutan pertama. Hal ini membuktikan dengan munculnya aplikasi seperti OVO secara tidak langsung dapat diterima di masyarakat Indonesia meski aplikasi ini dibidang masih baru dan mampu memberikan manfaat dan peranan kepada masyarakat untuk mempermudah bertransaksi dan pembayaran secara non tunai. Maka penelitian ini bertujuan menganalisis faktor-faktor niat untuk

menggunakan *mobile payment* dengan studi kasus aplikasi OVO serta mencari temuan studi literatur *mobile payment* sebelumnya. peneliti mengembangkan model konseptual yang menggabungkan teori terpadu penerimaan UTAUT2 (Venkatesh et al. 2012). Serta menambahkan variabel teori *diffusion of innovation* (Rogers 2003). Inovasi telah terbukti langsung signifikan dapat mempengaruhi niat untuk mengadopsi sebuah teknologi baru (Yi et al. 2006). Semakin tinggi tingkat inovasi dari pengguna, semakin besar kecenderungan untuk merasa *kompatibel* (sesuai) dengan teknologi baru. Kemudian karena dalam hal ini aplikasi OVO melibatkan tentang informasi keuangan yang bersifat pribadi dan sensitif, masalah keamanan dapat menjadi penghalang untuk mengadopsi teknologi menurut (Duane et al. 2014). Oleh karena itu peneliti memasukan variabel *perceived technology security* dalam model penelitian, dengan dirasakan teknologi sebuah keamanan mampu memperkuat signifikansi (Cheng et al. 2006). Serta dapat memberikan pemahaman yang baik dari salah satu faktor penting yang bisa menjelaskan niat menggunakan *mobile payment*. Makalah ini disusun sebagai berikut.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavioural Intention to Adoption* pada pengguna OVO kota surabaya?
2. Bagaimana pengaruh *Effort expectancy* terhadap *Behavioural Intention to Adoption* pada pengguna OVO kota surabaya?
3. Bagaimana pengaruh *Social influence* terhadap *Behavioural Intention to Adoption* pada pengguna pada pengguna OVO kota surabaya?
4. Bagaimana pengaruh *Facilitating condition* terhadap *Behavioural Intention to Adoption* pada pengguna OVO kota surabaya?

5. Bagaimana pengaruh *Hedonic Motivation* terhadap *Behavioural Intention to Use* pada pengguna OVO kota surabaya?
6. Bagaimana pengaruh *Price Value* terhadap *Behavioural Intention to Use* pada pengguna OVO kota surabaya?
7. Bagaimana pengaruh *Inonovation* terhadap *Behavioural Intention to Use* pada pengguna OVO kota surabaya?
8. Bagaimana pengaruh *Compability* terhadap *Behavioural Intention to Use* pada pengguna OVO kota surabaya?
9. Bagaimana pengaruh *Perceived technology security* terhadap *Behavioural Intention to Use* pada pengguna OVO kota surabaya?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditentukan untuk menghindari perluasan pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini tertuju pada pengguna aplikasi OVO di kota Surabaya
2. Penelitian menggunakan metode gabungan UTAUT 2, DOI, dan Preceived Technology Security(PTS) untuk menjelaskan niat pengguna terhadap penggunaan Aplikasi OVO

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavioural Intention to Use* pada pengguna OVO kota surabaya?
2. Untuk mengetahui pengaruh *Effort expectancy* terhadap *Behavioural Intention to Use* pada pengguna OVO kota surabaya?
3. Untuk mengetahui pengaruh *Social influence* terhadap pada pengguna pada pengguna OVO kota surabaya?

4. Untuk mengetahui pengaruh *Facilitating condition* terhadap *Behavioural Intention to Use* pada pengguna OVO kota surabaya?
5. Untuk mengetahui pengaruh *Hedonic Motivation* terhadap *Behavioural Intention to Use* pada pengguna OVO kota surabaya?
6. Untuk mengetahui pengaruh *Price Value* terhadap *Behavioural Intention to Use* pada pengguna OVO kota surabaya?
7. Untuk mengetahui pengaruh *Inonovation* terhadap *Behavioural Intention to Use* pada pengguna OVO kota surabaya?
8. Untuk mengetahui pengaruh *Compabillity* terhadap *Use behaviour* pada pengguna OVO kota surabaya?
9. Untuk mengetahui pengaruh *Perceived technology security* terhadap *Use behaviour* pada pengguna OVO kota surabaya?

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang didapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam penelitian sistem informasi pada umumnya, serta dalam bidang transaksi berbasis non tunai pada khususnya. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah bukti empirik terhadap penelitian mengenai penerimaan teknologi yang masih terus dikaji dan dikembangkan hingga saat ini. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan dan berkontribusi dalam memberikan gagasan serta mengidentifikasi

masalah bagi para akademisi untuk penelitian lanjutan mengenai penerimaan teknologi tentang uang elektronik (E-money).

1.5.2. Manfaat Praktik

Secara praktik dalam implementasinya, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran kepada OVO atau lembaga keuangan sejenisnya yang sedang mengembangkan fintech, agar inovasi yang dirancang dapat diterima dan dimanfaatkan dengan baik oleh para konsumen

1.6 Relevan Sistem Informasi

Sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling terkait mengumpulkan atau mengambil, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengontrolan dalam sebuah organisasi. Sistem informasi juga mengadaptasi sudut pandang sistem sosioteknik membantu mencegah pendekatan dilakukan hanya semata-mata dari sisi pendekatan teknis atas sistem informasi (Laudon & Laudon, 2010).

Ilmu Sistem Informasi bersifat multi disiplin yakni mempelajari, mengadopsi, dan mengolaborasikan berbagai teori, konsep, dan metode dari ilmu-ilmu lain, seperti Ilmu Komputer, Software Engineering, Psikologi, Ilmu Sosial, Manajemen, Statistika, dan lainnya.

Sistem Informasi mempelajari berbagai aspek mencakup perencanaan Sistem Informasi, perancangan Sistem Informasi, pembangunan Sistem Informasi, operasional Sistem Informasi, Evaluasi atau Audit Sistem Informasi, Faktor-Faktor yang menyebabkan sebuah SI/TI dapat diterima target penggunanya (Adoption atau Diffusion), Bagaimana sebuah SI/TI digunakan target penggunanya

(Domestication), dan Bagaimana Pengaruh/Dampak penggunaan sebuah SI/TI (Impacts atau Post Adoption Stage) (Association For Information System Indonesia (AISINDO), 2018).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dipergunakan dalam penulisan tugas akhir ini dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan penelitian-penelitian terdahulu yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti dan menjadi acuan konseptual.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas tentang teori-teori dan konsep yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan dan mendukung dalam pemecahan masalahnya. Selain itu, bab ini juga memuat teori-teori dalam pelaksanaan pengumpulan dan pengolahan data serta saat melakukan penganalisan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menguraikan hasil penelitian secara deskriptif yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai faktor faktor niat menggunakan *mobile payment* aplikasi OVO di surabaya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini diuraikan mengenai rangkuman yang terbagi menjadi dua bagian yaitu kesimpulan dan saran yang melampirkan penyelesaian dari hasil pembahasan, serta saran-saran yang berisikan berbagai penyempurnaan yang mungkin dapat diterapkan kedepannya. Keterbatasan penelitian juga dijelaskan dalam bab ini.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan penelitian ini.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisi beberapa dokumen yang sesuai dengan fakta dilapangan.