

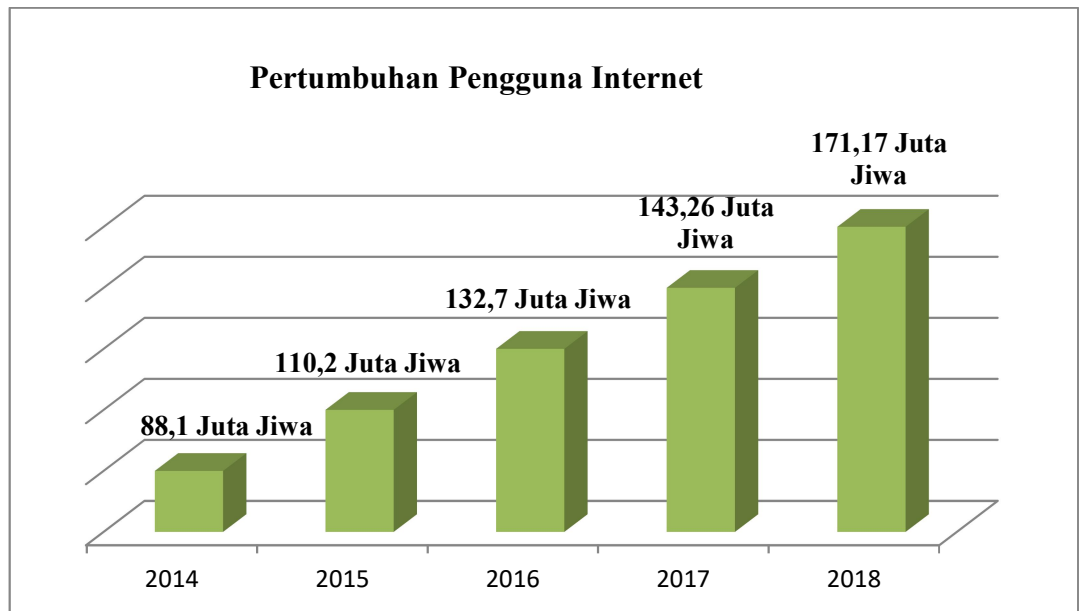
# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam era saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju telah membawa perubahan yang besar terhadap kehidupan masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman maka perkembangan teknologi dan informasi semakin berkembang juga. Kemajuan teknologi ini tidak hanya digunakan dalam dunia pendidikan saja tetapi dalam dunia ekonomi kemajuan teknologi dan informasi juga sangat berpengaruh.

Dewasa ini internet hadir dengan berbagai fungsi dan kecanggihan yang mampu membawa perubahan dalam gaya dan kebiasaan manusia. Menurut Ahmadi dan Hermawan (2013:68) Internet adalah jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin. Seiring meluasnya jangkauan jaringan internet menjadi salah satu faktor pendorong meningkatnya penggunaan perangkat dan aplikasi dalam mempermudah kegiatan. Berikut adalah data pengguna internet di Indonesia selama tahun 2014 hingga tahun 2018.

**Gambar 1.1****Pertumbuhan Pengguna Internet di Indonesia**

Sumber : APJII (diolah) 2019

Dari gambar diatas dapat diketahui bahwa jumlah pengguna internet di indonesia terus mengalami peningkatan di setiap tahunnya, dalam survey yang dilakukan oleh APJII atau Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tercatat bahwa pengguna internet di tahun 2014 sebanyak 88,1 juta jiwa, ditahun 2015 meningkat menjadi 110,2 juta jiwa, ditahun 2016 juga mengalami peningkatan menjadi 132,7 juta jiwa, ditahun 2017 sebanyak 143,26 juta jiwa dan di tahun 2018 mengalami peningkatan hingga menjadi sebanyak 171,17 juta jiwa. Hal ini menunjukkan bahwa koneksi Internet di era globalisasi ini seakan menjadi

kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari sifat dasar manusia sebagai makhluk sosial.

Saat ini dalam sistem pembayaran peranan uang tunai sebagai alat pembayaran dapat bergeser dalam bentuk pembayaran non tunai menggunakan *E-money* yang lebih efisien dan ekonomis. Perkembangan transaksi dari tunai menjadi non tunai telah menjadi hal yang wajar di kalangan masyarakat terlebih di kalangan remaja dan mahasiswa. Adapun alasan uang elektronik (*E-money*) populer di kalangan masyarakat dikarenakan penggunaannya telah sering digunakan di toko *online* maupun *offline*, selain itu uang elektronik (*E-money*) juga digunakan untuk transaksi di internet maupun toko-toko yang telah bekerja sama dengan bank penerbit kartu *E-money*.

Menurut Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 Uang elektronik merupakan alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur seperti diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit, nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip, digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut, dan nilai uang elektronik yang sudah disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan.

Daftar uang elektronik (*E-money*) yang telah mendapat izin dari bank indonesia berjumlah 29 antara lain ; MYNT *E-money*, Finnchannel,

Pay Pro, Dokupay, Sky E-mobile money, Flexy Cash, XL Tunai, T-Cash, Uangku, Go-Pay, True Money, Dana, Dooet, Gudang Voucher, Speed cash, OVO, i-Saku, Paytren, Kas pro, Blue Pay cash, Ezee link, M-Bayar, Ouwit, Shopee Pay, Simas *E-money*, Otto Cash, Link Aja, Zipay, Pac Cash. Dan dari nama-nama tersebut peneliti melakukan survei awal kepada pengguna aplikasi *E-money* yang merupakan mahasiswa aktif administrasi bisnis dan memperoleh hasil bahwasanya pengguna aplikasi *E-money* terbanyak adalah aplikasi *E-money* jenis OVO, dengan data sebagai berikut :

Tabel 1.1

## Jumlah Pengguna Aplikasi E-money pada Mahasiswa

## Aktif Administrasi Bisnis

No	Nama Aplikasi <i>E-money</i>	Jumlah Pengguna
1	OVO	119
2	Go-Pay	22
3	Dana	6
4	i-Saku	2
<b>Jumlah :</b>		<b>149</b>

Sumber : Survei mahasiswa administrasi bisnis (diolah) 2019

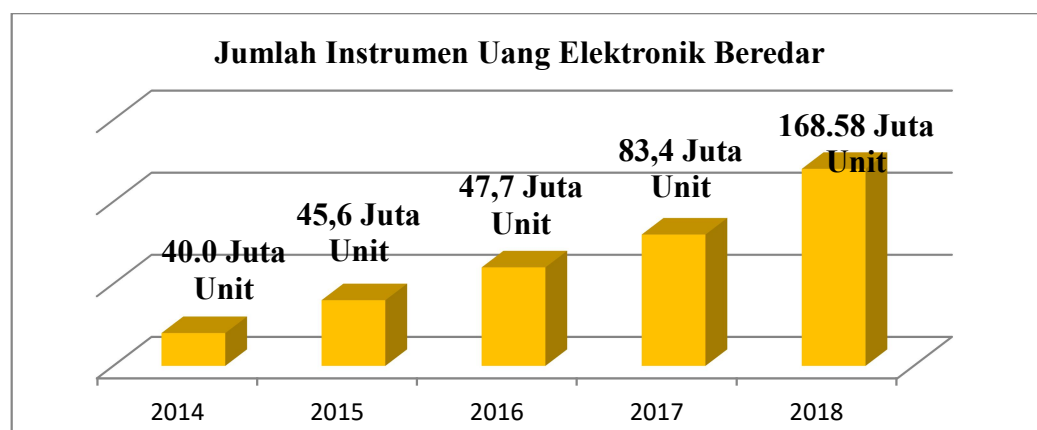
Dari hasil survei pada mahasiswa aktif program studi Administrasi Bisnis UPN “Veteran” Jawa Timur sebanyak 619 mahasiswa, dapat

diketahui yang menggunakan aplikasi *E-money* terbanyak adalah aplikasi *E-money* dengan jenis OVO sebanyak 119 pengguna, Go-Pay sebanyak 22 pengguna, lalu aplikasi Dana sebanyak 6 pengguna, dan aplikasi i-Saku dengan perolehan 2 pengguna dari jumlah mahasiswa aktif administrasi bisnis yang mengisi survei sebanyak 149 mahasiswa.

Pada dasarnya *E-money* memberikan berbagai keunggulan diantaranya mengedepankan kecepatan, kemudahan dan efisiensi dibandingkan dengan instrumen pembayaran non tunai lainnya, mulai dari manfaat yang di dapatkan dalam menggunakan layanan *E-money* hingga kemudahan dalam menggunakan *E-money*. Berikut adalah diagram jumlah instrumen uang elektronik beredar dan transaksi uang elektronik (*E-money*) di Indonesia pada tahun 2014 hingga 2018:

Gambar 1.2

Jumlah Instrumen Uang Elektronik Beredar di Indonesia

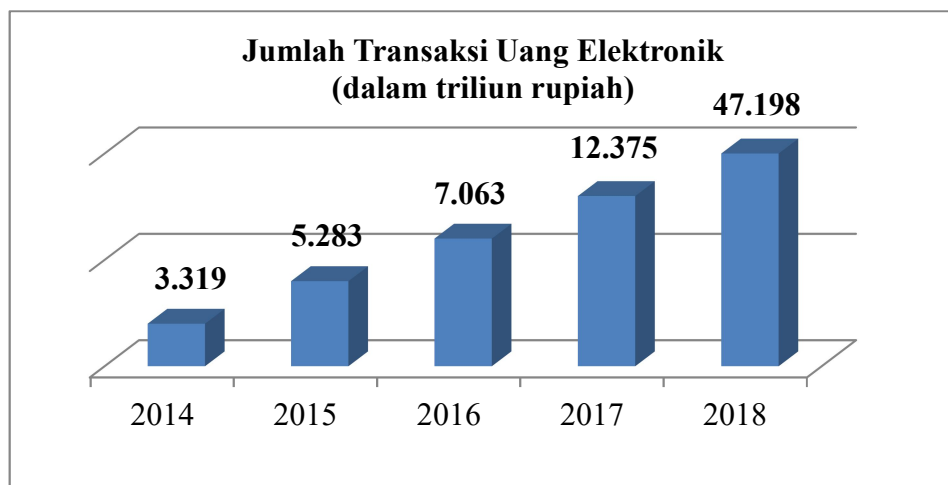


Sumber : Bank Indonesia (diolah) 2019

Pada gambar 1.2 diatas dapat dilihat bahwa jumlah instrumen uang elektronik (*E-money*) yang beredar di Indonesia pada tahun 2014 sampai dengan tahun 2018 mengalami peningkatan dalam jangka waktu 5 tahun ini instrumen uang elektronik yang beredar di indonesia cukup meningkat terlebih pada tahun 2018 yang mengalami peningkatan sangat drastis membuktikan bahwa instrumen uang elektronik (*E-money*) meningkat dikarenakan penerimaan masyarakat terhadap uang elektronik pada saat ini (*E-money*).

Gambar 1.3

Jumlah Transaksi Uang Elektronik Di Indonesia



**Sumber :** Bank Indonesia (diolah) 2019

Berdasarkan gambar 1.3 dapat dilihat bahwa jumlah transaksi uang elektronik (*E-money*) di Indonesia pada tahun 2014 sampai dengan tahun 2018 terus mengalami peningkatan, terlebih pada tahun 2017 ke tahun 2018 yang mengalami peningkatan besar. Hal tersebut dapat membuktikan

bahwa kepopuleran uang elektronik (*E-money*) juga semakin meningkat yang berarti uang elektronik (*E-money*) semakin dikenal oleh masyarakat luas.

Salah satu pendekatan yang digunakan untuk melihat kemudahan suatu teknologi adalah TAM (*Technology Acceptance Model*) yang dikembangkan oleh Davis, TAM sendiri memperkenalkan dua variabel kunci yaitu variabel persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan, selain faktor persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan yang mempengaruhi penggunaan teknologi, faktor lainnya ialah kepercayaan, meskipun teknologi memberikan banyak manfaat dan kemudahan penggunaan bagi penggunanya, ternyata masih ada sejumlah pengguna yang menolak untuk menggunakan teknologi karena terdapat masalah ketidakpastian yang dapat mempengaruhi kepercayaan pengguna.

TAM (*Technology Acceptance Model*) adalah salah satu teori perilaku yang menjelaskan tentang pendekatan penggunaan teknologi informasi. TAM (*Technology Acceptance Model*) ini diperkenalkan oleh Davis (dalam Hartono, 2014) yang mengembangkan kerangka pemikiran mengenai penggunaan teknologi informasi berdasarkan persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan. Selain menggunakan faktor persepsi manfaat dan kemudahan terhadap penggunaan teknologi, penelitian ingin menambahkan faktor kepercayaan dalam kerangka model TAM guna mengetahui pengaruh kepercayaan terhadap penggunaan suatu teknologi oleh pengguna. Dikarenakan kepercayaan juga sangat berperan penting

terhadap keputusan seseorang untuk menggunakan atau menjadi pengguna sebuah aplikasi.

Meskipun penggunaan aplikasi uang elektronik (*E-money*) sudah populer di kalangan masyarakat terlebih mahasiswa, akan tetapi masih banyak masyarakat yang tidak mengenal uang elektronik. Ada beberapa orang yang beranggapan bahwa aplikasi uang elektronik sama dengan kartu jenis lain seperti kartu debit atau kredit, padahal hal tersebut berbeda. Aplikasi uang elektronik dapat digunakan dengan lebih mudah melalui handphone. Masyarakat pada umumnya lebih memilih bertransaksi secara manual karena kurangnya kepercayaan terhadap aplikasi uang elektronik serta belum mengetahui secara mendalam mengenai manfaat dan kemudahan dalam penggunaan uang elektronik.

Dengan adanya jumlah kenaikan jumlah pengguna internet, instrumen uang elektronik dan transaksi uang elektronik yang ada di Indonesia serta banyaknya pengguna aplikasi uang elektronik jenis OVO pada mahasiswa aktif administrasi bisnis, peneliti ingin berfokus pada persepsi yang dapat mempengaruhi penggunaan aplikasi uang elektronik (*E-money*) dengan alasan bahwa uang elektronik dapat diterima di kalangan mahasiswa.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang penggunaan aplikasi *E-money* untuk dijadikan sebagai penelitian dengan judul **“Pengaruh Persepsi Manfaat,**



## **Persepsi Kemudahan dan Kepercayaan Terhadap Penggunaan Aplikasi *E-money*”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah persepsi manfaat, Persepsi kemudahan dan kepercayaan berpengaruh secara simultan terhadap Penggunaan aplikasi *E-money* OVO?
2. Apakah persepsi manfaat berpengaruh secara parsial terhadap Penggunaan aplikasi *E-money* OVO?
3. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh secara parsial terhadap Penggunaan aplikasi *E-money* OVO?
4. Apakah kepercayaan berpengaruh secara parsial terhadap Penggunaan aplikasi *E-money* OVO?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis bahwa persepsi manfaat, Persepsi kemudahan dan kepercayaan berpengaruh secara simultan terhadap Penggunaan aplikasi *E-money* OVO.

2. Untuk mengetahui dan menganalisis bahwa persepsi manfaat berpengaruh secara parsial terhadap Penggunaan aplikasi *E-money* OVO.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis bahwa persepsi kemudahan berpengaruh secara parsial terhadap Penggunaan aplikasi *E-money* OVO.
4. Untuk mengetahui dan menganalisis bahwa kepercayaan berpengaruh secara parsial terhadap Penggunaan aplikasi *E-money* OVO.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari diadakannya penelitian ini adalah :

1. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Perusahaan : Sebagai bahan pertimbangan dalam menciptakan aplikasi *E-money* OVO serta untuk menambah fitur-fitur layanan terbaru dimasa depan.
2. Manfaat Teoritis
  - a. Bagi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur : Untuk menambah referensi dan literatur pada perpustakaan yang dapat digunakan sebagai kajian untuk penelitian yang akan datang di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

- b. Bagi Peneliti : Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur dan menambah pengetahuan mengenai pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan kepercayaan terhadap Penggunaan aplikasi *E-money*.