

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, sistem transaksi juga telah mengalami transformasi, berawal dari sistem transaksi dengan cara barter hingga ditemukannya uang sebagai alat transaksi pembayaran yang sah. Kemajuan teknologi ini telah membawa suatu inovasi baru dalam penggunaan uang sebagai alat pembayaran, salah satu inovasi tersebut yakni terciptanya transaksi secara digital dengan menggunakan alat pembayaran uang elektronik. Saat ini sistem pembayaran non tunai yang dinilai lebih efisien dan ekonomis dapat menggeser penggunaan uang tunai (uang kartal) sebagai alat pembayaran. Bentuk dari perkembangan transformasi teknologi ini tentunya akan sangat membantu pertumbuhan ekonomi di Indonesia.

Aktifitas keuangan dari individu maupun lembaga dapat dikatakan baik jika dapat dilakukan dengan bijak dan menghasilkan output yang memuaskan. Sesuai dengan *Theory of Planned Behaviour* dimana seseorang membuat perencanaan dalam suatu keputusan, menganalisis dan mengolah data sebaik mungkin untuk mengelola keuangannya dengan baik. Berkaitan dengan penggunaan dompet digital maka hal ini juga berkaitan dengan

keyakinan dan penggunaan uang elektronik sebagai alternatif alat pembayaran saat ini.

Sejak tahun 2012 terjadi revolusi industri 0.4 yang diawali dengan sistem cyber atau revolusi digital yang terkait dengan aspek digital payment Indonesia.

Bank Indonesia selaku bank sentral yang bertugas dan mempunyai otoritas di bidang pembayaran telah melakukan persiapan. Penerapan pembayaran secara *online* atau digital dilakukan Bank Indonesia sejak tahun 2014 dengan melakukan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT).

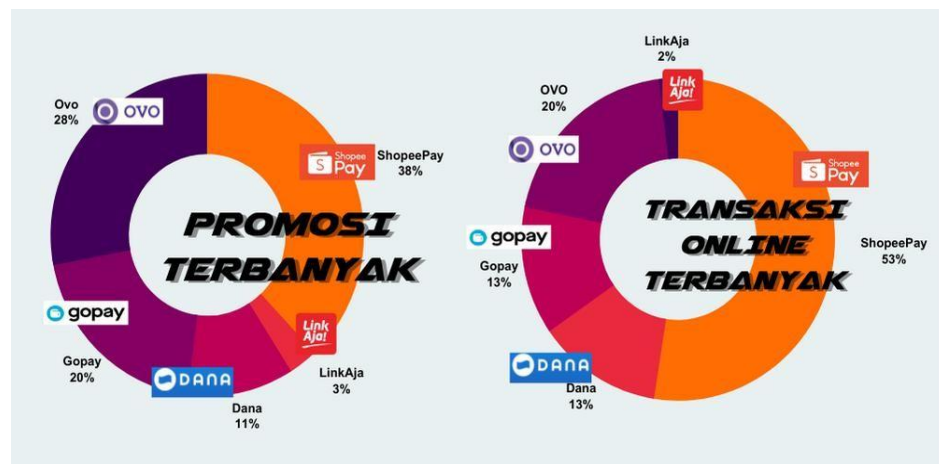
Bank Indonesia bekerjasama dengan pemerintah meresmikan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pada 14 Agustus 2014 dalam rangka mendorong penggunaan sistem dan instrumen pembayaran non tunai untuk menciptakan *cashless society*. Maka dilahirkanlah Inpres No. 10 tahun 2016 yang salah satunya berisi arahan untuk percepatan penggunaan transaksi secara non tunai di seluruh Kementrian, Lembaga maupun Pemda. Untuk mendukung dan mendorong penggunaan transaksi non tunai dan program elektronifikasi transaksi keuangan di lingkungan Pemda, maka diterbitkan Surat Edaran Mendagri No. 910/1866/SJ tahun 2017 tentang Implementasi Transaksi Non Tunai pada Pemda Provinsi, dan Pemda Kabupaten/Kota.

Asosiasi Fintech Indonesia yang didirikan pada tahun 2016 dan berperan sebagai wadah penyelenggara *financial technology* atau inovasi keuangan digital yang diawasi oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menyebutkan bahwa *Payment Gateway, e-money, QR Code Indonesia Standart (QRIS)* adalah tiga model bisnis utama pada pembayaran digital di Indonesia. Tercatat jumlah penyedia *payment gateway* sebanyak 20 pada kuartal II 2020, sementara penyedia *e-money* naik pada kuartal II 2019 yang tercatat awalnya 15 penyedia menjadi 16 penyedia, dan pada tahun 2020 tercatat penyedia QRIS sebanyak 12, dan penyedia dompet digital (*e-wallet*) sebanyak 4 di tahun 2020 (*Databoks.com*

2020).

Menurut (Neurosessum, 2021) layanan *cashless payment* atau pembayaran digital perlahan mulai menggantikan peran uang termasuk kartu debit maupun kredit, dilakukan riset pada maret 2021 terungkap ketatnya persaingan pelayanan dompet digital atau *cashless payment* di Indonesia dalam menarik pengguna dan memperluas pasar layanan. Dalam survei yang dilakukan *womenobsession.com*, terdapat 5 penyedia layanan dompet digital yang menguasai pasar Indonesia yaitu Shopee-pay penetrasi pasar sebanyak 68% tertinggi dibanding dompet digital lain, OVO penetrasi pasar sebanyak 62%, Dana penetrasi pasar sebanyak 54%, Gopay penetrasi pasar sebanyak 53%, LinkAja penetrasi pasar sebanyak 23%. Demikian pula frekuensi transaksi per bulan, ShopeePay tercatat menduduki frekuensi transaksi tertinggi yakni 14,4 kali per bulan, OVO 13,5 kali per bulan, GoPay 13,1 kali per bulan, DANA 12,2 kali per bulan dan LinkAja 8,2 kali per bulan. Neurosensum mencatat data yang mengesankan dan menarik tentang layanan pembayaran digital ini, karena menunjukkan adopsi gaya hidup *mobile cashless*, terutama *e-wallet* yang semakin menggantikan peran utama uang tunai dalam kehidupan sehari-hari. Berikut infografis dari 5 urutan penyedia layanan pembayaran digital terbesar di Indonesia 2021.

Gambar 1.1 Infografis penyedia layanan pembayaran digital



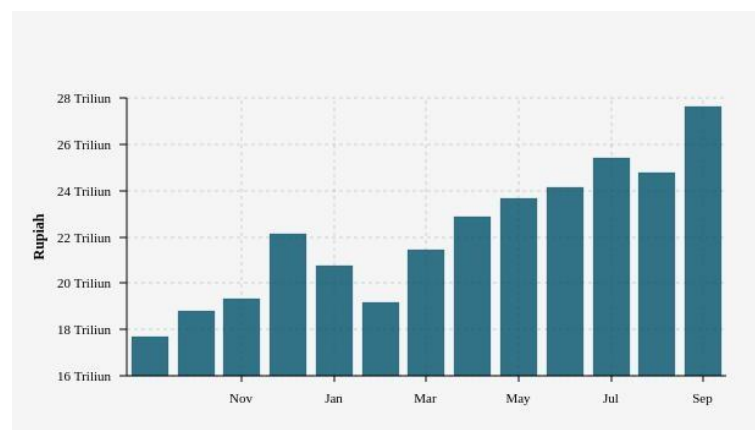
Sumber : *womenobsession.com*

Pada tahun 2019, tercatat ekonomi digital Indonesia sudah menjadi yang terbesar di Asia Tenggara, dengan nilai US\$40 miliar (Rp588 triliun). Berdasarkan *Google, Temasek, dan Bain & Company* pada 2019. Yang menarik ialah bagaimana pemahaman dalam penggunaan literasi keuangan terhadap penggunaan layanan pembayaran digital yang terbilang sudah banyak penggunaannya dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari bagi kegiatan ekonomi. Dimana sejak diterbitkannya Peraturan Bank Indonesia (PBI) No. 11/12/PBI/2009 tanggal 13 april 2009 tentang Uang Elektronik, Jumlah uang yang beredar setiap tahunnya perbulannya selalu mengalami peningkatan sampai tahun 2021 ini jumlah instrumen uang digital yang beredar mencapai 513,968,693 (<https://www.bi.go.id>)

Data Bank Indonesia menunjukkan nilai transaksi uang elektronik sebesar Rp 27,63 triliun pada September 2021. Jumlah tersebut naik 11,65% dibandingkan pada bulan sebelumnya yang mencapai Rp 24,75 triliun. Nilai transaksi uang elektronik pada bulan lalu mengalami peningkatan sebesar 56,30% jika

dibandingkan periode tahun sebelumnya. Pada September 2020, nilai transaksi dengan uang elektronik mencapai Rp 17,68 triliun. Adapun, volume transaksi dengan uang elektronik tercatat sebesar 470,90 juta kali pada September 2021. Jumlah itu meningkat 7,26% dibandingkan pada Agustus 2021 yang mencapai 439,01 juta transaksi. Angka volume transaksi tersebut meningkat 28,38% jika dibandingkan pada September 2020. Ketika itu, volume transaksi dengan uang elektronik tercatat sebanyak 366,78 juta kali.

Gambar 1.2 volume transaksi 2021



Sumber: Databoks.katadata.co.id

Mengacu pada pertumbuhan yang mengesankan itu, Bank Indonesia memprediksi trend digitalisasi ini akan terus meluas seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, inovasi, serta perluasan dan penguatan ekonomi sistem digital. Perubahan kegiatan ekonomi masyarakat terhadap kegiatan transaksi penggunaan uang tunai yang perlahan menggunakan pembayaran digital atau *cashless payment* tentunya tidak lepas dari adanya peran pengembang dompet digital. Sebagian masyarakat kini lebih merasa nyaman menggunakan uang elektronik karena kegiatan transaksi menjadi lebih cepat,

efisien, dan mudah tentunya juga aman.

Melihat perkembangan sistem dompet digital yang mengesankan di Indonesia khususnya aplikasi Shopee untuk itu saya sebagai penulis tertarik untuk menganalisis faktor apa saja yang mendorong keputusan seseorang menggunakan Shopee-pay sebagai alat pembayaran. Realitanya hasil survey yang telah dilakukan OJK (Otoritas Jasa Keuangan) pada tahun 2021 mengungkapkan bahwa tingkat literasi masyarakat masih berada di tingkat rendah dengan persentase nilai 38%, untuk penggunaan sehari-hari seringkali adanya ketidakmampuan seorang individu dalam menggunakan sistem *cashless payment*, hal ini dapat menimbulkan kesenjangan bagi non pengguna jika terjadi di tempat yang hanya menyediakan sistem pembayaran digital atau *cashless payment*. Kemudian disusul dengan bagaimana peran strategi penyedia layanan pembayaran digital untuk meyakinkan keputusan pengguna untuk menggunakan layanan pembayaran digitalnya secara terus-menerus, tentunya hal ini sangat berkaitan pula dengan kualitas layanan menarik yang ditawarkan oleh pihak penyedia layanan pembayaran digital untuk mendorong keputusan pengguna khususnya di lingkungan mahasiswa FEB UPN “Veteran” Jawa Timur.

Maka dari itu berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“ANALISIS KEPUTUSAN PENGGUNAAN SHOPEE-PAY MAHASISWA MANAJEMEN UPN JAWA TIMUR”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, pokok masalah yang akan diambil dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah literasi keuangan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan layanan Shopee-Pay pada mahasiswa manajemen di UPN Veteran Jawa Timur ?
2. Apakah kualitas layanan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan layanan Shopee-Pay pada mahasiswa manajemen di UPN Veteran Jawa Timur ?
3. Apakah kemudahan layanan Shopee-Pay berpengaruh terhadap keputusan penggunaan layanan Shopee-Pay pada mahasiswa manajemen di UPN Veteran Jawa Timur ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka penelitian yang dilakukan ini mempunyai berbagai tujuan, diantaranya :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh literasi keuangan terhadap keputusan penggunaan layanan Shopee-Pay pada mahasiswa manajemen di UPN Veteran Jawa Timur
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kualitas layanan terhadap keputusan penggunaan layanan Shopee-Pay pada mahasiswa manajemen di UPN Veteran Jawa Timur
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kemudahan layanan Shopee-pay pada mahasiswa manajemen di UPN Veteran Jawa Timur

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Universitas

Memberikan informasi dan memperkaya wawasan pihak lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan dapat menambah kepustakaan sebagai informasi bahan perbandingan dan penimbang bagi peneliti lain yang berkeinginan melakukan penelitian sejenis, Penelitian ini juga dapat membantu memperdalam materi terkait manajemen keuangan serta diharapkan dapat menjadi wujud Darma Bakti kepada Perguruan Tinggi Universitas Pembangunan Negeri “Veteran” Jawa Timur.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan dapat memberikan informasi tambahan yang berguna bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dan mengembangkannya dimasa yang akan datang

3. Bagi Objek Perusahaan terkait

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi atau sebagai bahan yang digunakan untuk menjadi gambaran untuk memahami faktor pendukung yang mendorong keputusan penggunaan aplikasi pembayaran digital sejenis dalam upaya meningkatkan minat penggunaan sistem *e-wallet*