

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, relevansi sistem informasi, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh di berbagai sektor, termasuk sektor keuangan. Teknologi telah mendorong transformasi dalam sektor ini, terutama melalui munculnya teknologi keuangan (*fintech*). *Fintech* menghadirkan inovasi yang mempermudah konsumen dalam mengakses produk dan layanan keuangan [1]. Inovasi dalam *fintech* mencakup beragam layanan keuangan, termasuk di bidang investasi. Kemajuan dalam investasi memungkinkan masyarakat untuk melakukan investasi dengan lebih mudah dan cepat [2].

Investasi kini dapat dilakukan dengan memanfaatkan platform investasi digital. Berbagai instrumen keuangan, seperti mata uang, properti, dan pasar modal, tersedia untuk dipilih oleh para investor. Secara umum, investasi merupakan tindakan persiapan yang dilakukan oleh individu untuk mengumpulkan dana guna memenuhi kebutuhan di masa depan. Ini bisa dilakukan melalui berbagai cara, seperti menabung di pasar modal, mengelola uang untuk memulai usaha, atau membeli properti [3]. Perkembangan platform investasi digital membuat investor semakin bertambah, melansir data dari Kustodian Sentral Efek Indonesia, hingga November 2024 jumlah investor mencapai 35 juta yang mencakup pasar modal, reksadana, saham dan surat hutang lainnya, dan SBN. Dengan platform investasi digital, individu kini dapat dengan mudah membeli saham, reksadana, dan obligasi hanya dengan menggunakan smartphone atau komputer [2]. Di Indonesia, perkembangan platform investasi digital telah memberikan akses yang lebih luas kepada masyarakat untuk berpartisipasi dalam dunia investasi. Platform investasi digital seperti Ajaib menjadi salah satu pintu utama untuk mendukung perkembangan platform investasi digital di Indonesia.

Ajaib merupakan platform investasi digital yang menawarkan layanan investasi saham, reksadana, dan obligasi. Ajaib menawarkan akses yang lebih luas

dan kemudahan bagi investor untuk berinvestasi. Selain memudahkan investor dalam melakukan transaksi beli dan jual instrumen investasi, Ajaib juga dilengkapi dengan fitur edukasi dan analisis yang membantu pengguna memahami peluang serta resiko yang ada di pasar modal [4]. Aplikasi Ajaib juga memiliki keunggulan seperti informasi yang diberikan update setiap hari, modal yang digunakan minim, uang bisa ditarik dari manapun, pelayanan pengguna 24 jam.

Penerimaan aplikasi Ajaib di Indonesia menunjukkan potensi yang baik sebagai platform investasi digital. Hingga saat ini, aplikasi Ajaib telah diunduh lebih dari 5 juta kali di Google PlayStore, dengan rating rata-rata 4,1 dari skala 1 hingga 5 [5]. Angka ini menunjukkan penerimaan yang cukup baik oleh pengguna. Selain itu, ulasan positif dari pengguna, seperti kemudahan penggunaan dan fitur edukasi investasi yang relevan, menjadi indikasi bahwa aplikasi ini memiliki daya tarik tersendiri dalam mendukung literasi keuangan masyarakat Indonesia. Namun, ulasan negatif seperti keluhan tentang "respon aplikasi yang lemot saat order" dan "seringnya aplikasi crash" mencerminkan adanya ekspektasi kinerja yang belum sepenuhnya terpenuhi. Beberapa pengguna juga menyoroti minimnya fitur analisis teknikal lanjutan, kurangnya transparansi biaya transaksi, serta proses verifikasi akun yang terkadang memakan waktu lama. Masalah ini berpotensi menghambat pengalaman pengguna, mengurangi loyalitas pelanggan terhadap aplikasi, meskipun popularitasnya terus meningkat dan akan memengaruhi penerimaan aplikasi terhadap pengguna baru. Jika tidak segera ditangani, permasalahan ini dapat memperburuk citra aplikasi, menurunkan tingkat adopsi, dan menghambat pertumbuhan jangka panjang di pasar digital investasi yang semakin kompetitif. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk memahami lebih dalam faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan aplikasi, sehingga perbaikan dan inovasi yang sesuai dapat dilakukan. Hal ini sejalan dengan penggunaan model UTAUT 2 yang di mana ekspektasi kinerja dan pengaruh sosial mampu memengaruhi perilaku individu dalam adopsi teknologi [6].

Kerangka kerja UTAUT 2 dikembangkan untuk memahami faktor-faktor penerimaan terhadap adopsi teknologi. Dengan menambahkan beberapa konstruk baru ke dalam UTAUT 2, UTAUT 2 menjadi salah satu model yang komprehensif dalam menganalisis niat dan perilaku pengguna aplikasi Ajaib [7]. Model UTAUT

2 memiliki kekuatan penjelas yang baik dalam menganalisis niat individu untuk mengadopsi teknologi dan merekomendasikan teknologi tersebut [8]. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh [9] tentang investasi kripto, menunjukkan bahwa niat perilaku dipengaruhi oleh *Performance Expectancy*, *Trust*, *Hedonic Motivation* and *Price Value* untuk penerimaan aplikasi investasi. Studi lain yang dilakukan [6] tentang penggunaan layanan *fintech*, variabel *Trust* memengaruhi niat dan penggunaan layanan *fintech*. Studi lain menunjukkan bahwa kepercayaan menjadi faktor penting untuk penerimaan teknologi, dengan kepercayaan yang diberikan dari penyedia layanan, masyarakat akan cenderung menggunakan teknologi tersebut [10]. Dengan hasil dari studi tersebut bahwa UTAUT 2 dapat digunakan untuk melakukan analisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan aplikasi Ajaib.

Kerangka model UTAUT 2 digunakan pada skripsi ini untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pengguna untuk melakukan investasi pada aplikasi Ajaib. Model ini berfokus pada penerimaan dan penggunaan teknologi dalam konteks konsumen, sehingga dapat lebih baik menyesuaikan konteks penggunaan teknologi dengan karakteristik dan kebutuhan pengguna [7]. Dengan menggunakan UTAUT 2 pada skripsi ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi pengguna untuk menggunakan aplikasi investasi, khususnya Ajaib.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan dari latar belakang diatas, rumusan masalah yang didapat adalah faktor apa saja yang memengaruhi penerimaan aplikasi Ajaib menggunakan UTAUT 2.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjabaran rumusan masalah, terdapat batasan-batasan masalah dalam skripsi ini, diantaranya:

1. Variabel-variabel yang digunakan berkaitan dengan modifikasi model UTAUT 2 meliputi: *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Trust*,

Hedonic Motivation, Hedonic Motivation, Social Influence, Facilitating Conditions, Behavioural Intention.

2. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *Probability Sampling* dengan jenis *Simple Random Sampling*.
3. Responden dari skripsi ini adalah pengguna dari aplikasi Ajaib..

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan skripsi ini adalah faktor yang memengaruhi penerimaan aplikasi Ajaib menggunakan model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2).

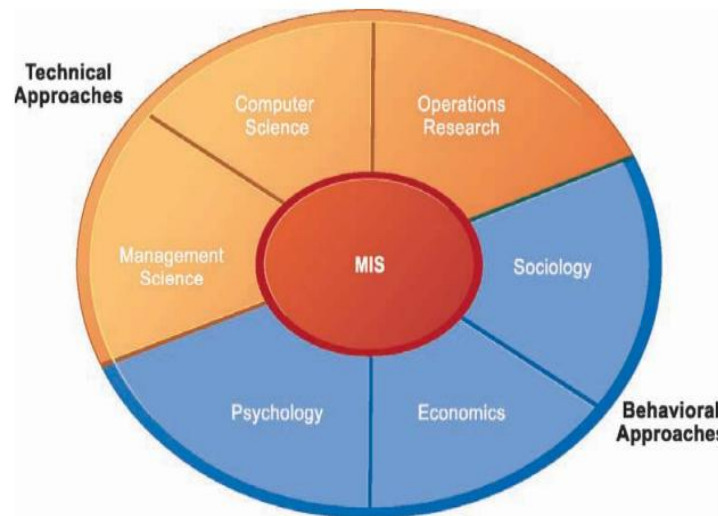
1.5 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya skripsi ini, hasil dari skripsi dapat memberikan manfaat secara teoritis, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan aplikasi Ajaib yang ditinjau menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2).
2. Dapat menjadi referensi untuk penelitian di masa depan dengan studi kasus yang sama.

1.6 Relevansi Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan gabungan dari berbagai komponen teknologi informasi yang saling bekerjasama dan menghasilkan suatu informasi guna untuk memperoleh satu jalur komunikasi dalam suatu organisasi atau kelompok [11]. Sistem informasi dapat diartikan kumpulan komponen yang saling terhubung untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam organisasi [12]. Aplikasi Ajaib menerapkan sistem untuk menyimpan, memproses, mendistribusikan, dan mengumpulkan informasi untuk mendukung keputusan untuk investor dapat berinvestasi dengan melihat informasi terbaru.



Gambar 1.1 Manajemen Sistem informasi

Pada gambar 1.1, sistem informasi dibagi dalam dua jenis yaitu Technical Approaches dan Behavioral Approaches. Technical Approaches adalah Pendekatan teknis dalam sistem informasi fokus pada penggunaan model matematika untuk menganalisis sistem informasi, serta pada teknologi fisik dan kemampuan formal yang dimiliki oleh sistem tersebut. Ilmu yang berperan dalam pendekatan ini mencakup ilmu komputer, ilmu manajemen, dan penelitian operasional. Dalam konteks aplikasi seperti Ajaib, pendekatan teknis akan berkaitan dengan penggunaan algoritma untuk memproses data pasar dan menyediakan prediksi investasi yang akurat, serta memastikan infrastruktur teknologi yang mendukung aplikasi tersebut dapat berjalan dengan lancar dan efisien. Behavioral Approaches adalah masalah perilaku yang muncul selama pengembangan dan pemeliharaan sistem informasi dalam jangka panjang [13]. Model-model yang diterapkan dalam pendekatan teknis tidak dapat digunakan untuk menganalisis masalah seperti integrasi bisnis strategis, desain, implementasi, penggunaan, dan manajemen. Konsep dan model yang signifikan diberikan oleh disiplin perilaku lainnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini sangat penting untuk memastikan bahwa laporan skripsi tetap terarah pada tujuan. Berikut adalah langkah-langkah dalam proses penyusunan skripsi:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum terkait isi skripsi yang akan dilakukan. Bab pendahuluan nantinya akan berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan berisi pengertian umum maupun khusus sebagai dasar teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas, kemudian metode, dan alat yang digunakan dalam skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi langkah tahapan dalam skripsi yang dilakukan dengan membahas tentang identifikasi masalah, studi literatur, metode pengumpulan data, dan analisis kebutuhan pengguna.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari tahapan yang sudah dijelaskan dalam metodologi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari hasil skripsi yang sudah dilakukan dan saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi tentang kumpulan literatur yang digunakan sebagai pedoman Skripsi ini.

LAMPIRAN

Bagian ini akan berisi tentang kelengkapan data maupun desain antarmuka sebagai penunjang dalam pembuatan skripsi.