

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada saat ini, perkembangan di bidang teknologi berjalan dengan sangat pesat tidak hanya di kota besar tetapi juga ke level kota kabupaten, Lubuk linggau salah satunya. Lubuk linggau merupakan kota kedua terbesar di propinsi Sumatera Selatan. Kota ini terletak pada posisi geografis yang sangat strategis dan menjadi jalur penghubung antara pulau Jawa dengan kota –kota yang ada di pulau Sumatera. Selain itu, pembangunan pada Kota Lubuklinggau telah berjalan dengan sangat pesat. Hal ini tidak terlepas dari manajemen strategis yang baik yang diiringi dengan memanfaatkan perkembangan dan kemajuan teknologi yang ada.

Banyak kemajuan di bidang teknologi yang dapat mempermudah pekerjaan manusia. Dalam mengikuti perubahan yang terjadi, gaya hidup masyarakat pun mengalami perubahan dimana semakin berkembang nya teknologi yang di gunakan oleh masyarakat, maka semakin meningkat pula kebutuhan masyarakat(Herdiansyah, Intan, Syamsuar, Diana, & Atika, 2018). Masyarakat membutuhkan suatu produk teknologi yang mendukung keringkasan dalam menjalankan aktifitas, khususnya dalam kegiatan sehari-hari. Dalam melakukan aktifitas jual beli masyarakat terkelompok pada dua golongan, yaitu masyarakat yang menggunakan uang tunai dan masyarakat yang menggunakan uang non tunai atau lebih dikenal dengan *e-money*.

Dalam publikasi yang di keluarkan *Bank for International Settlement (BIS)* pada bulan Oktober 1966 mendefinisikan uang elektronik (*e-money*) merupakan produk yang memiliki nilai tersimpan (*stored-value*) atau Prabayar (*prepaid*) dimana sejumlah uang disimpan dalam suatu media elektronis yang dimiliki seseorang.

Dengan penggunaan *e-money* transaksi pembayaran dapat menjadi lebih cepat dan nyaman dibandingkan dengan uang tunai, khususnya untuk transaksi yang bernilai kecil (*micro payment*), karena tidak perlu lagi menyediakan sejumlah uang pas untuk transaksi atau harus menyimpan uang kembalian. Kemudian transaksi dapat lebih efektif dan efisien karena tidak memerlukan banyak waktu seperti halnya dalam melakukan transaksi pembayaran yang menggunakan uang tunai (Hidayati, Nuryanti, Firmansyah, Fadly, & Darmawan, 2006). Pada Kota Lubuklinggau ini sendiri sudah cukup banyak tempat yang menyediakan pembayaran secara non tunai yaitu di antaranya di Lippo Mall yang terdiri dari merchant Hypermart, Matahari dan lain sebagainya, Serta toko untuk belanja lainnya seperti Indomaret dan Alfamart dan Sarana transaksi angkutan seperti halnya *grab online*, pemesanan makanan secara online *grab food*.

Selain itu, dengan menggunakan *e-money*, peredaran uang palsu dapat ditekan, Berbagai tindak pidana yang dipicu oleh keadaan seseorang membawa uang tunai dalam jumlah besar juga dapat dicegah dengan menggunakan *e-money*. Hal ini terkait dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat meningkatkan efisiensi sistem pembayaran serta mengurangi waktu dan biaya yang diperlukan untuk melakukan transaksi (Nugroho, Najib, & Simanjuntak, 2018).

Transaksi pembayaran secara non tunai ternyata tidak semuanya dapat digunakan oleh semua masyarakat. Hal ini dikarenakan masih banyak juga terdapat masyarakat yang tidak paham dan tidak mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Juga, transaksi tunai masih menjadi pilihan banyak masyarakat untuk melakukan pembayaran. Pilihan ini menjadi beralasan mengingat masih terbatasnya merchants

yang menerima pembayaran dengan menggunakan e-money (Widyastuti, Handayani, & Wilarso, 2017).

Selain itu faktor norma subjektif dan kontrol perilaku turut mempengaruhi minat penggunaan e-money (Nugroho et al., 2018) . Norma subjektif yang dimaksud adalah tingkat kepercayaan dan motivasi seseorang dalam menggunakan suatu teknologi sedangkan kontrol perilaku berkaitan erat dengan kepercayaan seseorang dan keputusan untuk menggunakan teknologi tersebut atau tidak oleh suatu teknologi yang baru pun ikut mempengaruhi minat seseorang untuk menggunakan teknologi tersebut, salah satunya ialah dengan adanya diskon. Program diskon merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mempengaruhi keputusan konsumen dan juga diharapkan dapat memberi dampak positif bagi perusahaan yang mengembangkan teknologi tersebut. (Fadillah & Syarif, 2013)

Sehubungan dengan kondisi di atas, persoalannya adalah belum banyaknya masyarakat yang mengetahui penggunaan teknologi *e-money* sebagai alat pembayaran suatu transaksi. Sehingga perlu di teliti untuk mengetahui faktor-faktor mendasar yang dapat mempengaruhi minat masyarakat untuk menggunakan *e-money* yang diharapkan dengan adanya sistem *e-money* ini dapat membuat masyarakat lebih efektif dan efisien dalam melakukan suatu transaksi pembayaran. Penelitian yang dilakukan akan berfokus pada factor-faktor yang mendominasi seseorang untuk berminat dalam menggunakan teknologi *e-money* sehingga mendorong seseorang termotivasi untuk beralih ke sistem pemabayaran non tunai dibandingkan pembayaran secara tunai Adapun untuk menyikapi apakah penerimaan teknologi *e-money* dapat diterima oleh masyarakat maka peneliti maka sangat diperlukan suatu penyelesaian atau metode

dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Menurut peneliti metode yang tepat untuk dilakukan dalam permasalahan ini adalah metode UTAUT 2. Konsep dalam metode UTAUT 2 memiliki empat factor utama yang langsung berpengaruh terhadap minat pemanfaatan (*behavioral intention*) dan perilaku penggunaan (*use behavior*) yang terdiri dari empat konstruk antara lain ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), factor sosial (*social expectancy*) dan kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*) yang dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan teknologi *e-money* dalam melaksanakan kegiatan transaksi.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **Studi penerimaan teknologi *e-money* pada masyarakat di Lubuklinggau**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang penelitian diatas dapat diambil beberapa identifikasi masalah, sebagai berikut :

1. Gaya hidup masyarakat yang ingin semua aktivitas nya dapat dilakukan secara efektif dan efisien.
2. Kurangnya pemahaman masyarakat dalam menggunakan teknologi transaksi pembayaran non tunai
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan sistem teknologi transaksi pembayaran non tunai *e-money*

## **1.3 Batasan Masalah Penelitian**

Dalam penyusunan proposal tesis ini, ruang lingkup akan dibatasi pada:

1. Penelitian akan dilakukan pada masyarakat kota Lubuklinggau

2. Adapun persoalan/aspek yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu melakukan analisa minat masyarakat dalam penerimaan teknologi *e-money* dengan membuat kuisisioner tingkat kepuasan konsumen *e-money*.
3. Secara teori metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of technology*)

#### **1.4 Perumusan Masalah Penelitian**

Untuk mengetahui minat masyarakat dalam menggunakan *e-money*, maka perumusan masalah dari penelitian ini adalah faktor-faktor apa sajakah yang berkontribusi terhadap penerimaan *e-money* di lubuk linggau?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengetahui penerimaan teknologi *e-money* pada masyarakat di kota Lubuklinggai apakah teknologi tersebut sudah memenuhi tingkat kepuasan pengguna atau sebaliknya. Apabila teknologi tersebut belum memenuhi kepuasan konsumen, maka perlu direkomendasikan peningkatan pelayanan yang lebih andal dalam memenuhi kebutuhan konsumen di masa depan. Untuk itu secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui penerimaan teknologi *e-money* oleh masyarakat
2. Mengevaluasi, menganalisa dan mendeskripsikan faktor-faktor yang berperan terhadap motivasi masyarakat dalam menggunakan *e-money*.
3. Mengukur teori UTAUT dalam penerimaan teknologi *e-money*

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dengan melakukan penelitian analisa motivasi masyarakat terhadap penggunaan *e-Money* sebagai media dalam bertransaksi secara elektronik diharapkan

dapat digunakan sebagai informasi terkait alat pembayaran non tunai khususnya *e-Money*. Dapat memberikan kontribusi terhadap program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) oleh Bank Indonesia dan membantu mensosialisasikan penggunaan *e-Money* terkait dengan aspek-aspek dalam peningkatan masyarakat terhadap *e-Money*. Kemudian dengan di ketahuinya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan *e-money* ini diharapkan dapat menjadi suatu acuan terhadap hal-hal yang menjadi prioritas utama yang harus di perhatikan dan yang harus dipertimbangkan seseorang dalam mengembangkan suatu teknologi terkhusus dalam teknologi *e-money*.

### **1.7 Susunan dan Struktur Proposal Tesis**

Susunan dan struktur proposal tesis ini maksudnya agar dapat memberikan garis besarnya secara jelas sehingga terlihat hubungan antara bab yang satu dengan bab yang lainnya. Susunan dan struktur proposal tesis dijabarkan di bawah ini sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, serta susunan dan struktur tesis.

#### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab ini membahas tentang kajian pustaka, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian yang akan dilakukan.

#### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Pada bab ini pembahasannya yang terdiri dari desain dan jadwal penelitian, data penelitian meliputi jenis data, populasi dan sampel penelitian, kemudian konsep dan

metode penelitian yang digunakan, metode pengumpulan data serta teknik analisis data.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

Berisi lampiran pendukung dari pada penelitian yang akan dilakuka

- Fadillah, A., & Syarif, R. (2013). Pengaruh Program Diskon Terhadap Keputusan Pembelian. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 1(1).
- Herdiansyah, M. I., Intan, B., Syamsuar, D., Diana, D., & Atika, L. (2018). *Pemodelan Jaringan Green Supply Chain Kawasan Industri Kerajinan Jumputan*. Paper presented at the Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SEMNASITIK).
- Hidayati, S., Nuryanti, I., Firmansyah, A., Fadly, A., & Darmawan, I. Y. (2006). Operasional E-money. *Bank Indonesia*, 1-5.
- Nugroho, A., Najib, M., & Simanjuntak, M. (2018). Factors Affecting Consumer Interest In Electronic Money Usage With Theory Of Planned Behavior (TPB). *Journal of Consumer Sciences*, 3(1), 15-27.
- Widyastuti, K., Handayani, P. W., & Wilarso, I. (2017). Tantangan dan Hambatan Implementasi Uang Elektronik di Indonesia: Studi Kasus PT XYZ. *Jurnal Sistem Informasi*, 13(1), 38-48.