

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu tanda modernisasi masyarakat dunia, termasuk Indonesia adalah adanya perkembangan alat pembayaran yang semakin pesat dan maju. Awalnya sistem barter antar barang yang diperjual belikan adalah alat pembayaran yang lazim yang digunakan di era pra-moderen. Adanya berbagai kesulitan dengan sistem barter mendorong munculnya satuan tertentu yang memiliki nilai pembayaran, yang dikenal dengan istilah uang. Hingga saat ini uang menjadi salah satu alat pembayaran utama yang berlaku dimasyarakat.

Kehidupan masyarakat yang semakin cepat berubah menuntut adanya mekanisme transaksi dan pembayaran yang cepat, aman dan efisien. Untuk itu, Perbankan dan Lembaga Swasta Bank (LSB) perlu merespon dinamika kehidupan masyarakat ini melalui penguatan infrastruktur dan peningkatan kualitas sistem dengan bertopang pada kemajuan teknologi informasi. Uang tunai tetap menjadi prioritas dalam setiap kegiatan transaksi pembayaran, namun saat ini instrumen pembayaran uang elektronik semakin marak dan menjadi pilihan bagi masyarakat dalam melakukan transaksi.

Indonesia merupakan Negara yang masih relatif baru dalam penggunaan *e-money* dibandingkan dengan Singapura dan Hong Kong. Singapura telah mengaplikasi *e-money* sejak tahun 2000 dan Hong Kong pada tahun 1999, sementara di Indonesia ini sendiri baru di kenalkan pada tahun 2007. Namun

transaksi-transaksi *e-money* dari tahun ke tahun terus meningkat di Indonesia. Antara nya adalah data transaksi dari tahun 2015 sampai 2019 (Web Bank Indonesia):

Tabel 1.1
Jumlah Volume Transaksi dan Nilai Transaksi E-Money (2015-2019)

Priode	Volume (Ribu Transaksi)	Nominal (Miliar Rupiah)
2015	41.606.578	431.101.768
2016	79.766.456	749.766.456
2017	163.301.280	1.957.289.586
2018	310.719.605	5.886.151.584
2019	515.195.069	16.970.132.840
Total	1.110.588.988	25.994.442.234

Sumber Web Bank Indonesia Maret (2020)

Dari hasil tabel di atas menunjukkan bahwasanya peningkatan transaksi dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan dari tahun 2015 sampai 2016 mengalami peningkatan mencapai 92%, sedangkan dari tahun 2016 sampai 2017 peningkatannya mencapai 105%, dari tahun 2017 sampai 2018 mengalami peningkatan sebesar 90%, dan dari tahun 2018 sampai dengan 2019 mencapai peningkatan sebesar 66%. Terbukti bahwasanya pengguna *e-money* mengalami peningkatan yang relative tinggi.

Selain dengan adanya dukungan dari pemerintah, dalam hal ini peningkatan transaksi melalui *e-money* dipicu oleh banyaknya keuntungan yang diberikan oleh uang elektronik (*e-money*), baik bagi masyarakat, industri, maupun

bagi bank Indonesia sendiri. Beberapa keuntungan menurut Susanti, et. al. (2015), dalam menggunakan e-money adalah:

1. Memberikan kemudahan dalam transaksi pembayaran secara cepat dan aman bagi masyarakat luas.
2. Masalah *cash handling* dapat dipecahkan yang selama ini sering dialami ketika menggunakan uang tunai sebagai pembayaran bagi industri.
3. Meningkatkan efisiensi percetakan uang dan penggandaan uang bagi bank Indonesia.

Sistem pembayaran non tunai ini banyak diminati oleh kalangan mahasiswa terutama karena faktor manfaat yang didapatkan seperti proses pembayaran yang lebih cepat dan mudah. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa alasan mahasiswa mengadopsi teknologi pembayaran non tunai adalah lebih cepat dalam penyelesaian pembayaran, efisien, dan keuntungan berupa diskon yang didapat saat digunakan di *merchant-merchant* tertentu (Ma'ruf, 2016).

Sistem pembayaran elektronik ini tidak menggunakan uang tunai seperti kegiatan transaksi konvensional pada umumnya, namun lebih menggunakan uang elektronik dan dibantu dengan koneksi internet. Uang elektronik itu sendiri biasa disebut *e-money*. *E-money* menurut peraturan Bank Indonesia Nomor: 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik (*e-money*) yang kini sudah diperbarui menjadi PBI Nomor: 18/17/PBI/2016 adalah dasar nilai mata uang yang diterbitkan dengan cara menyetor sejumlah uang dahulu kepada penerbit yang

kemudian nilai uang tersebut disimpan dalam sebuah server atau chip dan dapat digunakan untuk melakukan transaksi jual beli kepada pedagang selain kepada penerbit tersebut (Web Bank Indonesia).

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang bergerak cepat beberapa tahun ini memberikan dampak yang sangat berpengaruh di kalangan mahasiswa. Di dalam bidang ekonomi, perkembangan teknologi ini bisa terlihat dari bertambah mudahnya *system* pembayaran dan penerimaan uang dalam jual beli. Seperti melakukan pembayaran LRT, belanja di *mercen-mercen* contohnya indomart dan alfamart, pembayaran jalan TOLL, pembayaran Transportasi online, dll Dalam *system* pembayaran ini sendiri, sudah berkembang menjadi sebuah *system* pembayaran berbasis elektronik (*e-money*). Dengan *system* pembayaran elektronik ini memudahkan Mahasiswa dalam melakukan transaksi pembayaran jual beli dan dalam hal kesepakatan lainnya yang berhubungan dengan *e-money*.

E-money ini sendiri sudah dikenal oleh masyarakat sejak tahun 2007 dan dipelopori oleh Bank Central Asia (BCA) melalui produknya Flazz BCA. Perkembangan *e-money* sejak saat itu cukup memuaskan bagi pengguna nya, terbukti beberapa Bank seperti Bank Negara Indonesia (BNI), Bank Mandiri, Bank Rakyat Indonesia (BRI), Bank Mega, dan Bank Sumsel Babel turut serta meluncurkan produk *e-money*. Selain itu, provider-provider telekomunikasi seperti telkomsel pun turut menyediakan fasilitas *e-money* berupa t-cash.

E-money dapat dikatakan menuju ke arah positif dikalangan masyarakat, terutama mahasiswa. Mahasiswa sebagai kaum terpelajar memiliki sifat terbuka terhadap perkembangan teknologi. Dalam Jenjang pendidikan perguruan tinggi

menjadikan mahasiswa sebagai agen perubahan dituntut untuk melakukan hampir sebagian pekerjaannya menggunakan produk-produk teknologi yang sudah meluas di kalangan mahasiswa, termasuk dalam sistem pembayaran yang mereka gunakan.

Berdasarkan data yang didapat dari Bank Indonesia Februari (2020) terjadi peningkatan kebutuhan individu untuk mempunyai alat pembayaran yang mudah digunakan dan efisien. Peningkatan tersebut salah satunya dapat dilihat melalui jumlah peredaran uang elektronik dan transaksi uang elektronik yang terjadi di Indonesia. Menurut data yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia sampai saat ini terdapat ada 41 perusahaan penerbit *e-money* yang didominasi oleh perusahaan yang bergerak di bidang perbankan dan telekomunikasi. Antara nya adalah:

Tabel 1.2

Daftar Penerbit Uang Elektronik yang Terdaftar di Bank Indonesia

NO	NAMA PENERBIT
1	PT Artajasa Pembayaran Elektronik
2	PT Bank Central Asia Tbk
3	PT Bank CIMB Niaga
4	PT Bank DKI
5	PT Bank Mandiri (Persero) Tbk
6	PT Bank Mega Tbk
7	PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk
8	PT Bank Nationalnobu
9	PT Bank Permata
10	PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk
11	PT Finnet Indonesia
12	PT Indosat, Tbk
13	PT Nusa Satu Inti Artha
14	PT Skye Sab Indonesia
15	PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk
16	PT Telekomunikasi Seluler
17	PT XL Axiata, Tbk

18	PT Smartfren Telecom Tbk
19	PT Dompot Anak Bangsa (d/h PT MVCommerce Indonesia
20	PT Witami Tunai Mandiri
21	PT Espay Debit Indonesia Koe
22	PT Bank QNB Indonesia Tbk
23	PT BPD Sumsel Babel
24	PT Buana Media Teknologi
25	PT Bimasakti Multi Sinergi
26	PT Visionet Internasional
27	PT Inti Dunia Sukses
28	PT Veritra Sentosa Internasional
29	PT Solusi Pasti Indonesia
30	PT Bluepay Digital Internasional
31	PT Ezeelink Indonesia
32	PT E2Pay Global Utama
33	PT Cakra Ultima Sejahtera
34	PT Airpay International Indonesia
35	PT Bank Sinarmas Tbk
36	PT Transaksi Artha Gemilang
37	PT Fintek Karya Nusantara
38	PT Max Interactives Technologies
39	PT Sarana Pactindo

40	PT Datacell Infomedia
41	PT Netzme Kreasi Indonesia

Sumber: Bank Indonesia, Febuari 2020

Sebenarnya *e-money* ini sendiri sangat memberikan dampak yang signifikan ke pada masyarakat dan mahasiswa terutama pada kemudahan yang diberikan dalam melakukan transaksi. Namun, dalam penerapan yang sudah berlangsung 12 tahun *e-money* ini sendiri pasti mempunyai masalah terutama pada, teknologi yang terus bergerak maju dan sistem pembayaran terus berevolusi. Seiring dengan berkembangnya *e-money* masyarakat dan mahasiswa menjadi sulit karena tidak satupun *e-money* yang multiguna atau dapat digunakan untuk segala transaksi dan saldo pada *e-money* menetap tidak bertambah ataupun tidak menawarkan bunga (Sudirman, 2017).

Meskipun dengan menggunakan *e-money* sangat cepat, mudah dan efisien namun masih banyak masyarakat menggunakan uang cash untuk membayar barang atau jasa. Hal ini dikarenakan kurangnya sosialisasi dari masing – masing provider *e-money* dan terbatasnya *merchant-merchant* yang menyediakan transaksi menggunakan *e-money*. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya pemahaman mengenai manfaat sehingga kepercayaan terhadap pembayaran dengan *e-money* belum sesuai dengan tujuannya yang mengatakan bahwa bertransaksi dengan menggunakan *e-money* dapat mempermudah bukan mempersulit. Hal ini ditambah lagi dengan adanya rasa tidak aman dari masyarakat dengan semua tindak kriminal yang semakin beranekaragam cara dan media yang digunakan. Masyarakat beranggapan bahwa penggunaan *e-money* akan memberikan celah tersendiri bagi orang lain untuk melakukan tindak

kriminal dan merugikan masyarakat secara umum dengan pemahaman yang kurang baik dari masyarakat terhadap penggunaan *e-money*.

Universitas Bina Darma merupakan Universitas perguruan tinggi yang berada di kota Palembang, dari hasil wawancara dan observasi saya bersama mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis pada Universitas Bina Darma sebanyak 30 orang dalam minat penggunaan *e-money* sering terjadi masalah pada beberapa faktor yang menjadi pertimbangan mahasiswa sebelum memutuskan untuk menggunakan uang *e-money*, karena mahasiswa mengeluh sulitnya proses isi ulang saldo (*Top Up*), masih minimnya mercen-mercen yang menyediakan pembayaran yang menggunakan uang elektronik, dan masih minimnya pengetahuan tentang pemahaman menggunakan uang elektronik dikarenakan kurangnya sosialisasi dari setiap perusahaan yang menerbitkan uang elektronik ini sendiri. Seperti dikutip dari (bisniscom) PT Bank Mandiri (Persero) Tbk., yang merupakan salah satu bank penerbit uang elektronik terbanyak dengan merek dagang *E-money* pun menjawabnya. Pihaknya mengatakan, dalam proses gangguan dalam isi ulang uang tunai pada *e-money* dipengaruhi banyak hal. Misalnya, jaringan pada EDC, kartu uang elektroniknya, dan pemilik kartu maupun petugas yang membantu kurang paham.

Minat individu dalam penggunaan *e-money* mampu diukur dengan menggunakan teori yang dapat mendeskripsikan tingkat penerimaan dan penggunaan terhadap suatu teknologi. Teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1986) dan *Theory of Planned Behavioral* (TPB) yang dikembangkan oleh Ajzen (1991). Melalui teori gabungan TAM dan

TPB, dapat dipahami bahwa reaksi dan persepsi penggunaan terhadap teknologi dapat mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan penggunaan teknologi.

Pada TPB, minat (*behavioral intention*) seseorang dipengaruhi oleh sikap, norma-norma subyektif dan persepsi kontrol perilaku. TPB secara eksplisit mengenal kemungkinan bahwa banyak perilaku tidak semuanya dibawah kontrol penuh sehingga konsep dan persepsi kontrol perilaku ditambahkan untuk menangani perilaku-perilaku semacam ini. Selanjutnya model TAM menambahkan dua konstruk tambahan kedalam konstruk diatas, yaitu persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan. TAM berargumentasi bahwa penerimaan individual terhadap teknologi (dalam hal ini *e-money*) ditentukan oleh dua konstruk tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka yang menjadi permasalahan dalam penulisan ini adalah:

1. Bagaimana Kegunaan menggunakan uang Elektronik (*E-Money*) Mempengaruhi Minat Penggunaan *E-Money* pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Universitas Bina Darma Palembang?
2. Bagaimana Kemudahan menggunakan uang elektronik (*E-Money*) Mempengaruhi Minat Penggunaan *E-Money* pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bina Darma Palembang?
3. Bagaimana Mempengaruhi Minat Penggunaan *E-Money* pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bina Darma Palembang ?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Agar pembahasan yang dilakukan menjadi terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan, maka penulis perlu untuk membatasi materi pembahasan dalam penelitian ini adalah Analisis kegunaan dan kemudahan yang mempengaruhi minat pengguna *e-money* pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bina Darma Palembang.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis Kegunaan menggunakan uang elektronik (*E-Money*) yang Mempengaruhi Minat Pengguna *E-Money* pada Mahasiswa Universitas Bina Darma Palembang Fakultas Ekonomi dan Bisnis!
2. Untuk mengetahui dan menganalisis Kemudahan menggunakan uang elektronik (*E-Money*) yang Mempengaruhi Minat Pengguna *E-Money* pada Mahasiswa Universitas Bina Darma Palembang Fakultas Ekonomi dan Bisnis!
3. Untuk mengetahui yang Mempengaruhi Minat Pengguna *E-Money* pada Mahasiswa Universitas Bina Darma Palembang Fakultas Ekonomi dan Bisnis!

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman bagi penulis mengenai Analisis Kegunaan dan Kemudahan yang Mempengaruhi Minat Pengguna *E-Money* pada Universitas Bina Darma Palembang.

2. Bagi Pengguna

Sebagai bahan masukan bagi pengguna *e-money* di Universitas Bina Darma Palembang terutama mengenai kegunaan dan kemudahan mempengaruhi minat pengguna *e-money*.

3. Bagi Pembaca

Sebagai referensi yang dapat digunakan oleh pembaca untuk melakukan penelitian yang sejenis dimasa yang akan datang.

1.5 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini ditulis secara sistematika untuk mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu penjelasan secara jelas dan terperinci dengan urutan bab-bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan landasan teori yang membahas mengenai kegunaan dan kemudahan mempengaruhi minat pengguna *e-money*.

BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan membahas tentang objek yang diteliti, dan metode-metode yang digunakan meliputi oprasional variable, metode pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PENELITIAN

Bab ini menjelaskan deskripsi objek, seluruh proses dan teknik analisis data sehingga hasil dari pengujian seluruh hipotesis penelitian sesuai dengan metode yang digunakan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari seluruh hasil yang telah diproses dalam penelitian ini yang telah diuraikan pada Bab IV, selain itu juga menjelaskan apa saja keterbatasan dan saran untuk penelitian selanjutnya agar lebih dapat mengembangkan penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN