

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Digitalisasi teknologi telah memberikan banyak pengaruh terhadap kehidupan masyarakat. Efektivitas dalam proses pembelian, penjualan, pemasaran produk atau jasa, serta transaksi pembayaran yang dilakukan di masyarakat.

Kegiatan perdagangan juga sudah melalui perdagangan elektronik (*e-commerce*). Kemudahan yang dirasakan ini, membuat masyarakat ingin terus-menerus melakukan kegiatan ekonomi tidak terkecuali masyarakat di Kota Batam.

Banyaknya kegiatan ekonomi di masyarakat, membantu dalam proses pembangunan ekonomi Indonesia. Dapat dikatakan bahwa masyarakat berperan aktif dalam proses pembangunan ekonomi. Menurut Sukirno (2010), perluasan suatu pasar dalam perekonomian akan membuat proses pembangunan ekonomi berjalan dengan cepat karena adanya perkembangan dalam spesialisasi ekonomi tersebut. Perluasan dalam suatu pasar biasanya diakibatkan karena adanya pertumbuhan penduduk, serta dengan adanya spesialisasi dalam suatu ekonomi akan mendorong produktivitas tenaga kerja dan digitalisasi teknologi juga meningkat.

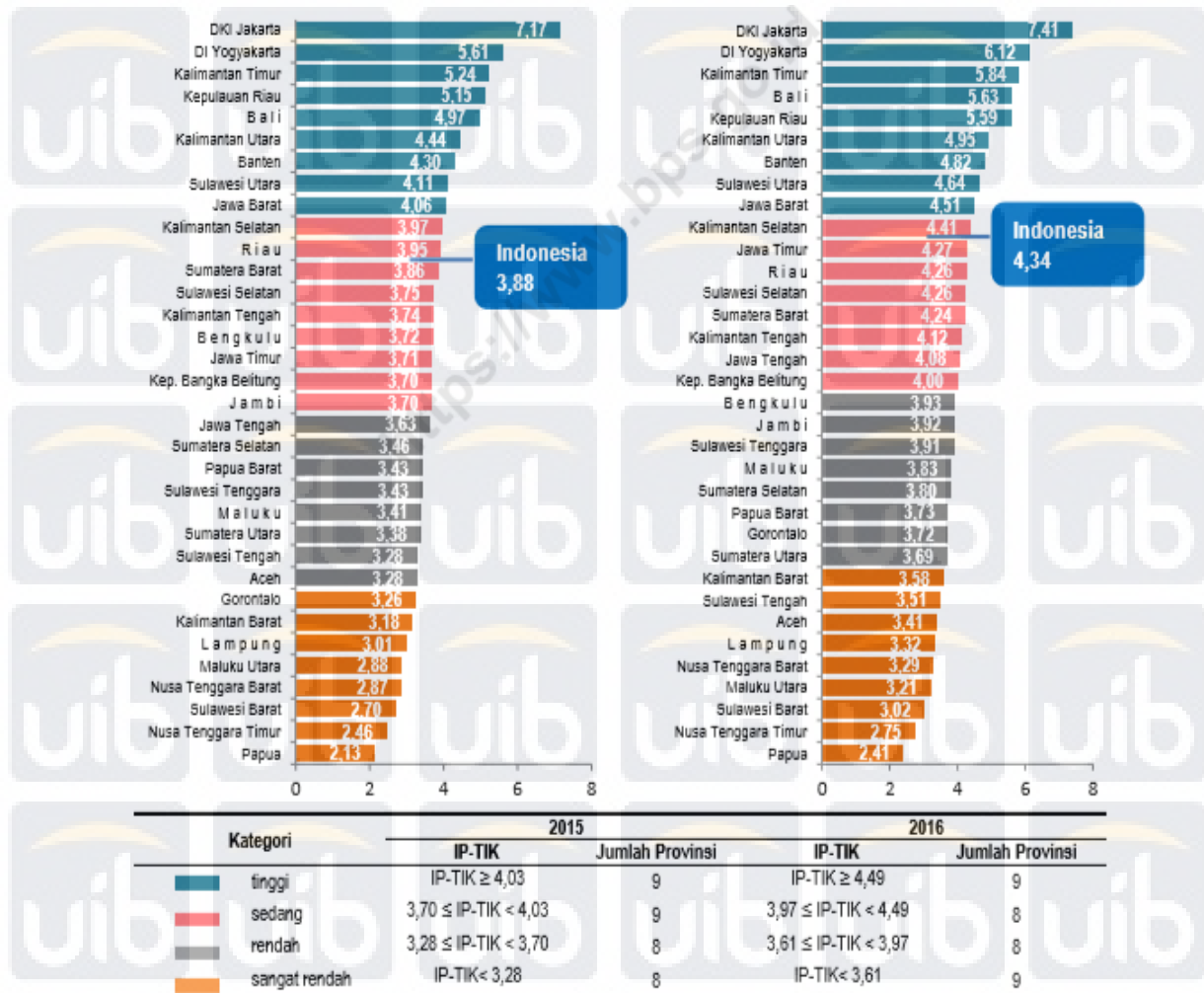
Meninjau data di Tabel 1.1, indeks pembangunan teknologi, informasi, dan komunikasi di Indonesia pada tahun 2016 mencapai angka 4,34 dengan rentang yaitu 0 sampai dengan 10 yang didasarkan pada angka hasil perhitungan Badan Pusat Statistik di tahun 2017. Terjadi peningkatan jika dibandingkan dengan angka indeks pembangunan teknologi, informasi, dan komunikasi pada tahun 2015 yaitu 3,88. *International Telecommunication Union (ITU)* juga merilis *ICT Development Index* di Indonesia dengan angka yang tidak jauh berbeda dari hasil perhitungan BPS yaitu mencapai angka 3,85 di tahun 2015 dan 4,33 di tahun 2016 (Badan Pusat Statistik, 2018).

Tabel 1.1 Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IP-TIK)
Indonesia pada tahun 2015 dan 2016

Subindeks	2015	2016
Akses & Infrastruktur	4,81	4,34
Penggunaan	2,21	3,19
Keahlian	5,38	5,54
IP-TIK	3,88	4,34
IP-TIK (versi ITU)	3,85	4,33

Sumber: Badan Pusat Statistik (2018).

Meninjau Gambar 1.1, indeks pembangunan teknologi, informasi, dan komunikasi untuk level provinsi dapat dikategorikan menjadi 4 kelompok yaitu kategori tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Warna biru mewakili kategori tinggi, warna merah muda mewakili kategori sedang, warna abu-abu mewakili kategori rendah, dan warna oranye mewakili kategori sangat rendah. Provinsi yang memiliki indeks pembangunan teknologi, informasi, dan komunikasi tertinggi yaitu Provinsi DKI Jakarta dengan nilai 7,17 di tahun 2015 dan 7,41 di tahun 2016. Untuk provinsi yang memiliki indeks pembangunan teknologi, informasi, dan komunikasi terendah yaitu Provinsi Papua dengan nilai 2,13 di tahun 2015 dan 2,41 di tahun 2016. Sedangkan Provinsi Kepulauan Riau berada di kategori tinggi dengan indeks pembangunan teknologi, informasi, dan teknologi 5,15 di tahun 2015 dan meningkat di tahun 2016 menjadi 5,59 (Badan Pusat Statistik, 2018).



Gambar 1.1 Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IP-TIK) untuk level provinsi pada tahun 2015 dan 2016, sumber: Badan Pusat Statistik, (2018).

Media untuk melakukan transaksi pembayaran, juga mengalami perkembangan yang sangat pesat, awal mulanya masyarakat mengenal transaksi pembayaran dengan sistem barter antar barang. Seiring perkembangan zaman, mulai dikenal satuan yang memiliki nilai pembayaran yaitu uang. Transaksi dengan menggunakan uang kartal (uang kertas dan logam) masih menjadi kegemaran di masyarakat. Pada umumnya, masyarakat menganggap pembayaran dengan menggunakan uang kartal akan mempermudah mereka bertransaksi dalam jumlah yang kecil.

Memperhatikan penggunaan uang kartal ini, adanya persoalan yang dihadapi seperti persoalan dalam efisiensi. Ketidakefisien yang dirasakan dalam waktu pembayaran, biaya-biaya yang harus dikeluarkan (*financial cost*) serta munculnya resiko keamanan (*security*) jika bertransaksi dalam jumlah besar. Selanjutnya, media pembayaran terus berkembang ke pembayaran non-tunai. Pembayaran secara non tunai yang berbasis kertas (*paper based*) seperti bilyet giro dan cek. Sementara untuk pembayaran *paperless* yang berbasis kartu (*card-based*) yaitu Kartu Prabayar, Kartu Debit, ATM, Kartu Kredit, serta transfer dana elektronik (*mobile payment*). Bank Indonesia (BI) juga menyediakan *Real Time Gross Settlement* (BI-RTGS) dan sistem Kliring untuk transaksi pembayaran non-tunai yang dilakukan masyarakat dalam jumlah yang besar.

Banyaknya media pembayaran berbasis elektronik yang disediakan, seharusnya membuat tingkat penggunaan pembayaran berbasis elektronik pada masyarakat Indonesia meningkat. Jika membandingkan Indonesia dengan negara anggota ASEAN lainnya, pembayaran berbasis elektronik di masyarakat Indonesia bisa dikatakan masih rendah. Berdasarkan hal tersebut, Bank Indonesia (BI) berinisiatif dan bekerja sama dengan pemerintah melalui pencanangan “Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT)” yang dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2014. Pencanangan ini bertujuan supaya kesadaran masyarakat Indonesia untuk terbiasa menggunakan pembayaran non tunai dimana mampu mendorong dan menciptakan *less cash society* karena mempunyai kepraktisan, keefisiensi, dan keamanan yang jauh lebih baik (Bank Indonesia, 2014).

Penggunaan pembayaran berbasis elektronik memungkinkan pengurangan uang tunai yang beredar di masyarakat dan secara kontingen akan mempengaruhi inflasi dalam suatu negara. Karena penyebab meningkatnya angka inflasi salah satunya adalah tingginya jumlah peredaran uang yang terjadi di negara tersebut. Kebijakan moneter kontraktif (*monetary contractive policy*) menjadi kebijakan pemerintah untuk mengurangi jumlah peredaran uang di masyarakat.

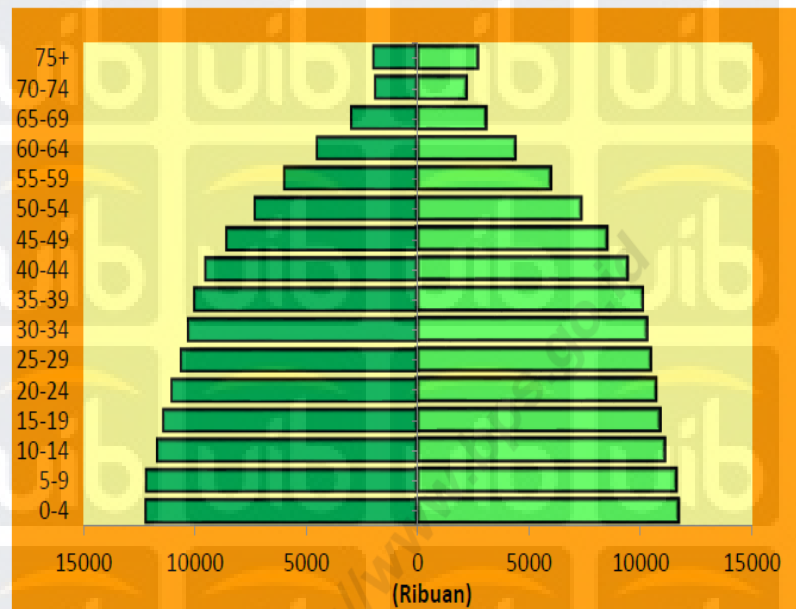
Menurut hasil proyeksi penduduk oleh Badan Pusat Statistik yang dapat ditinjau pada Tabel 1.2, memperlihatkan penduduk Indonesia di tahun 2017 sejumlah 261.890.900 orang dengan penduduk perempuan yaitu 130.311.700 orang dan laki-laki sebanyak 131.579.200 orang. Jumlah penduduk usia produktif (15 sampai dengan 59 tahun) mencapai angka 167.937.300 orang. Usia produktif diartikan sebagai usia yang masih aktif dalam melakukan pekerjaan dan aktifitas produktif lainnya. Kelompok usia yang mendominasi dalam jumlah penduduk yang berusia produktif yaitu 15 sampai dengan 39 tahun, sebanyak 105.520.300 orang dari total penduduk Indonesia. Artinya sekitar 40,29% penduduk Indonesia didominasi oleh generasi Y atau generasi milenial (Badan Pusat Statistik, 2018).

Tabel 1.2 Penduduk Indonesia Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin pada tahun 2017 (ribu orang)

Kelompok Umur (Tahun)	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
0 sampai dengan 4	12 166,1	11 682,2	23 848,3
5 sampai dengan 9	12 144,9	11 589,0	23 733,9
10 sampai dengan 14	11 639,9	11 073,2	22 713,1
15 sampai dengan 19	11 365,6	10 847,3	22 212,9
20 sampai dengan 24	11 007,9	10 695,7	21 703,6
25 sampai dengan 29	10 571,6	10 450,6	21 022,2
30 sampai dengan 34	10 239,6	10 269,5	20 509,1
35 sampai dengan 39	9 979,5	10 093,0	20 072,5
40 sampai dengan 44	9 475,3	9 408,9	18 884,2
45 sampai dengan 49	8 542,6	8 485,5	17 028,0
50 sampai dengan 54	7 274,1	7 327,3	14 601,5
55 sampai dengan 59	5 932,3	5 970,9	11 903,3
60 sampai dengan 64	4 472,1	4 398,4	8 870,5
65 sampai dengan 69	2 950,7	3 084,7	6 035,4
70 sampai dengan 74	1 873,8	2 208,4	4 082,2
75 keatas	1 943,2	2 726,9	4 670,1
Total	131 579,2	130 311,7	261 890,9

Sumber: Badan Pusat Statistik (2018).

Meninjau Gambar 1.2, memperlihatkan piramida dari penduduk Indonesia di tahun 2017 yang mengindikasikan tipe expansive yaitu banyaknya penduduk di kelompok umur muda. Piramida menggambarkan melebar di bawah, cembung di tengah serta meruncing di atas (Badan Pusat Statistik, 2018).



Gambar 1.2 Piramida penduduk Indonesia pada tahun 2017, sumber: Badan Pusat Statistik, (2018).

Meninjau Tabel 1.3, memperlihatkan penduduk yang berada di Kota Batam di tahun 2017 mencapai 1.283.196 orang dengan penduduk perempuan yaitu 628.392 orang dan laki-laki yaitu 654.804 orang. Jumlah penduduk usia produktif (15 sampai dengan 59 tahun) sebanyak 865.190 orang. Kelompok usia yang mendominasi dalam jumlah penduduk Kota Batam yang berusia produktif yaitu berusia 15 sampai dengan 39 tahun atau dengan jumlah 676.627 orang dari total penduduk di Kota Batam. Artinya sekitar 52,73% penduduk di Kota Batam didominasi oleh generasi Y atau generasi milenial (Badan Pusat Statistik Kota Batam, 2018).

Tabel 1.3 Penduduk Kota Batam Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin pada tahun 2017

Kelompok Umur (Tahun)	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
0 sampai dengan 4	82 383	79 595	161 978
5 sampai dengan 9	70 538	66 411	136 949
10 sampai dengan 14	48 289	45 726	94 015
15 sampai dengan 19	35 611	39 249	74 860
20 sampai dengan 24	61 614	72 718	134 332
25 sampai dengan 29	81 632	86 954	168 586
30 sampai dengan 34	83 932	82 798	166 730
35 sampai dengan 39	70 231	61 888	132 119
40 sampai dengan 44	50 215	38 000	88 215
45 sampai dengan 49	29 536	20 424	49 960
50 sampai dengan 54	17 473	13 100	30 573
55 sampai dengan 59	10 694	9 121	19 815
60 sampai dengan 64	6 345	5 534	11 879
65 sampai dengan 69	3 138	3 243	6 381
70 sampai dengan 74	1 787	1 980	3 767
75 keatas	1 386	1 651	3 037
Total	654 804	628 392	1 283 196

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Batam (2018).

Kehadiran generasi milenial berpotensi untuk meningkatkan penggunaan pembayaran berbasis elektronik di masyarakat dan mendorong kesadaran masyarakat Indonesia tidak terkecuali masyarakat di Kota Batam menuju *Less Cash Society* (LCS). Lahir dan berkembang di era digital dan *platform online*, memberikan pengaruh yang besar terhadap generasi milenial. Generasi milenial menjadi memiliki karakter tersendiri dalam sikap (*attitude*), perilaku (*behavioral belief*), serta cara mereka memproses informasi yang masuk dari lingkungannya (*social influence*) dengan efektif dan efisien.

Di tengah gencarnya kampanye “Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT)” yang dilakukan pemerintah dan banyaknya media pembayaran berbasis elektronik yang disediakan, serta jumlah penduduk Indonesia yang didominasi oleh generasi millennial, tidak membuat masyarakat Indonesia tidak terkecuali masyarakat di Kota Batam langsung terpengaruh untuk melakukan transaksi pembayaran berbasis elektronik.

Menurut G4S Global Cash Solutions (2018), metode pembayaran dengan uang tunai masih digunakan di Indonesia atau mencapai 50% sampai dengan 55%. Penggunaan pembayaran tunai di Indonesia pada tahun 2012 sampai dengan 2016 melalui pengukuran rasio *Currency in Circulation* (CIC) terhadap *Gross Domestic Product* (GDP) tumbuh sebesar 53,1% atau mencapai Rp 528 trilliun. Serta jumlah keseluruhan penarikan uang tunai melalui ATM dalam periode yang sama mengalami pertumbuhan sebesar 65,5% atau mencapai Rp 2,35 trilliun.

Berdasarkan gambaran tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam terhadap hal-hal yang memberikan pengaruh terhadap penggunaan *cashless mobile payment* pada generasi milenial di Kota Batam dengan judul penelitian yaitu **“Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Cashless Mobile Payment* pada Generasi Milenial di Kota Batam”**.

1.2 Permasalahan Penelitian

Permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini didasarkan pada pemaparan gambaran latar belakang yang telah diberikan diatas, meliputi:

1. Apakah *attitude* mempengaruhi penggunaan *cashless mobile payment* pada generasi milenial di Kota Batam?
2. Apakah *behavioral beliefs* mempengaruhi penggunaan *cashless mobile payment* pada generasi milenial di Kota Batam?
3. Apakah *financial cost* mempengaruhi penggunaan *cashless mobile payment* pada generasi milenial di Kota Batam?
4. Apakah *security* mempengaruhi penggunaan *cashless mobile payment* pada generasi milenial di Kota Batam?

5. Apakah *social influence* mempengaruhi penggunaan *cashless mobile payment* pada generasi milenial di Kota Batam?

1.3 Tujuan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk memahami:

1. Pengaruh *attitude* terhadap penggunaan *cashless mobile payment* pada generasi milenial di Kota Batam.
2. Pengaruh *behavioral beliefs* terhadap penggunaan *cashless mobile payment* pada generasi milenial di Kota Batam.
3. Pengaruh *financial cost* terhadap penggunaan *cashless mobile payment* pada generasi milenial di Kota Batam.
4. Pengaruh *security* terhadap penggunaan *cashless mobile payment* pada generasi milenial di Kota Batam.
5. Pengaruh *social influence* terhadap penggunaan *cashless mobile payment* pada generasi milenial di Kota Batam.

1.4 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi Akademisi
Acuan yang berguna bagi akademisi yang sedang melaksanakan penelitian tentang penyebab yang mempengaruhi penggunaan *cashless mobile payment* pada generasi milenial.
2. Bagi Perbankan
Acuan bagi perbankan dalam meningkatkan dan memperbaharui layanan sistem pembayarannya supaya menjadi lebih efektif, efisien dan aman.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat supaya gambaran secara keseluruhan pada masing-masing bab dapat tergambarkan dengan baik. Sistematika pembahasan yang dibuat meliputi lima bab sesuai dengan jumlah bab yang ada, dimana penjelasannya berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian ini memaparkan latar belakang masalah yang mendasari dilaksanakannya penelitian, permasalahan yang dibahas, tujuan pelaksanaan penelitian, manfaat pelaksanaan penelitian ini kedepannya, dan sistematika pembahasannya.

BAB II : KERANGKA TEORITIS DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

Bagian ini memaparkan konseptual teoritis yang dilaksanakan oleh penelitian yang terdahulu. Penjelasan hasil dari penelitian terdahulu yang mempunyai hubungan dengan variabel penelitian yang digunakan sekarang, serta menjadikannya sebagai landasan untuk memperkuat jawaban penelitian ketika menjawab permasalahan penelitian. Hipotesis penelitian juga akan diasumsikan pada bab ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini memaparkan rancangan tentang penelitian yang akan dilaksanakan, objek penelitian yang diteliti, penjelasan mengenai variabel dependen dan variabel independen yang digunakan, teknik dalam pengumpulan data dari responden, metode analisis data hasil penelitian, serta uji hipotesis.

BAB IV : ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan secara deskriptif data primer dari responden yang digunakan sebagai objek penelitian, perolehan yang didapatkan dari pengujian kualitas data, perolehan mengenai variabel yang sedang diteliti, dan hubungan antara hipotesis dengan objek yang sedang diteliti.

BAB V : KESIMPULAN, KETERBATASAN, DAN REKOMENDASI

Bagian ini memaparkan rangkuman secara keseluruhan dari perolehan penelitian yang telah dilaksanakan, hambatan yang dihadapi selama melaksanakan penelitian, dan rekomendasi hasil perolehan yang didapatkan untuk penelitian selanjutnya.