

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini ekonomi digital semakin merambah ke seluruh industri di dunia, termasuk Indonesia. Ekonomi digital adalah interaksi dan transaksi antara penjual dan pembeli dalam skala global dengan memanfaatkan teknologi digital atau elektronik yang ada seperti *chip* dan *server* (Bukht & Heeks, 2018). Semakin berkembangnya teknologi membawakan kemudahan dan efisiensi dalam kehidupan sehari-hari dan telah menjadi salah satu bagian penting dalam hidup tanpa disadari.

Salah satu contoh dari perkembangan teknologi adalah uang elektronik atau pembayaran non tunai. Awal mula uang elektronik berasal dari *Electronic Funds Transfer* yang dikenalkan oleh *Western Union* pada tahun 1860, setelah itu mulai muncul servis dan fasilitas yang ditawarkan oleh bank-bank lain seperti fasilitas ATM, kartu debit, kartu kredit, dan kartu visa. Kemudian muncullah fasilitas atau layanan *fintech startup* seperti Alipay, Apple Pay, Google Pay, dan WeChat Pay, yang menjadi metode pembayaran di seluruh dunia dan Negara China menjadi pemimpin tren penggunaan uang elektronik sampai saat ini dengan jumlah pengguna sebanyak 577,4 juta orang, namun jumlah pengguna tersebut hanya 49,6% dari jumlah populasi China. Menurut Lee dan Mu (2017), masyarakat di China sifatnya cenderung berprasangka dan sensitif sehingga tidak semua orang mempercayai cara kerja pembayaran elektronik, dan mayoritas dari mereka lebih mempercayai rekomendasi atau pendapat teman atau keluarga sehingga *social influence* memiliki pengaruh besar terhadap penggunaan uang elektronik seperti Alipay dari Alibaba dan WeChat Pay dari Tencent di China.

Penggunaan uang elektronik mulai diterapkan di Indonesia pada tahun 2007 dan diselenggarakan oleh Bank Indonesia, yang dikenal dengan sebutan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) atau Less Cash Society (LCS). Kebijakan pembayaran non tunai ini bertujuan untuk mengurangi jumlah uang palsu yang beredar dan mengefisiensikan anggaran tahunan Bank Indonesia dalam proses mencetak, menyimpan, mendistribusi, menghancurkan uang tunai, serta

mengurangi jumlah uang tunai yang beredar dimana dapat menurunkan tingkat inflasi ekonomi di Indonesia (Bank Indonesia, 2011).

Layanan pembayaran non tunai di Indonesia semakin berinovasi sejak adanya peraturan tersendiri mengenai tata cara, pengawasan, keamanan, dan sanksi dalam menggunakan uang elektronik pada tahun 2009 sampai saat ini. Bentuk awal dari pembayaran non tunai berupa cek dan bilyet giro, hingga sekarang berbentuk kartu atau *chips* seperti kartu debit, kartu kredit, dan kartu visa, serta *mobile payment* yang diterbitkan oleh perusahaan perbankan seperti Flazz BCA dan Brizzi BRI, dan yang diterbitkan perusahaan non perbankan atau *fintech startup* seperti OVO, Gopay, dan Dana (Bank Indonesia, 2019).

Persaingan layanan pembayaran non tunai di Indonesia semakin ketat dan berkembang pesat antara perusahaan perbankan dan perusahaan non perbankan atau *fintech startup* sehingga dapat dilihat dari data Bank Indonesia pada akhir tahun 2019, jumlah uang elektronik yang beredar mengalami kenaikan sebesar 74,8% dari tahun sebelumnya yaitu sebanyak 292,2 juta, dengan volume transaksi melalui uang elektronik mencapai 5.228.699.919 kali dengan jumlah nilai sebesar Rp 145,1 triliun (Bank Indonesia, 2019).

Volume transaksi uang elektronik memang semakin meningkat karena kebiasaan masyarakat melakukan pembayaran non tunai atau *cashless* dan kebiasaan tersebut sudah mulai menyebar ke perkotaan, pedesaan, dan juga UMKM, namun penerapan *Less Cash Society* tersebut belum tersebar rata karena tidak semua masyarakat di Indonesia dapat menggunakan atau menerima transaksi non tunai baik dalam bentuk kartu maupun *server* atau *mobile payment*.

Peranan *mobile payment* bagi para pengusaha UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) juga sangat tinggi karena kemudahan dan efisiensi transaksi bagi pelaku usaha dan pelanggan yang merupakan kunci sukses dalam menjalankan bisnis. Dilihat dari data ODS (*Online Data System*) di Kementerian Koperasi dan UKM Republik Indonesia, jumlah pelaku UMKM di Batam sebanyak 81,4 ribu UMKM, namun masih banyak diantaranya yang cenderung menggunakan uang tunai dan tidak memiliki fasilitas yang mendukung pembayaran uang elektronik. Menurut Abdurrahman (2019), sebanyak mayoritas responden memilih untuk menggunakan uang tunai sebagai metode transaksi mereka, walaupun mereka

memiliki uang elektronik atau *mobile payment*. Hal ini biasanya dipengaruhi oleh bedanya gaya hidup tiap individu mengenai *mobile payment* dan beberapa dari pelaku usahanya beranggapan bahwa uang tunai lebih praktis, mudah, dan nyaman digunakan daripada *mobile payment* (Khatimah, Susanto, & Abdullah, 2019).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai **Pengaruh *Hedonic Motivation*, *Social Influence*, Kondisi Pendukung, Kepercayaan, dan Persepsi Keamanan Teknologi terhadap *Behavioral Intention* Pelaku UMKM dalam Mengadopsi *Mobile Payment* di Kota Batam.**

1.2. Rumusan Masalah

Meninjau pada uraian hal-hal yang melatarbelakangi diatas, adapun rumusan permasalahan yang akan diteliti yaitu sebagai berikut:

1. Apakah *behavioral intention* pelaku UMKM dalam mengadopsi *mobile payment* di Kota Batam dipengaruhi secara signifikan oleh faktor *hedonic motivation*?
2. Apakah *behavioral intention* pelaku UMKM dalam mengadopsi *mobile payment* di Kota Batam dipengaruhi secara signifikan oleh faktor *social influence*?
3. Apakah *behavioral intention* pelaku UMKM dalam mengadopsi *mobile payment* di Kota Batam dipengaruhi secara signifikan oleh faktor kondisi pendukung?
4. Apakah *behavioral intention* pelaku UMKM dalam mengadopsi *mobile payment* di Kota Batam dipengaruhi secara signifikan oleh faktor kepercayaan?
5. Apakah terhadap *behavioral intention* pelaku UMKM dalam mengadopsi *mobile payment* di Kota Batam dipengaruhi secara signifikan oleh faktor persepsi keamanan teknologi?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang telah disusun sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan peran *hedonic motivation* terhadap *behavioral intention* pelaku UMKM dalam mengadopsi *mobile payment* di Kota Batam.
2. Untuk menjelaskan peran *social influence* terhadap *behavioral intention* pelaku UMKM dalam mengadopsi *mobile payment* di Kota Batam.
3. Untuk menjelaskan peran kondisi pendukung terhadap *behavioral intention* pelaku UMKM dalam mengadopsi *mobile payment* di Kota Batam.
4. Untuk menjelaskan peran kepercayaan terhadap *behavioral intention* pelaku UMKM dalam mengadopsi *mobile payment* di Kota Batam.
5. Untuk menjelaskan peran persepsi keamanan teknologi terhadap *behavioral intention* pelaku UMKM dalam mengadopsi *mobile payment* di Kota Batam.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini untuk beberapa pihak yaitu sebagai berikut:

1. Untuk pihak akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dan wawasan untuk pengembangan akademik di bidang teknologi dan informasi. Kemudian juga diharapkan dapat berfungsi sebagai referensi atau bahan acuan untuk penelitian lebih lanjut.

2. Untuk pihak perbankan dan non perbankan

Penelitian ini diharapkan dapat memberi referensi dan penjelasan untuk manajemen perusahaan untuk berinovasi dan meningkatkan layanan uang elektronik bagi masyarakat. Selain itu, diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk merancang produk uang elektronik yang kompatibel sehingga dapat memberikan manfaat yang lebih banyak.

3. Untuk masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan penjelasan untuk masyarakat bahwa uang elektronik adalah alat untuk transaksi

keuangan non tunai yang dapat membawa manfaat bagi masyarakat dalam hal waktu, biaya dan tenaga.

1.5. Sistematika Pembahasan

Sistematika ini dirancang dengan tujuan menyampaikan penjelasan secara umum atau gambaran mengenai isi yang terdapat pada setiap bagian dalam penyusunan penelitian ini. Adapun sistematika yang akan dijelaskan yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian ini menerangkan hal umum seperti hal yang melatarbelakangi penelitian, permasalahan penelitian, tujuan yang ingin dicapai dan manfaat yang ingin disampaikan dalam penelitian, serta sistematika pembahasan.

BAB II : KERANGKA TEORITIS DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

Bagian ini menerangkan hal-hal mengenai hasil peneliti terdahulu dengan konsep dan variabel yang relevan, fakta atau hasil penelitian terdahulu mengenai hubungan antar variabel, serta model penelitian yang akan diuji hipotesisnya.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bagian ini menguraikan rancangan penelitian yang akan dijalankan dan objek penelitian yang ditujukan, definisi metode-metode penelitian yang digunakan dalam pengujian pada penelitian ini seperti cara pengumpulan data, teknik uji kualitas data, dan teknik analisis data.

BAB IV : ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bagian ini merincikan persentase hasil pengolahan dan pengujian data yang terkumpul dari responden seperti karakteristik responden, analisis deskriptif dari variabel penelitian, hasil uji model dan structural, serta hasil analisis hipotesis.

BAB V : KESIMPULAN, KETERBATASAN, DAN REKOMENDASI

Universitas Internasional Batam

Bagian terakhir ini menjelaskan kesimpulan dari hasil pengolahan data secara keseluruhan, menguraikan keterbatasan yang ada, serta memberikan rekomendasi untuk peneliti berikut untuk memaksimalkan hasil penelitian.