

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini menciptakan inovasi-inovasi yang baru pada setiap sektor perekonomian masyarakat. Saat ini layanan sistem pembayaran melibatkan pihak lembaga bank dan lembaga selain bank (LSB), dimana setiap pihak berkompetisi untuk mengembangkan sistem pembayaran yang berbasis penguatan infrastruktur dan kemajuan teknologi informasi.

Pada prinsipnya, sistem pembayaran adalah suatu cara atau mekanisme yang disepakati untuk melakukan transfer suatu nilai (*value*) antara pembeli dan penjual dalam suatu transaksi. Sistem tersebut memberikan fasilitas pertukaran jasa dan barang dalam suatu kegiatan perekonomian. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia bahwa sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Berdasarkan *Bank of International Settlement* (BIS), disebutkan bahwa sistem pembayaran mencakup seperangkat sarana, prosedur perbankan dan sistem transfer dana antar bank yang menjamin sirkulasi uang sebagai alat pembayaran.

Dalam rangka mendorong masyarakat agar menggunakan instrumen non tunai (*cash less society* / CLS), pemerintah Indonesia melalui Bank Indonesia (BI)

secara resmi menciptakan gerakan nasional non tunai (GNNT). Berbagai instansi pemerintah seperti Kementerian Ketenagakerjaan (Kemenaker), Badan Nasional Penempatan, Perlindungan Tenaga Kerja Indonesia (BNP2TKI) dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mendukung pertumbuhan *cash less society* (CLS) dengan melakukan penandatanganan nota kesepahaman yang berisi tentang peningkatan kepemilikan transaksi non tunai dan perluasan akses keuangan bagi tenaga kerja Indonesia (TKI).

*E-payment* atau pembayaran elektronik merupakan suatu sistem yang menyediakan alat-alat untuk pembayaran jasa atau barang-barang yang dilakukan di *internet*. Pada umumnya *e-payment* suatu perusahaan bekerjasama dengan sejumlah lembaga perbankan. Dengan jaringan perbankan yang luas, setiap transaksi jual beli dapat dilakukan dimanapun, kapanpun dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Jenis-jenis *e-payment* adalah *e-wallet*, *e-cash*, *digicash*, *cybercash*, *electronic cheque*, *smartcard based e-payment*, kartu kredit, kartu debit dan lain sebagainya.

Kartu kredit dan kartu debit merupakan salah satu alat pembayaran dengan menggunakan kartu (AKPMK). Kartu kredit menawarkan dua fungsi yang berbeda-beda kepada konsumen yaitu sebagai alat pembayaran dan sumber kredit. Peran kartu kredit dan kartu debit sebagai salah satu indikator tumbuhnya *cash less society* (CLS), merupakan sistem pembayaran yang aman dan praktis. Jika kartu kredit digunakan secara bijak maka kartu kredit akan memberikan manfaat. Ketika kartu kredit digunakan dengan cara yang salah maka kartu kredit akan mengakibatkan berbagai masalah finansial bagi penggunanya.

Ekspektansi kinerja (*performance expectancy*) merupakan tingkat kepercayaan seorang individu pada sejauh mana penggunaan sistem akan menolong ia untuk mendapatkan keuntungan-keuntungan kinerja di pekerjaannya (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003). Pada penelitian (Gandawati, 2009) variabel ekspektansi kinerja memiliki pengaruh terhadap variabel niat perilaku menggunakan.

Ekspektansi usaha (*effort expectancy*) merupakan tingkat kemudahan terkait dengan penggunaan sistem (Venkatesh et al., 2003). Pada penelitian (Gandawati, 2009) variabel ekspektansi usaha memiliki pengaruh terhadap variabel niat perilaku menggunakan.

Pengaruh sosial (*social influence*) merupakan tingkat dimana seorang individu merasa bahwa orang-orang yang penting baginya percaya sebaiknya dia menggunakan sistem yang baru (Venkatesh et al., 2003). Pada penelitian (Gandawati, 2009) variabel pengaruh sosial memiliki pengaruh terhadap variabel niat perilaku menggunakan.

Kondisi yang membantu (*facilitating condition*) merupakan tingkat dimana seorang individu terhadap ketersediaan infrastruktur teknik dan organisasional untuk mendukung penggunaan sistem (Venkatesh et al., 2003). Pada penelitian (Gandawati, 2009) variabel kondisi yang membantu memiliki pengaruh terhadap variabel niat perilaku menggunakan.

Niat perilaku menggunakan (*behavioral intention to use*) mampu diukur dengan menggunakan teori yang dapat dideskripsikan tingkat penerimaan dan penggunaan terhadap suatu teknologi dengan menggunakan metode UTAUT

(*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) yang dikembangkan oleh (Venkatesh et al., 2003). Menurut (Venkatesh et al., 2003) mengacu kepada (Sedana & Wijaya, 2010), UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) menunjukkan bahwa niat perilaku menggunakan (*behavioral intention to use*) dipengaruhi oleh persepsi orang-orang terhadap ekspektansi kinerja (*performance expectancy*), ekspektansi usaha (*effort expectancy*) dan pengaruh sosial (*social influence*). Persepsi-persepsi tersebut dimoderatori oleh jenis kelamin dan usia.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti pengaruh ekspektansi kinerja, ekspektansi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang membantu dan variabel lainnya terhadap niat perilaku menggunakan kartu kredit dan kartu debit di Indonesia dan juga untuk menganalisa faktor manakah yang mempunyai pengaruh paling dominan terhadap niat perilaku menggunakan kartu kredit dan kartu debit di Indonesia. Sehingga judul penelitian ini adalah “Analisis Komparatif Pada Penggunaan Kartu Kredit dan Kartu Debit terhadap *E-Payment Adoption* di Indonesia”.

## **1.2 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ekspektansi kinerja berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku menggunakan kartu kredit dan kartu debit?
2. Apakah ekspektansi usaha berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku menggunakan kartu kredit dan kartu debit?

3. Apakah pengaruh sosial berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku menggunakan kartu kredit dan kartu debit?

4. Apakah kondisi yang membantu berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku menggunakan kartu kredit dan kartu debit?

### 1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel ekspektansi kinerja terhadap niat perilaku menggunakan kartu kredit dan kartu debit.

2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel ekspektansi usaha terhadap niat perilaku menggunakan kartu kredit dan kartu debit.

3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel pengaruh sosial terhadap niat perilaku menggunakan kartu kredit dan kartu debit.

4. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel kondisi yang membantu terhadap niat perilaku menggunakan kartu kredit dan kartu debit.

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagi Perbankan dan Pemerintah

Diharapkan agar dapat menjadi salah satu bahan kajian mengenai niat perilaku menggunakan kartu kredit dan kartu debit di Indonesia serta dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya dalam sistem pembayaran dan manajemen supaya menciptakan strategi yang dapat

meningkatkan penggunaan *e-payment* kartu kredit dan kartu debit di Indonesia.

#### **1.4 Sistematika Penelitian**

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan metodologi dalam pemecahan masalah.

##### **BAB II KERANGKA TEORITIS DAN PERUMUSAN MASALAH**

Bab ini menjelaskan tentang teori yang digunakan sebagai dasar untuk menganalisa pokok masalah yang berhubungan dengan penelitian dan model penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.

##### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai rancangan penelitian, objek penelitian, definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data sampai dengan metode analisis yang diterapkan dalam penelitian ini.

##### **BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai analisis data penelitian yang merupakan bagian dari proses pengujian data setelah tahap pemilihan dan pengumpulan data penelitian. Pada bagian tersebut akan dibahas konsekuensi hasil yang menolak atau menerima hipotesis dan membandingkan hasil pengujian penelitian sebelumnya.

##### **BAB V KESIMPULAN, KETERBATASAN DAN REKOMENDASI**

Pada bab ini memuat pendapat singkat peneliti berdasarkan hasil dan pembahasan pada bagian sebelumnya serta mengemukakan keterbatasan serta kekurangan dalam penelitian ini secara sadar oleh peneliti untuk dijadikan rekomendasi pada penelitian selanjutnya.