

B A B I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

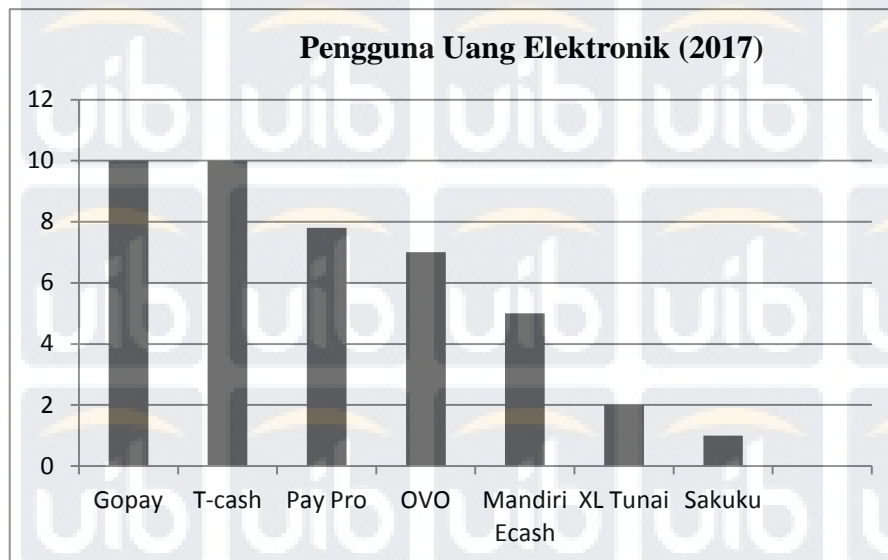
Di era modern ini, teknologi dan sistem informasi menjadi bagian penting dalam upaya kegiatan individu maupun bermasyarakat. Hampir semua kepentingan dalam kehidupan sehari-hari diperlukannya teknologi dan sistem informasi. Masyarakat beranggapan bahwa semakin canggih teknologi yang ada semakin efisien suatu kerjaan. Teknologi dan sistem informasi merambat dalam kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat.

Dengan perkembangan teknologi dan sistem informasi yang lebih canggih, kegiatan ekonomi masyarakat akhirnya melibatkan uang elektronik (*Electronic Money*) untuk memenuhi kebutuhan seperti transaksi jual beli online, transfer uang, dan kegiatan yang memenuhi kebutuhan rumah tangga lainnya.

E-money adalah uang elektronik yang transaksinya tersebut dilakukan melalui perangkat elektronik. E-money mengacu pada sistem operasi komputer dan sistem perbankan yang dapat memberikan fasilitas untuk penggunaan *E-money* (Bloomenthal, 2019). Berdasarkan dari banyaknya manfaat yang didapat, oleh karena itu dalam Siaran Pers No. 16/58/DK Kom Bank Indonesia mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) sejak 14 Agustus 2014. Sehingga diharapkan dengan adanya GNNT agar membangun tingkat kesadaran masyarakat terhadap modernisasi pada instrumen non tunai seperti *e-money*. *E-money* diterbitkan oleh bank ataupun lembaga yang sudah dianggap memenuhi syarat oleh Bank Indonesia dimana para penerbit uang elektronik ini lebih sering disebut dengan istilah *Issuer*.

Dari hasil data yang diperoleh dari Bank Indonesia, tercatat 39 *Issuer* di tahun 2019 dalam mengembangkan penggunaan *E-Money* di Indonesia. *Issuer* yang tercatat melalui Bank Indonesia tersebut dapat dilihat dari Lampiran 2.

Berkembangnya 39 *issuer* uang elektronik di Indonesia, terdapat beberapa yang aktif sebagai transaksi masyarakat sehari-hari. Berikut adalah diagram pengguna uang elektronik di Indonesia.



Gambar 1.1 Pengguna Uang Elektronik

Sumber: MDI Ventures & Mandiri Sekuritas Research, 2017

Hasil diagram (Gambar 1.1) menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik yang paling aktif adalah *Gopay*. *Gopay* merupakan salah satu *issuer* uang elektronik yang telah dicatat di Bank Indonesia pada tahun 2014. Pengguna yang menggunakan *Gopay* tidak harus mengeluarkan uang tunai untuk bertransaksi dikarenakan *Gopay* telah bekerja samadengan pihak Merchants.

Prosedur tersebut juga menjadi salah satu obyek penelitian yang dikaitkan dengan persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*) untuk mendukung minat masyarakat dalam bertransaksi menggunakan *GoPay*, selain itu penawaran yang berupa diskon, uang kembali atau *cashback*, potongan harga, *point* royaltis pelanggan untuk mendapatkan hadiah tersebut merupakan suatu hal yang dianggap bermanfaat. Oleh sebab itu, jika suatu nilai yang dianggap dapat memberikan *benefit* kepada seseorang maka ada hal yang akan mendukung suatu minat seseorang menggunakan barang atau jasa tersebut. Dalam studi kasus tersebut mendukung salah satu objek penelitian yang mengkaitkan dengan persepsi kebermanfaatan (*Perceived of Usefulness*). Dari hasil diagram (Gambar 1.1) jumlah pengguna *Gopay* yang semakin meningkat, *Gopay* berhasil menjadi salah satu *issuer* yang mendukung Bank Indonesia yang lebih maju.

Namun disisi lain, perbandingan penggunaan uang elektronik di Indonesia masih disebut paling rendah dibanding beberapa negara lainnya terutama di Kota

Universitas Internasional Batam

Batam. Pernyataan tersebut dinyatakan dari hasil perbandingan 12 negara di Asean yang menunjukkan bahwa negara Indonesia berada pada peringkat 10 paling rendah dalam penggunaan sistem pembayaran non tunai pada tahun 2016 (Boesenach, 2018).

Wilayah pulau Batam yang sangat strategis memiliki jarak yang dekat dengan negara tetangga seperti negara Singapura dan Malaysia tidak dapat menjamin bahwa suatu kegiatan bertransaksi dengan uang elektronik lebih canggih atau menjadi modernisasi, melainkan stigma masyarakat lah yang menjadi penghambat penggunaan uang elektronik di Kota Batam. Hal tersebut dikarenakan beragam jenis uang elektronik yang tersebar di Indonesia menjadikan suatu minat masyarakat terahlikan karena suatu resiko dan cenderung mementingkan keamanan untuk menggunakan uang elektronik. Tingkat resiko (*Risk*) dalam melakukan transaksi maupun data-data pribadi masyarakat yang merasa tidak aman tersebut akan berdampak pada rasa kepercayaan (*Trust*) masyarakat atau individu terhadap perilaku minat (*Intention to Use*). Kota Batam yang merupakan kota mandani membuat masyarakat terjalin silaturahmi dan ramah satu dengan lainnya. Oleh karena itu, terdapat hal yang disebut dengan *Social Influence* atau pengaruh sosial yang menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi minat masyarakat Kota Batam untuk menggunakan *Go-Pay*.

Melihat uraian beberapa data-data tersebut, menimbulkan sebuah pertanyaan bagi penulis tentang factor yang mendasar sehingga memberikan dampak terhadap minat penggunaan uang elektronik. Rangkaian faktor yang mendasari penelitian ini akan dianalisis melalui variabel *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Trust*, *Risk* dan *Social Influence* terhadap *Intention to use E-money*. Obyek penelitian ini akan ditujukan kepada masyarakat dari Kota Batam dengan menggunakan beberapa segmentasi sebagai objek penelitian, dan pembahasan yang lebih lanjut akan diuraikan dalam penelitian dengan judul: **“Faktor yang Mempengaruhi *Intention to Use E-Money (Go-Pay)* pada Masyarakat Kota Batam”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran mengenai topik pembahasan dari latar belakang diatas, maka terdapat uraian pembahasan lebih lanjut berupa rumusan masalah berikut ini:

1. Menganalisa dampak *Perceived Ease of Use* terhadap minat penggunaan *GO-PAY* oleh masyarakat di Kota Batam.
2. Menganalisa dampak *Perceived Usefulness* terhadap minat penggunaan *GO-PAY* oleh masyarakat di Kota Batam.
3. Menganalisa dampak *Trust* terhadap minat penggunaan *GO-PAY* oleh masyarakat di kotaa Batam?
4. Menganalisa dampak *Risk* terhadap minat penggunaan *GO-PAY* oleh masyarakat di Kota Batam.
5. Menganalisa dampak *Social Influence* terhadap minat penggunaan *GO-PAY* oleh masyarakat di Kota Batam.

1.3 Tujuan

Untuk mencapai keberhasilan dalam penelitian ini, maka terdapat tujuan untuk mendapatkan jawaban dari penjabaran rumusan diatas yang diuraikan dibawah ini:

1. Untuk mendapatkan hasil uji coba melalui *Perceived Ease of Use* apakah terdapat dampak terhadap *Intention to Use GO-PAY* pada kumpulan warga yang tinggal di Kota Batam.
2. Untuk mendapatkan hasil uji coba melalui *Perceived Usefulness* apakah terdapat dampak terhadap *Intention to Use GO-PAY* pada kumpulan warga yang tinggal di Kota Batam.
3. Untuk mendapatkan hasil uji coba melalui *Trust* apakah terdapat dampak terhadap *Intention to Use GO-PAY* pada kumpulan warga yang tinggal di Kota Batam.
4. Untuk mendapatkan hasil uji coba melalui *Risk* apakah terdapat dampak terhadap *Intention to Use GO-PAY* pada kumpulan warga yang tinggal di Kota Batam.

5. Untuk mendapatkan hasil uji coba melalui *Social Influence* apakah terdapat dampak terhadap *Intention to Use GO-PAY* pada kumpulan warga yang tinggal di Kota Batam.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagi Masyarakat Kota Batam

Agar dapat mendapatkan suatu pengalaman yang terbaik dalam menikmati atau melakukan sistem *E-money* tanpa adanya pemikiran yang buruk yang melekat di pola pikir masyarakat Kota Batam.

2. Bagi Penelaah

Keberhasilan dari pengkajian proyek ini agar dapat menjadi pedoman untuk memperoleh informasi mengenai tingkat penggunaan sistem transaksi non tunai yang terjadi di Indonesia dan upaya masyarakat dalam menanggapi perubahan sistem transaksi yang terjadi.

1.5 Sistematika Pembahasan

Dalam upaya untuk melakukan pengkajian kian larut, maka terdapat susunan dari bagian pertama sampai bagian terakhir pembahasan, prosedur dan tahapan pembahasan yang kemudian dipilah dalam pembahasan lima bagian bab, sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Ranka pertama yang berjudul pendahuluan di bagian pertama penulisan karya ilmiah merupakan pembahasan pertama yang menjabarkan tentang masalah yang terjadi dan mengapa dilakukannya penelitian mengenai topik yang telah dipilih. Bab ini berupa uraian penuh mengenai pokok permasalahan dari akar masalah hingga pemecahan masalah.

BAB II: KERANGKA TEORITIS DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

Kerangka teoritis dan perumusan masalah merupakan bagian yang dibahas lebih lanjut di Bab kedua. Dalam pembahasan kerangka teoritis merupakan suatu pembahasan dari peneliti-peneliti terdahulu mengenai topik

yang terkait hingga dapat menjabarkan perumusan hipotesis mengenai obyek penelitian yang telah didukung oleh penelitian terdahulu.

BAB III: METODE PENELITIAN

Dalam bagian ketiga atau Bab ketiga yang berjudul metode penelitian merupakan bagian yang bertujuan untuk membahas tentang teori lebih lanjut dari prosedur penelitian. Prosedur penelitian yang dimaksud adalah suatu teknik karya ilmiah yang ditentukan untuk menganalisa sebuah penelitian. Teori-teori tersebut meliputi teknik pengumpulan data, penentuan jumlah sampling, teknik penentuan validitas data dan teknik pengukuran signifikansi data.

BAB IV: ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian keempat pembahasan ini merupakan Bab keempat yang membahas tentang analisis dan pembahasan yang telah dijabarkan di Bab ketiga. Analisis tersebut merupakan suatu hasil yang telah diuji dalam suatu perangkat atau aplikasi. Hasil uji yang telah dianalisa kemudian dijabarkan dalam keseluruhan Bab keempat.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bagian kelima pembahasan ini merupakan bagian terakhir atau Bab kelima dalam karya ilmiah. Bagian ini bertujuan untuk membahas tentang kesimpulan yang telah dirangkum dalam hasil penelitian dari keseluruhan Bab kelima. Selain itu, terdapat saran yang bertujuan untuk peneliti yang berkeinginan mendukung topik dari penelitian ini. Dan saran umum untuk pengguna *E-money* di Indonesia dalam mendukung gerakan non tunai di Indonesia.