

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era teknologi pada saat ini sangat memberikan dampak pada seluruh aspek kehidupan manusia. Kehidupan saat ini hampir seluruh kegiatannya didukung oleh teknologi. Teknologi dengan perkembangan informasi dapat menimbulkan berbagai perubahan pada tatanan ekonomi, budaya dan sosial yang sangat cepat terutama dalam bidang ekonomi dengan inovasi teknologi seperti *Financial Technology (Fintech)*. Ivan et al., (2018) menyatakan *Financial Technology* merupakan sesuatu yang biasa disebut inovasi dalam bidang keuangan adalah penggabungan subjek lintas pemahaman di bidang teknologi, keuangan dan manajemen inovasi. *Fintech* ini merupakan bentuk nyata dari penyesuaian perkembangan teknologi terhadap sektor *financial* dimana transaksi keuangan yang sebelumnya biasa dilakukan secara fisik atau tunai sekarang sudah dikonversi menjadi bentuk digital.

Semakin berkembangannya teknologi menyebabkan kemudahan dalam transaksi dari pembayaran tunai menuju pembayaran non tunai di kalangan mahasiswa telah menjadi sebuah *trend* yang tidak dapat dihindari lagi. Mahasiswa yang awalnya menggunakan alat pembayaran tunai (*case based*) sekarang telah menggunakan pembayaran non tunai (*non-cash*) dalam melakukan transaksi pembayaran di kehidupan sehari-harinya. Sistem pembayaran non tunai ini bisa disebut sebagai perkembangan teknologi informasi, perdagangan dan sistem pembayaran yang telah dapat membawa

suatu perubahan terhadap munculnya inovasi-inovasi baru dalam menggunakan alat pembayaran. Salah satu inovasi tersebut adalah munculnya alat pembayaran digital yang menggunakan perkembangan teknologi saat ini.

Menurut Puspita (2019) *digital payment* merupakan teknologi yang memberikan pandangan baru bagi masyarakat tentang pembayaran non-tunai yang jauh lebih praktis dan aman dalam bertransaksi. Sebagian orang mengenal *digital payment* sebagai dompet digital atau uang ponsel yang bisa digunakan membayar berbagai transaksi yang telah tersedia.

Di Indonesia pemerintah melakukan program yaitu dengan menciptakan Gerakan Indonesia Non Tunai (GNTT). Program GNTT ini sendiri digunakan agar pelaku bisnis, masyarakat dan lembaga pemerintahan yang ada di Indonesia dapat mengurangi transaksi dengan adanya pembayaran tunai, agar dapat menciptakan transaksi dengan pembayaran non tunai yang dapat dilakukan oleh masyarakat (*Cashless Society*).

Tabel 1.1 Transaksi Uang Elektronik Di Indonesia

Tahun	Volume	Nominal
2015	535,679,582	5.283.017
2016	683,133,352	7.063.688
2017	934,319,933	12.375.468
2018	2,922,698,905	47.198.616
2019	5,226,699,919	145.165.467
2020	4,625,703,561	204.909.170

2021	5,342,400,276	305.435.827
------	---------------	-------------

Sumber: Bank Indonesia

Dari tabel 1.1 dapat dilihat bahwa adanya perkembangan jumlah transaksi uang elektronik di Indonesia mengalami peningkatan di setiap tahunnya, Seperti pada tahun 2021 jumlah transaksi 305.435.827 triliun rupiah, sedangkan jumlah pada tahun 2020 hanya 204.909.170 triliun, dengan peningkatan yang pesat ini dapat menunjukkan bahwa masyarakat di Indonesia sudah melakukan transaksi dengan pembayaran secara digital ini dengan baik.

Tindakan untuk mengurangi penggunaan uang tunai untuk transaksi tidak dominan pada perubahan sistem. Tapi lebih mengacu terhadap perubahan perilaku, budaya, serta sesuai peraturan Bank Indonesia Nomor: 18/40/PBI/2016 tentang penyelenggaraan proses transaksi pembayaran, alat pembayaran digital terus berkembang hingga saat ini dikemas dalam aplikasi dompet digital yang menyediakan segala macam transaksi pembayaran, menyimpan dana, ataupun mentransfer uang kepada pengguna lainnya. Berbagai macam aplikasi dompet digital yang tersedia di Indonesia saat ini seperti OVO, Gopay, ShopeePay, DANA, LinkAja yang bekerja sama dengan ratusan ribu *merchant online* maupun *offline*.

Tabel 1.2
Aplikasi Pembayaran Digital di Indonesia

No	Nama Aplikasi	Tahun	Jumlah Pengguna
1.	OVO	2017	58,9%
2.	Gopay	2017	58,4%

3.	ShopeePay	2019	56,4%
4.	DANA	2018	55,7%
5.	LinkAja	2019	18,4%

Sumber : Katadata.co.id,2022

Berdasarkan data Katadata.co.id, terdapat 5 aplikasi *digital payment* yang terdiri dari OVO, Gopay, ShopeePay, DANA, dan LinkAja. Survei Katadata menyatakan bahwa OVO menjadi aplikasi *digital payment* yang paling banyak digunakan dengan jumlah pengguna sebanyak 58,9% responden, selanjutnya Gopay berada pada posisi kedua dengan jumlah pengguna sebanyak 58,4% responden, dan ShopeePay berada pada posisi ketiga dengan jumlah pengguna sebanyak 56,4% responden, selanjutnya terdapat aplikasi DANA berada pada posisi ke empat dengan jumlah pengguna sebanyak 55,7% responden dan yang terakhir LinkAja berada pada posisi ke lima dengan jumlah pengguna sebanyak 18,4% responden.

Salah satu perusahaan yang mengembangkan suatu inovasi dalam sistem pembayaran digital adalah Lippo Group. Suatu financial digital diluncurkan yaitu OVO. OVO merupakan layanan dompet digital *smart financial* yang menawarkan berbagai transaksi di sejumlah mitra OVO. OVO pertama kali diluncurkan pada Maret 2017 dan berada di bawah naungan PT Visionet Internasional. OVO telah terdaftar resmi pada Bank Indonesia dengan Nomor: 19/661/DKSP/Srt/B (Bank Indonesia,2019). OVO adalah sebuah aplikasi *smart* yang memberikan layanan pembayaran dan transaksi secara *online*. Selain karena ekosistemnya yang luas, OVO juga dipilih karena alasan kemudahan

penggunaan aplikasi, jaminan kesehatan, dan kerahasiaan, serta banyak direkomendasikan oleh banyak orang, OVO menjadi pilihan bagi pengguna di usia produktif (25-45 tahun) seluruh gender dengan komposisi yang hampirimbang yaitu laki-laki sebesar 51% dan perempuan sebesar 49%

Pada tahun 2018 PT Espay Debit Indonesia Koe mengeluarkan sebuah aplikasi layanan keuangan digital yaitu DANA. DANA merupakan dompet digital yang sudah terdaftar pada Bank Indonesia dengan memiliki empat liensi diantaranya sebagai uang elektronik, dompet digital, kirim uang dan Likuiditas Keuangan Digital (LKG). Sejak meluncurkan produk pada tanggal 11 November 2018 hingga akhir juni 2019, DANA sudah memiliki 20 juta pengguna, dan mencapai transaksi 1,5 juta perhari. Aplikasi DANA ini sudah memiliki kerjasama dengan bank-bank nasional seperti Bank BCA, Bank Mandiri, dan Bank BRI. DANA dikembangkan sebagai dompet digital yang khususnya menyimpan jumlah dana terbatas dengan regulasi Bank Indonesia dan standar keamanan.

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi yang berjumlah 3.799 Mahasiswa (Sumber : PDDikti Universitas Jambi Aktif 2022) yang dijadikan sebagai objek penelitian peneliti kali ini. Hal ini lah yang dapat menarik peneliti dalam melanjutkan penelitian terkait dengan kemudahan, keamanan dan kecepatan transaksi terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA.

Tabel 1.3

**Data Pengguna Aplikasi Pembayaran Digital di Kalangan
Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Jambi**

Nama Aplikasi	Jumlah Pengguna	Persentase
DANA	18	36%
OVO	12	24%
Go-Pay	9	18%
ShoopePay	7	14%
LinkAja	4	8%

Sumber : Data kuesioner diolah,2022

Peneliti melakukan Survei awal pada 50 Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi. Dapat dilihat pada tabel diatas bahwasanya hasil dari survei awal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi DANA dengan jumlah pengguna sebanyak 18 responden (36%), aplikasi OVO dengan jumlah pengguna sebanyak 12 responden (24%). Aplikasi Gopay dengan jumlah pengguna sebanyak 9 responden (18%), aplikasi ShoopePay dengan jumlah pengguna sebanyak 7 responden (14%), dan aplikasi LinkAja dengan jumlah pengguna sebanyak 4 responden (8%) Jadi dapat disimpulkan bahwa, mahasiswa aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi lebih banyak menggunakan aplikasi Dana.

Penelitian yang dilakukan oleh Nasir (2021) menguji apakah Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas dan Resiko berpengaruh terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap

minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO. Efektifitas berpengaruh signifikan negatif terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO. Risiko berpengaruh signifikan negatif terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO. Secara simultan variabel persepsi kemudahan penggunaan, efektifitas dan risiko secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO.

Penelitian yang dilakukan oleh Tony Sitinjak (2019) menguji apakah Persepsi Kebermanfaatan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan layanan pembayaran digital Go-Pay. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap minat penggunaan, serta persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap persepsi kebermanfaatan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terletak pada perbedaan variabel independen dan objek yang akan digunakan pada penelitian ini, dimana variabel independen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah keamanan, kemudahan dan kecepatan transaksi, dan objek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi.

Dalam memilih suatu jenis layanan pembayaran digital mahasiswa juga memiliki berbagai kriteria yang dijadikan sebagai pertimbangan dalam memutuskan untuk menggunakan suatu layanan sistem pembayaran digital atau tidak. Faktor – faktor yang dapat mempengaruhi minat mahasiswa atau

masyarakat dalam melakukan pembayaran digital seperti OVO dan DANA adalah kemudahan, keamanan dan kecepatan transaksi. Menurut Jogiyanto HM, (2007) Kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan sistem teknologi akan bebas dari usaha. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya. Kemudahan didefinisikan juga sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha.

Menurut Simson & Spafford, (2003) Keamanan informasi adalah bagaimana dapat mencegah sebuah penipuan (*cheating*) atau paling tidak, mendeteksi adanya penipuan di dalam sebuah sistem yang berbasis informasi, yang dimana informasinya tidak memiliki suatu arti fisik.

Kecepatan transaksi merupakan hal yang sangat diperhatikan mahasiswa dalam menggunakan suatu layanan sistem pembayaran digital, seseorang akan menggunakan teknologi apabila suatu teknologi tersebut memiliki kecepatan dalam transaksi. Menurut Wu et al., (2016) kecepatan transaksi sering disebut sebagai waktu respon telah mendapat perhatian dalam konteks sistem informasi dan *e-commerce* karena peningkatan fokus pada efisiensi sumber daya operasional. Begitu pula dengan pembayaran digital yang dirasa sangat membantu untuk kepentingan dalam bertransaksi, bukan tidak mungkin mahasiswa akan berminat untuk menggunakan alat pembayaran digital tersebut. Menurut Jogiyanto HM, (2007) minat didefinisikan sebagai keinginan

untuk melakukan perilaku. Minat tidak selalu statis, minat dapat berubah dengan berjalannya waktu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa suatu kemudahan, keamanan dan kecepatan transaksi sangat berperan penting bagi seseorang dalam menggunakan sistem teknologi, keamanan dapat melakukan pengontrolan atau penjagaan informasi dan privasi data seseorang yang menggunakan sistem teknologi agar tidak terjadi penipuan dan pencurian perbankan online. Penulis juga meninjau dari penelitian empiris terkait faktor-faktor yang mempengaruhi minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital. Maka dari itu peneliti tertarik meneliti tentang apakah kemudahan, keamanan dan kecepatan transaksi berpengaruh terhadap minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital dengan judul.

“Determinan Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital ”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh kemudahan terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA?
2. Bagaimana pengaruh keamanan terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA?
3. Bagaimana pengaruh kecepatan transaksi terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menguji pengaruh kemudahan terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA
2. Untuk mengetahui dan menguji pengaruh keamanan terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA
3. Untuk mengetahui dan menguji pengaruh kecepatan transaksi terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan perumusan masalah diatas, maka kegunaan dan manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan untuk dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat dijadikan sebagai referensi kepada pihak yang berminat untuk mengangkat penelitian yang sama yaitu tentang pembayaran digital.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian dapat digunakan untuk menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai pembayaran digital.
- b. Bagi akademik, diharapkan mampu memberikan kontribusi berupa sumber referensi untuk peneliti-peneliti berikutnya.
- c. Bagi perusahaan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah gambaran mengenai penggunaan pembayaran digital di kalangan mahasiswa.