

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Sistem transaksi di Indonesia yang tadinya didominasi oleh pembayaran tunai dan kini beralih ke pembayaran digital, kini mengalami perkembangan yang signifikan. Alat pembayaran non tunai atau uang elektronik (e-money) kini banyak digunakan oleh masyarakat luas. Pengaturan uang elektronik diatur dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI Tahun 2009. Hadirnya undang-undang ini merupakan pengakuan resmi pemerintah atas keabsahan uang digital yang diakui negara dalam melakukan transaksi perekonomian.

Dengan diperkenalkannya pembayaran non-tunai, kemajuan teknis semakin cepat. Bank Indonesia mencanangkan Gerakan Nasional Nontunai (GNNT) pada 14 Agustus 2014. Menurut Agus D.W Martowardojo, tujuan GNNT adalah untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang penggunaan alat pembayaran nontunai agar masyarakat semakin bertransisi menuju less cash society. (Masyarakat Kurang Tunai/LCS) (bi.go.id).

E-money menjadi nilai nominan yang tersimpan secara elektronik pada server ataupun kartu (wibowo, *et al* :2015) dan memiliki manfaat bagi personal untuk melakukan transaksi skala kecil ataupun besar yang bertujuan untuk kemudahan personal tersebut. E-money yang dimaksud ini diterbitkan menjadi 2 jenis yakni *registered dan unregistered*. Artinya, kehadiran e-money memberi kemudahan pembayaran dan berpeluang dalam peningkatan produktivitas.

Sistem e-money efektif jika terus dilakukan perkembangan, tentu bisa menciptakan peluang dalam pengatasan ketergantungan meekat di sistem cash konvensional. Contohnya, dalam mengatasi isu-isu seperti pencucian uang dan penipuan, e-money memiliki kapasitas yang penting (Baddeley, 2004). Beberapa fungsi kunci dari penggunaan e-money mencakup:

1. Nominal E-money bisa diisi ulang
2. Penyelesaian transkasi e-money dengan rentang waktu singkat
3. Proses transaksi lebih nyaman dan cepat

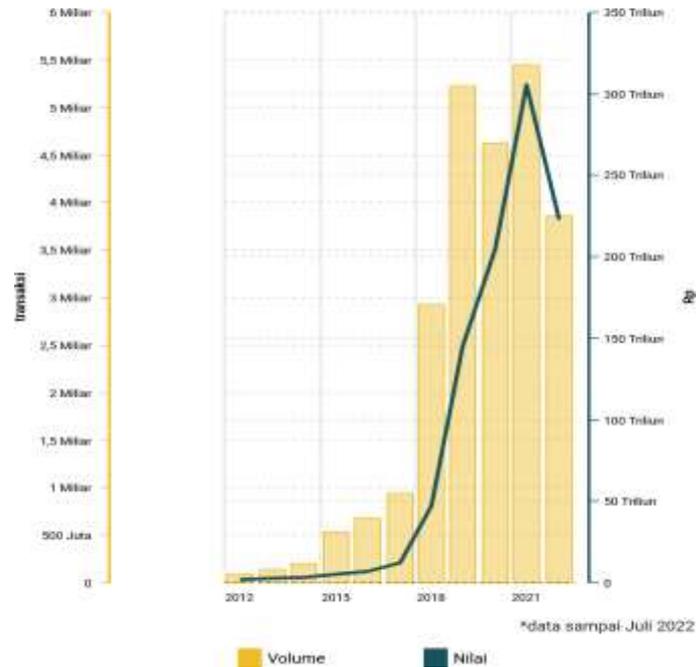
Tabel 1. Lembaga Penerbit Uang Elektronik

No.	Nama Penerbit	Nama Produk
1.	PT Artajasa Pembayaran Elektronis	MYNT E-Money
2.	PT Bank Central Asia Tbk	Sakuku dan Flazz
3.	PT Bank CIMB Niaga	Rekening Ponsel
4.	PT Bank DKI	JakOne dan JakCard
5.	PT Bank Mandiri (Persero) Tbk	Mandiri e-Cash dan e-Money
6.	PT Bank Mega Tbk	Mega Virtual dan Mega Cash
7.	PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk	UnikQu dan TapCash
8.	PT Bank Permata	BBM Money
9.	PT Bank Nationalnobu	Nobu e-Money
10.	PT Bank Rakyat Indonesia	T Bank dan Brizzi
11.	PT Finnet Indonesia	FinChannel
12.	PT Indosat Tbk	PayPro/Dompetku
13.	Nusa Satu Inti Artha	DokuPay
14.	PT Skye Sab Indonesia	Skye Mobile Money
15.	PT Telekomunikasi Indonesia Tbk	FlexiCash dan iVas Card
16.	PT Telekomunikasi Seluler	T-Cash dan Tap Izy
17.	PT XL Axiata Tbk	XL Tunai
18.	PT Smartfren Telecom Tbk	Uangku
19.	PT Dompot Anak Bangsa	Go-Pay
20.	PT Witami Tunai Mandiri	TrueMoney
21.	PT Espay Debit Indonesia Koe	Dana
22.	PT Bank QNB Indonesia Tbk	Dooet

23.	PT BPD Sumsel Babel	BSB Cash
24.	PT Buana Media Teknologi	Gudang Voucher
25.	PT Bimasakti Multi Sinergi	Speed Cash
26.	PT Visionet Internasional	OVO Cash
27.	PT Inti Dunia Sukses	iSaku
28.	PT Veritra Sentosa Internasional	Paytren
29.	PT Solusi Pasti Indonesia	KasPro
30.	PT Bluepay Digital Internasional	Bluepay
31.	PT Ezeelink Indonesia	Ezeelink
32.	PT E2Pay Global Utama	M-Bayar
33.	PT Cakra Ultima Sejahtera	DUWIT
34.	PT Airpay International Indonesia	Shopeepay
35.	PT Bank Sinarmas	Simas E-Money
36.	PT Transaksi Artha Gemilang	OttpCash
37.	PT Fintek Karya Nusantara	Link Aja

Sumber : FastPay (diakses pada 22 November 2022)

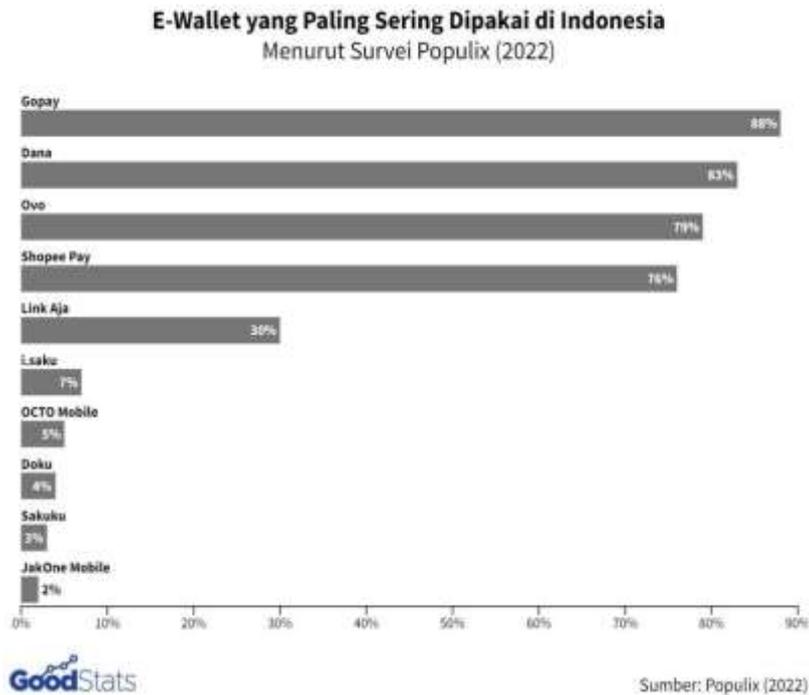
Ada pertumbuhan pesat dalam jumlah 37 penerbit uang digital di Indonesia. Mereka telah bekerjasama dengan Bank Sentral, yang dapat dilihat dalam Tabel 2. Hal ini menunjukkan bahwa banyak penerbit telah menerbitkan e-money, dan ini memiliki dampak signifikan pada penggunaan uang elektronik.



Gambar 1. Diagram Penggunaan Uang Elektronik di Indonesia

Sumber: DataBooks Indonesia (2022)

Berbagai jenis uang elektronik telah bermunculan, masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Uang elektronik menjelaskan bahwa alat pembayaran tersebut sesuai dengan prinsip-prinsip yang ada, seperti penyimpanan nilai uang dalam bentuk chip elektronik atau media server, penerbitan berdasarkan uang yang disimpan di bank, pengelolaan uang elektronik yang dilakukan oleh layanan penerbit, dan pemahaman bahwa e-money bukanlah titipan, sesuai pedoman yang berlaku.



Sumber: Populix (diakses pada Maret 2023)

Gambar 1.2 Statistik persentase e-money terpopuler 2022

Berdasarkan observasi pada tahun 2022 yang dilakukan Populix menunjukkan merk E-money berbasis server cenderung dipergunakan adalah GoPay (88%), yang menunjukkan populer di Indonesia dan mayoritas masyarakat Indonesia memilih Gopay ketimbang e-money lainnya.

Dengan pertimbangan tersebut, mahasiswa cenderung memilih sistem pembayaran non-tunai sebagai opsi yang paling diminati, karena dianggap lebih efisien dalam proses pembayaran. Uang elektronik juga memberikan kemudahan dalam berbagai transaksi. Tetapi adapula sisi negatif yang e-money miliki, salah satunya membuat mahasiswa lebih konsumtif, tidak memprioritaskan kebutuhan dan keinginan, karena adanya kemudahan transaksi e-money tersebut. Kemudahan ini memiliki kekurangan seperti kebocoran data diri di server/aplikasi tertentu.

Menurut (Davis *et al.*1989:320) menyatakan bahwa *perceived usefulness* adalah keyakinan dari kemanfaat adalah dimana tingkat user percaya dengan penggunaan sistem informasi tertentu agar peningkatan performan personal dalam bekerja. Persepsi manfaat ini menggambarkan terkait personal meyakini sistem informasi yang dipergunakan untuk bisa melakukan peningkatan

kinerjanya. Dari gambaran tersebut, ditarik kesimpulan bahwa persepsi manfaat ini menjadi proses pengambilan keputusan, yang mana seseorang percaya menggunakannya, namun sebaliknya apabila seseorang merasa tidak percaya untuk menggunakan sistem itu, tentu seseorang tidak akan (Davis, 1989) dan sebagai manfaat dalam pembentukan konstruk dari persepsi manfaat terdapat 6 item yang dipergunakan sebagai berikut : (a) Afektif, (b) Berguna, (c) Bekerja lebih cepat, (d) Mempermudah pekerjaan, (e) Meningkatkan produktivitas, (f) Prestasi kerja.

Studi yang dilakukan oleh Faradila & Soesanto (2016) menjelaskan bahwa secara awal, terdapat korelasi positif antara persepsi dan kepercayaan terhadap variabel penengah. Ini berarti bahwa semakin tinggi persepsi mengenai teknologi, semakin tinggi juga tingkat kepercayaan yang terbentuk. Hal ini bertentangan dengan Chandra (2017) yang menyatakan bahwa persepsi manfaat tidak memiliki korelasi penggunaan e-money, akan tetapi, pada penelitian ini tidak menjelaskan jika tidak ada peningkatan keputusan mempergunakan e-money, bukan berarti persepsi manfaat makin tinggi

Melalui indikator tingkat privasi e-money melakukan transaksi terukur tidak timbul khawatir dalam memberi informasi, karena informasi terlindungi dan uang yang ada dalam alat elektronik saat melakukan transaksi terjamin keamanannya (Waspada, 2012). Dalam penelitian (Ananda, 2009) pihak konsumen ragu akan kebijakan keamanan dan kerahasiaan, oleh karena itu, semakin percaya seseorang pada sistem kerahasiaan dan sistem keamanan layanan tersebut, maka seseorang makin sering menggunakannya. Persepsi keamanan dan privasi menjadi aspek urgensi, persepsi manfaat dan kepercayaan personal dalam memberi pengaruh penggunaan e-money.

Seseorang akan menggunakan sesuatu yang diinginkannya dan melakukan usaha agar dapat mendapatkannya, sebaliknya jika seseorang tidak terlalu menginginkannya maka tidak ada usaha yang dilakukannya, situasi yang beda menimbulkan seseorang menentukan langkah atau pengambilan keputusan yang sama (Sumarwan, 2004).

Merujuk pada pengertian dan persepsi dari muhibbin syah (2010:152) yang menyatakan minat menjadi kegairahan dan cenderung tinggi pada keinginan besar

akan sesuatu ini maka perspsi kemanfaatan dan keamanan penggunaan e-money cenderung positif. Oleh karena itu, intervensi dalam perbaikan kualitas dan pertahanan proses dalam transaksi, terlebih transaksi saat penggunaan e-money membuat seseorang merasa aman, memberi manfaat penggunaan e-money itu sendiri dan penumbuhan sikap kepercayaan personal dalam penggunaannya, pengaruh kemudahan, keuntungan teknologi dan keamanan pada ketertarikan penggunaan e-money (Waspada, 2012) menjelaskan adanya korelasi ataupun pengaruh kemudahan, manfaat penggunaan teknologi dan keamanan positif yang signifikan pada ketertarikan penggunaan e-money. Oleh sebab itu, studi ini memiliki fokus pada **“Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Money* Dengan Minat Pengguna Sebagai Variabel Mediasi”**.

1.2.Rumusan Masalah

Didasari dari latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh persepsi manfaat terhadap minat pengguna mahasiswa Manajemen Universitas Jambi dalam proses pengambilan keputusan untuk menggunakan e-money?
2. Bagaimanakah pengaruh persepsi keamanan terhadap minat pengguna mahasiswa manajemen Universitas Jambi dalam proses pengambilan keputusan untuk menggunakan e-money?
3. Bagaimanakah pengaruh persepsi manfaat terhadap keputusan mahasiswa manajemen Universitas Jambi untuk penggunaan *e- money*?
4. Bagaimanakah pengaruh persepsi keamanan terhadap keputusan mahasiswa manajemen Universitas Jambi dalam menggunakan *e-money*?
5. Bagaimanakah pengaruh minat pengguna pada keputusan mahasiswa manajemen Universitas Jambi untuk menggunakan *e- money*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi dan menganalisis dampak persepsi manfaat terhadap minat pengguna terhadap keputusan penggunaan Uang Elektronik (e-money) di Program Studi Manajemen Universitas Jambi.
2. Mengidentifikasi dan menganalisis dampak persepsi keamanan terhadap minat pengguna terhadap keputusan penggunaan Uang Elektronik (e-money) di Program Studi Manajemen Universitas Jambi.
3. Mengidentifikasi dan menganalisis dampak persepsi manfaat terhadap keputusan penggunaan Uang Elektronik (e-money) pada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Jambi.
4. Menganalisis pengaruh persepsi keamanan terhadap keputusan penggunaan Uang Elektronik (e-money) pada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Jambi.
5. Menganalisis pengaruh minat pengguna terhadap keputusan penggunaan Uang Elektronik (e-money) di Program Studi Manajemen Universitas Jambi.

1.18. Manfaat Penelitian

1. Peneliti
Meningkatkan pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi minat penggunaan e-money oleh mahasiswa.
2. Teoritis
Memberikan kontribusi pengetahuan untuk pengembangan teori mengenai pengaruh persepsi keuntungan dan keamanan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik, dengan minat pengguna bertindak sebagai variabel moderasi.