

BAB I

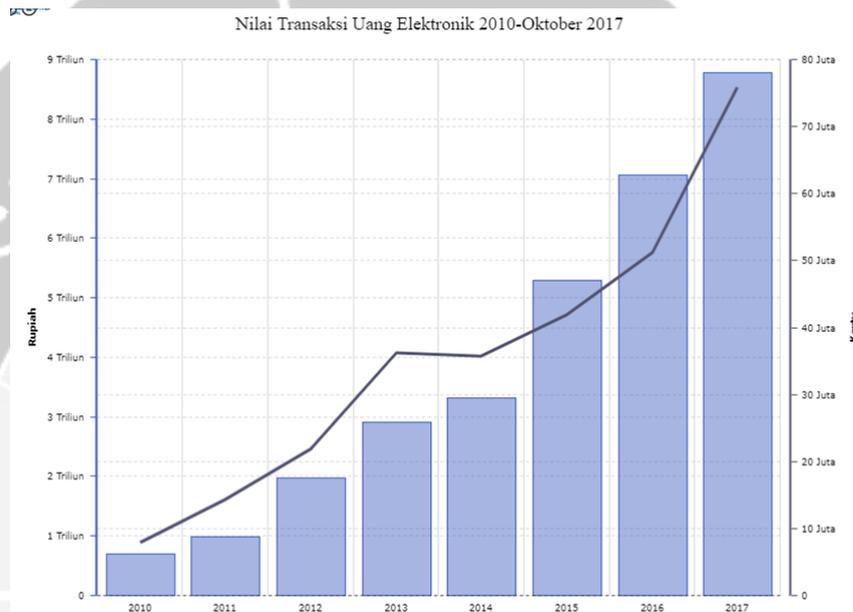
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini, perkembangan teknologi semakin pesat, salah satu dampak adanya perkembangan teknologi tersebut terjadi pada sistem ekonomi yaitu perubahan pola dan sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi. Perubahan tersebut mulai menggeser peranan uang tunai sebagai alat pembayaran ke dalam bentuk pembayaran non tunai yang lebih efisien dan ekonomis. Penggunaan instrumen pembayaran non tunai di Indonesia pada beberapa tahun terakhir ini menunjukkan perkembangan yang cukup pesat. Hal ini diindikasikan dengan semakin banyaknya pusat-pusat perdagangan dan berbagai jenis perusahaan yang menerima pembayaran non tunai. Beberapa instrumen pembayaran non tunai yang berkembang dewasa ini, selain kartu kredit, kartu debit, ATM, kartu prabayar, kartu klub serta *e-banking* juga ada *e-money*.

Pemerintah pun ikut berperan dalam mendorong peningkatan transaksi pembayaran non tunai. Hal ini dibuktikan dengan dicanangkannya secara resmi Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pada Kamis, 14 Agustus 2014 di Jakarta oleh Gubernur Bank Indonesia yang dikutip dari www.kompasiana.com. GNNT memiliki tujuan yaitu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan instrumen non tunai, sehingga berangsur-angsur terbentuk suatu komunitas atau masyarakat yang lebih menggunakan instrumen non tunai (*Less*

Cash Society/LCS) khususnya dalam melakukan transaksi atas kegiatan ekonominya. GNNT diharapkan mendorong meningkatkan pemahaman masyarakat akan penggunaan instrumen non tunai dalam melakukan transaksi pembayaran.



Sumber: katadata.co.id

Gambar 1

Nilai Transaksi Uang Elektronik 2010 – 2017

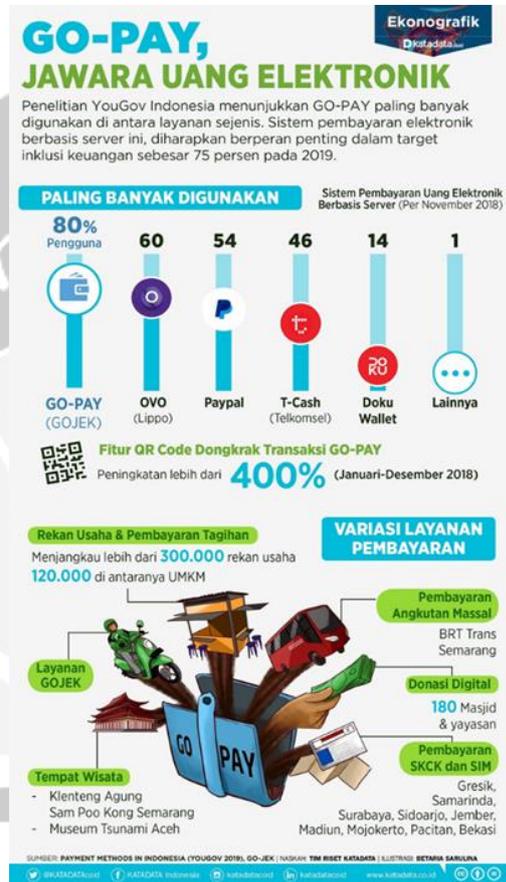
Meningkatnya penggunaan sarana pembayaran non tunai memberikan manfaat kepada perekonomian, antara lain:

1. Tingkat kepuasan konsumen yang semakin bertambah dengan berkurangnya biaya transaksi.
2. Adanya sumber pendapatan bagi penyedia jasa pembayaran non tunai;
3. Peningkatan kecepatan transaksi, pertumbuhan ekonomi, dan tingkat kesejahteraan.

Peningkatan volume transaksi uang elektronik dari tahun ke tahun hingga pada akhir Juni 2018 tercatat sebesar 206,9 juta transaksi hingga pada September 2018 data statistik Bank Indonesia mencatat jumlah uang elektronik yang beredar sebanyak 142.477.296 instrumen. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 298.6%. Dampak adanya pemberlakuan *e-money* untuk transaksi akses jalan tol di Indonesia mulai Oktober 2017 juga menstimulasi peningkatan jumlah uang elektronik sebesar 198% atau hampir dua kali lipat dibandingkan pada September 2017 lalu, yakni sebanyak 71.783.618 instrumen.

Peningkatan volume transaksi uang elektronik dilihat sebagai prospek bisnis baru. Uang elektronik yang pada awalnya hanya berbentuk kartu (*chip based*) lalu berkembang menjadi ada yang berbasis aplikasi (*server based*). Dilansir dari Tirto.co.id, jumlah penyedia *e-money* sudah mencapai 32 perusahaan per September 2018. Beberapa riset yang dilansir dari www.goodnewsfromindonesia.id, menunjukkan bahwa uang elektronik teratas diduduki oleh Go-Pay dari Go-Jek dengan hasil antara lain, yaitu Financial Times Confidential (2018) yang menempatkan 75% responden memanfaatkan GO-PAY, riset Daily Social & Jakpat (2018) yang menemukan bahwa GO-PAY menjadi uang elektronik terpopuler dengan 79% responden, dan riset YouGov (2019) yang menyatakan 80% responden menggunakan GO-PAY, mengalahkan

pesaing uang elektronik lainnya seperti OVO, Paypal, Tcash, DOKU, dan lain-lainnya.



Sumber: katadata.co.id

Gambar 2
Survei YouGov

Secara umum, keberhasilan pengembangan sistem pembayaran non tunai tidak bisa dilepaskan dari kesiapan masyarakat baik masyarakat umum (sebagai pengguna), dunia usaha (sebagai penerima sistem pembayaran) maupun perbankan untuk menerima sistem pembayaran yang relatif masih baru tersebut. Pada penelitian ini akan lebih dibahas pada kesiapan masyarakat sebagai pengguna dari uang elektronik. Dimana tingkat kesiapan untuk mengadopsi teknologi tersebut dapat dilihat sebagai sebuah perilaku konsumen. Ada

beberapa faktor penentu yang mempengaruhi variasi dalam perilaku konsumen dan faktor-faktor penentu tersebut dapat di bagi menjadi tiga kategori yaitu faktor lingkungan (budaya, kelas sosial, pengaruh pribadi), perbedaan individu (sumberdaya konsumen, motivasi dan keterlibatan, pengetahuan, sikap, gaya hidup dan demografi), dan proses psikologis (Engel, *et al*, 1994). Tambahkan faktor lainnya yang mempengaruhi perilaku masyarakat dalam menggunakan instrumen pembayaran non tunai antara lain yaitu teknologi dan finansial (Loix, *et al*, 2005). Faktor-faktor ini nantinya akan dibahas dan dirumuskan ke dalam rumusan masalah penelitian ini yang akan dibahas dengan modifikasi model *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Theory of Reasoned Action (TRA)* dan *Theory of Planned Behavior (TPB)* dalam pembahasan mengenai adopsi teknologi dengan menambahkan variabel literasi keuangan.

Secara umum, literasi adalah komponen yang penting karena tidak hanya sekedar kemampuan baca, tulis, dan berhitung, tetapi juga melek ilmu pengetahuan dan teknologi, keuangan, budaya dan kewargaan, kekritisan pikiran, dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu, sangat penting untuk menguasai literasi yang dibutuhkan yang dijadikan bekal mencapai dan menjalani kehidupan yang berkualitas, baik masa kini maupun masa yang akan datang. Terlebih lagi untuk isu keuangan. Isu keuangan merupakan salah satu hal mendasar bagi kehidupan individu dan masyarakat dalam kelangsungan hidupnya. Manusia terlahir sebagai makhluk sosial yang membutuhkan bantuan manusia lain untuk memenuhi kebutuhan dasar hidup dan bertahan hidup (*survive mechanism*) sekaligus sebagai konsumen. Pola

hidup konsumtif yang tidak sesuai dengan kemampuan pendapatan dan kondisi keuangan akan menyebabkan masalah keuangan. Maka dari itu, sangat diperlukannya pengetahuan dasar keuangan atau secara umum dikenal dengan istilah literasi keuangan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah *perceived ease of use* memiliki pengaruh terhadap adopsi uang elektronik mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta?
2. Apakah *perceived usefulness* memiliki pengaruh terhadap adopsi uang elektronik mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta?
3. Apakah *perceived credibility* memiliki pengaruh terhadap adopsi uang elektronik mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta?
4. Apakah *subjective norms* memiliki pengaruh terhadap adopsi uang elektronik mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta?
5. Apakah *perceived finance cost* memiliki pengaruh terhadap adopsi uang elektronik mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta?

6. Apakah *self efficacy* memiliki pengaruh terhadap adopsi uang elektronik mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta?
7. Apakah *financial literacy* memiliki pengaruh terhadap adopsi uang elektronik mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta?

1.3. Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi agar permasalahan yang akan diteliti menjadi jelas dan tidak luas. Batasan penelitian tersebut antara lain:

1. Penelitian ini mengambil objek penelitian yaitu mahasiswa aktif Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta angkatan 2015-2017 yang memiliki produk uang elektronik.
2. Uang elektronik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah uang elektronik dengan media penyimpanan berupa server (*server based*).
3. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah modifikasi model *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan variabel sebagai berikut:
 - a. *Perceived Ease of Use*
 - b. *Perceived Usefulness*
 - c. *Self Efficacy*
 - d. *Perceived Credibility*
 - e. *Subjective Norms*
 - f. *Perceived Finance Cost*
 - g. *Attitude Towards Adoption*

h. *Adoption*

4. Pengukuran variabel yang digunakan adalah menggunakan skala Likert dengan skor 1 untuk “Sangat Tidak Setuju” hingga skor 5 untuk “Sangat Setuju”.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah *perceived ease of use* memiliki pengaruh terhadap adopsi uang elektronik mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah *perceived usefulness* memiliki pengaruh terhadap adopsi uang elektronik mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah *self efficacy* memiliki pengaruh terhadap adopsi uang elektronik mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah *perceived credibility* memiliki pengaruh terhadap adopsi uang elektronik mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
5. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah *subjective norms* memiliki pengaruh terhadap adopsi uang elektronik mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

6. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah *perceived finance cost* memiliki pengaruh terhadap adopsi uang elektronik mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
7. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah *financial literacy* memiliki pengaruh terhadap adopsi uang elektronik mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Penulis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, serta pemahaman peneliti mengenai adopsi uang elektronik dikalangan mahasiswa.

2. Pengguna Uang Elektronik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi yang berguna dalam mempertimbangkan keputusan dalam menggunakan uang elektronik.

3. Pemerintah Khususnya Otoritas Jasa Keuangan dan Bank Indonesia

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai gambaran informasi terhadap adopsi uang elektronik pada masyarakat khususnya mahasiswa.

4. Perusahaan Penyelenggara Uang Elektronik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi terkait dengan karakteristik yang mempengaruhi penggunaan layanan *e-money* oleh

masyarakat serta dapat menjadi referensi untuk meningkatkan kinerja perusahaan penyelenggara uang elektronik.

5. Pembaca

Penelitian ini dapat menambah wawasan pembaca mengenai adopsi uang elektronik berbasis server pada mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta serta menjadi pertimbangan bagi para peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian terkait dengan adopsi uang elektronik berbasis server.

1.6. Sistematika Penelitian

Susunan dari penulisan penelitian ini terdiri dari 5 bab dimana masing-masing bab berisi uraian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori yang memperkuat dan menjadi landasan penelitian. Pada bab ini, dimuat juga penelitian terdahulu dan kerangka berpikir dari penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai tempat dan waktu penelitian, populasi, sampel, dan metode pengambilan sampel, metode pengumpulan

data, metode pengukuran data, metode pengujian instrumen dan metode analisis data.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan hasil analisis data terkumpul yang dilakukan secara kuantitatif

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan, implikasi manajerial, batasan penelitian dan saran untuk penelitian berikutnya.

