

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada 11 Maret 2020, *World Health Organization* (WHO) menyatakan wabah Covid-19 sebagai pandemi. Pandemi ini memiliki dampak terhadap seluruh aspek kehidupan manusia, tanpa terkecuali dalam aspek keuangan. Dampak tersebut berdampak kepada bagaimana cara masyarakat melakukan transaksi pembelian maupun pembayaran (Puasa et al., 2021). Pemerintah Indonesia telah membuat berbagai macam kebijakan atau peraturan untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19, misalnya dengan menerapkan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) dan juga *social distancing*. Adanya peraturan-peraturan semacam itu membuat pergerakan masyarakat menjadi sangat terbatas. Orang-orang diperintahkan agar sebisa mungkin tinggal didalam rumah saja dan mengurangi kegiatan di luar rumah, hal ini bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19.

Dengan adanya PPKM ini, norma kehidupan baru sudah mulai berjalan. Orang-orang mulai beradaptasi dengan kebiasaan hidup baru. Salah satu contohnya yaitu sebelum adanya pandemi jika seseorang ingin membeli suatu barang, maka hal yang akan ia lakukan adalah pergi ke toko secara langsung. Namun dengan adanya pemberlakuan PPKM yang menyebabkan pergerakan masyarakat menjadi sangat terbatas, orang-orang

menjadi mulai beralih untuk melakukan pembelian maupun pembayaran secara *online* dan keluar rumah hanya jika memiliki kepentingan saja.

Penelitian sebelumnya juga telah menunjukkan bahwa virus Covid-19 dapat dengan mudah ditularkan jika tetesan percikan dari bersin atau batuk mendarat pada benda-benda mati yang terletak di dekat individu yang sedang terinfeksi virus Covid-19 dan kemudian disentuh oleh individu lain. Hal tersebut membuktikan bahwa uang fisik (uang kertas dan koin) benar-benar dapat menjadi media perantara virus ketika disentuh oleh orang yang terinfeksi (Aji et al., 2020). Oleh karena itu, WHO merekomendasikan agar konsumen menghindari pembayaran tunai dan menyarankan untuk menggunakan uang digital jika memungkinkan. Rekomendasi tersebut didasarkan oleh laporan pakar kesehatan yang mengonfirmasi bahwa virus Covid-19 dapat hidup di permukaan uang tunai selama dua hingga empat hari (Daragmeh et al., 2021).

Sebelum adanya pandemi ini, *cashless payment* atau pembayaran tanpa uang tunai melalui *smartphone* sebenarnya sudah cukup populer di Indonesia. Salah satu bentuk alternatif *mobile payment* adalah pembayaran dengan *e-wallet*. *E-Wallet* atau *electronic wallet* adalah dompet digital dan aplikasi pembayaran yang menyediakan berbagai macam fitur keamanan yang tidak tersedia pada dompet biasa, sehingga memungkinkan para penggunanya untuk melakukan transaksi elektronik dengan lebih cepat dan nyaman (Prasasti et al., 2021). Di Indonesia terdapat berbagai perusahaan penyedia layanan e-wallet yang sangat populer seperti Go-Pay, OVO,

ShopeePay, DANA, dan LinkAja. Meskipun dompet digital atau *e-wallet* sudah cukup populer sejak sebelum adanya pandemi, namun pengguna *e-wallet* semakin melonjak di masa pandemi Covid-19 kemarin. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui niat menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta setelah pandemi Covid-19 dengan menerapkan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT).

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) terhadap niat menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta setelah pandemi Covid-19?
2. Bagaimana pengaruh ekspektasi usaha (*effort expectancy*) terhadap niat menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta setelah pandemi Covid-19?
3. Bagaimana pengaruh lingkungan sosial (*social influence*) terhadap niat menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta setelah pandemi Covid-19?
4. Bagaimana pengaruh kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) terhadap niat menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta setelah pandemi Covid-19?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) terhadap niat menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta setelah pandemi Covid-19.

2. Untuk mengetahui pengaruh ekspektasi usaha (*effort expectancy*) terhadap niat menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta setelah pandemi Covid-19.
3. Untuk mengetahui pengaruh lingkungan sosial (*social influence*) terhadap niat menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta setelah pandemi Covid-19.
4. Untuk mengetahui pengaruh kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) terhadap niat menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta setelah pandemi Covid-19.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi perusahaan-perusahaan penyedia layanan *e-wallet* untuk mempertahankan serta mengembangkan fitur-fitur dan layanannya secara secara lebih kreatif, efektif, dan juga efisien agar niat konsumen untuk bertransaksi secara *cashless* menggunakan *e-wallet* akan semakin lebih tinggi.

1.4.2 Manfaat Teoritis

1.4.2.1 Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pengetahuan penulis dalam bidang pemanfaatan teknologi keuangan khususnya dalam penggunaan *e-wallet* serta dapat membantu penulis untuk menerapkan teori yang telah diperoleh selama pembelajaran pada masa perkuliahan.

1.4.2.2 Bagi Pihak Lain

Penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai bahan referensi yang relevan serta untuk memperluas kajian bagi penelitian-penelitian selanjutnya dengan modifikasi objek dan variabel lainnya.

1.5 Batasan Masalah

Batasan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Responden yang diteliti adalah pria dan wanita dengan rentang usia antara 17 – 50 tahun.
2. Responden pria dan wanita yang sudah pernah bertransaksi menggunakan *e-wallet* setelah masa pandemi Covid-19.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disajikan dalam lima (5) bab, dimana dalam setiap babnya peneliti akan menyusun secara sistematis sehingga dapat memudahkan para pembaca dalam memahami hubungan antara satu bab dengan bab lainnya. Adapun sistematika yang dimaksud yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab satu berisi pendahuluan yang merupakan kerangka dasar yang dibagi menjadi beberapa sub bab yaitu: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan juga sistematika penelitian.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab dua memuat landasan teori bagi setiap variabel dasar yang diperoleh dari literatur. Landasan teori merupakan sub bab yang menguraikan terkait pengertian *e-wallet*, *e-wallet* setelah masa pandemi Covid-19, niat menggunakan *e-wallet*, ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi fasilitas (*facilitating conditions*). Bab dua juga berisi pembahasan dari hasil penelitian serupa yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya dan juga menjelaskan hipotesis yang akan diuji serta gambar model penelitian.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab tiga berisi mengenai metode penelitian yang membahas terkait variabel penelitian, penentuan populasi dan sampel, jenis dan sumber data, teknik pengambilan sampling, definisi variabel operasional, serta metode analisis data.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab empat berisi mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini menjelaskan tentang hasil analisis penelitian serta pembahasan dari data yang telah diperoleh, yaitu penelitian terhadap niat menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta setelah pandemi Covid-19 dengan menerapkan *unified theory of acceptance and use of technology* (UTAUT).

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab lima memuat kesimpulan akhir yang diambil oleh peneliti berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan dalam bab sebelumnya, dan juga implikasi serta saran-saran yang akan peneliti berikan kepada berbagai pihak yang memiliki kepentingan atas hasil penelitian ini. Bagian ini juga menjelaskan keterbatasan penelitian.

