

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

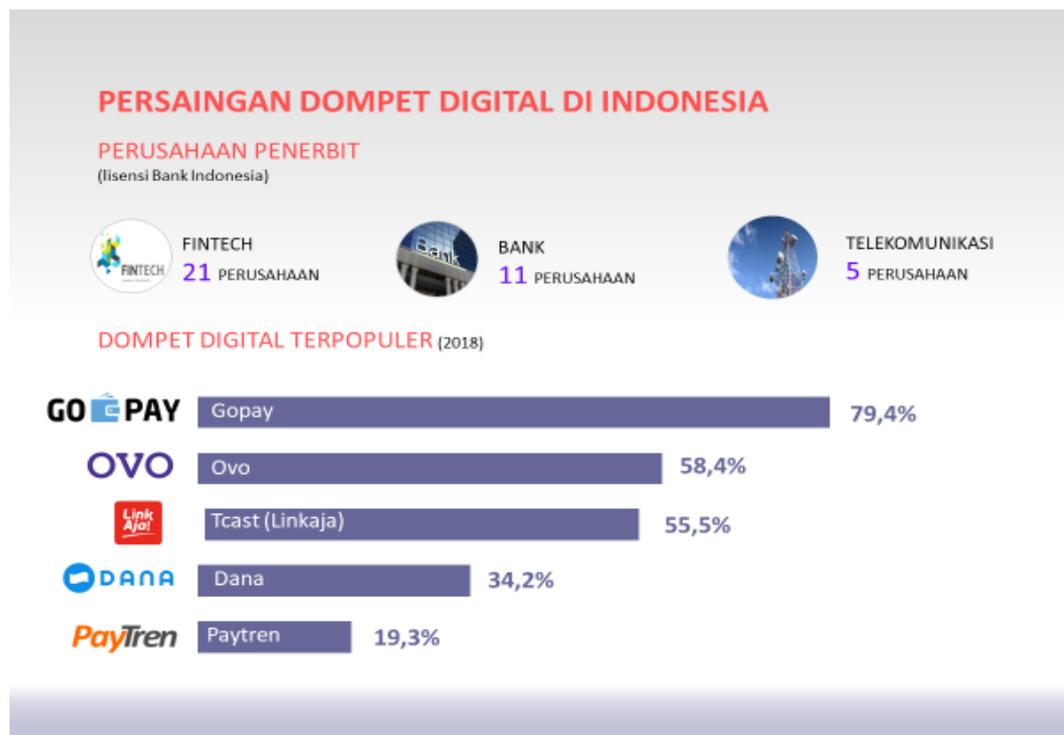
Seiring berkembangnya zaman, teknologi informasi dan komunikasi membuat segala aktivitas manusia menjadi lebih mudah baik di bidang ekonomi dan sosial. Pada perkembangan teknologi saat ini dibutuhkan inovasi-inovasi baru agar semua kegiatan manusia menjadi semakin efisien, aman, cepat dan nyaman, terutama pada bidang perekonomian dunia. *The National Digital Research Centre* (NDRC) menyatakan bahwa *financial technology* adalah suatu inovasi baru gabungan antara layanan keuangan dengan teknologi modern (Hadi, 2017).

Menurut Peraturan Bank Indonesia No.18/40/PBI/2016 bahwa perkembangan teknologi dan sistem informasi terus melahirkan berbagai inovasi, khususnya yang berkaitan dengan *financial technology (fintech)* dalam rangka memenuhi kebutuhan masyarakat, termasuk di bidang jasa sistem pembayaran, baik dari sisi instrumen, penyelenggara, mekanisme, maupun infrastruktur penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran (Bank Indonesia, 2016).

Industri *financial technology (fintech)* merupakan salah satu metode layanan jasa keuangan yang mulai populer di era digital sekarang ini. Sistem pembayaran berbasis teknologi menjadi salah satu sektor dalam industri *Fintech* yang paling berkembang di Indonesia. Sektor inilah yang kemudian paling diharapkan oleh pemerintah dan masyarakat untuk mendorong peningkatan jumlah masyarakat yang memiliki akses kepada layanan keuangan (Sukma, 2016).

Besarnya pengaruh *fintech* terhadap pembayaran berbasis teknologi dapat dilihat dari gambar berikut :

Gambar 1.1.
perkembangan jumlah pengguna yang menggunakan *fintech*



Sumber : katadata.co.id (diakses Maret 2020)

Berdasarkan gambar 1.1 tersebut dapat dilihat bahwa hingga akhir 2018 terdapat lima dompet digital yang populer digunakan pada saat ini diantaranya GO-PAY, OVO, Link Aja, Dana, PayTren . disini terlihat bahwa dari sekian banyak dompet digital yang paling menarik perhatian adalah Go-pay Hal ini juga sejalan dengan data Bank Indonesia (BI), dimana nilai transaksi pembayaran menggunakan dompet digital atau uang elektronik yang paling tinggi adalah menggunakan Go-Pay. Yang berarti sebesar 79,4% masyarakat lebih suka menggunakan Go-Pay yang merupakan sistem pembayaran yang ada didalam

aplikasi Go-Jek. namun masyarakat yang menggunakan Go-pay tidak hanya menggunakan Go-pay saja, dalam artian tidak hanya bertransaksi menggunakan 1 dompet digital saja seperti Go-pay namun juga menggunakan dompet digital lain seperti OVO dan Dana.

Dapat diartikan dari data bahwa dengan perkembangan jumlah tersebut masyarakat sudah mulai peka terhadap penggunaan dompet digital atau uang elektronik untuk melakukan transaksi.

Go-Jek mengembangkan berbagai inovasi dalam layanannya sebagai solusi dan kemudahan dalam menghadapi masalah masyarakat saat ini. Salah satu layanan yang ditawarkan aplikasi Go-jek adalah Go-Pay. Go-Pay merupakan layanan dompet elektronik untuk mempermudah transaksi pembayaran secara online pada aplikasi Go-Jek. Dengan kata lain, Go-Jek merupakan perusahaan yang mendukung *financial technology* dengan menjadi salah satu pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran secara *mobile*. pertumbuhan transaksi Go-Pay sangat tinggi sejak pertama kali diluncurkan (Priyono, 2017).

Sistem Go-Pay yang selama ini hanya digunakan untuk pembayaran berbagai layanan Go-Jek juga diubah. Go-Pay dirancang sebagai alat pembayaran terintegrasi untuk online, toko offline, dan penyedia layanan *e-commerce* lain (Hartawan, 2017).

Selanjutnya jika dilihat berdasarkan survey awal, dapat dilihat pada tabel 1.1 di bawah ini :

Tabel 1.1
Data Survey awal Penggunaan Go-Pay pada Mahasiswa fakultas
Ekonomi Universitas Bung Hatta

No	Keterangan	Jumlah Responden	Ya	Tidak	% Tidak
1.	Memiliki aplikasi Go-pay	30	25	5	83,4 %
2.	Menggunakan aplikasi Go-pay	30	23	7	76,7%
3.	Menggunakan aplikasi selain Go-pay	30	15	15	50%

Sumber : survey awal (2020)

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat bahwa dari 30 responden yang diberikan pertanyaan 25 diantaranya memiliki aplikasi Go-Pay, dan yang menggunakan aplikasi Go-Pay untuk bertransaksi sebanyak 23 orang. Itu berarti tidak semua dari yang memiliki aplikasi Go-Pay menggunakannya untuk bertransaksi yang dapat dilihat dari data ada 15 orang yang menggunakan aplikasi selain Go-Pay, dalam kata lain masih menggunakan aplikasi lain untuk bertransaksi.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa mayoritas mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Bung Hatta sudah menggunakan aplikasi Go-Pay. ini mendukung pernyataan pada gambar 1.1 tentang dompet digital populer yang paling banyak digunakan adalah Go-Pay. Jika dilihat dari penawaran yang diberikan dompet digital lainnya seperti OVO, dana, mereka juga memberikan seperti potongan harga/diskon, cashback, dan voucher belanja. Dengan begitu diduga ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat seseorang untuk menggunakan GO-PAY. Apakah karena adanya kemudahan yang diberikan dan

manfaat yang didapat setelah menggunakan atau memiliki resiko yang rendah saat menggunakannya.

Penggunaan sistem (*actual system usage*) adalah kondisi nyata dari penggunaan suatu sistem teknologi yang dapat diukur berdasarkan intensitas penggunaan dan durasi waktu penggunaan (Davis, 1989). Sehingga apabila pengguna banyak menggunakan layanan Go-Pay dapat dikatakan bahwa para pengguna memiliki minat yang tinggi untuk menggunakan sistem pembayaran Go-Pay. Tingkat penerimaan Go-Pay oleh penggunanya dapat dilihat dari beberapa faktor. *Technology Acceptance Model (TAM)* Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan penggunaan terhadap teknologi diantaranya persepsi pengguna terhadap manfaat dari teknologi dan kemudahan dalam menggunakannya (Davis, 1989). Walaupun teknologi dompet elektronik telah memberikan manfaat dan kemudahan bagi para penggunanya ternyata masih ada sejumlah pengguna yang menolak untuk menggunakan teknologi tersebut karena faktor ketidakpastian dan keamanan. Maka dari itu penulis menambahkan faktor resiko pada penelitian ini.

Minat adalah sesuatu yang timbul setelah menerima ransangan dari produk yang dilihatnya, kemudian timbul keinginan untuk membeli dan dapat memiliki produk tersebut (Setyo, 2015). Menurut (Iskandarwasid, 2014) minat adalah perpaduan antara keinginan dan kemauan yang berkembang. Minat merupakan salah satu faktor yang cukup penting dalam mempengaruhi preferensi seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran, atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. (Davis, 2017) menjelaskan bahwa

terdapat dua variabel yang mempengaruhi minat seseorang untuk menggunakan sebuah teknologi, yaitu: persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*).

Persepsi manfaat merupakan faktor penentu dasar penerimaan pengguna teknologi. Persepsi manfaat diartikan sebagai probabilitas subyektif dari pengguna potensial yang menggunakan suatu aplikasi tertentu untuk mempermudah kinerja atas pekerjaannya (Rahmatsyah, 2015). Sehingga manfaat Go-Pay dapat diartikan sebagai dampak positif yang diterima pengguna selama menggunakan Go-Pay. Persepsi manfaat didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan system tertentu dapat meningkatkan kinerjanya (Triani, 2016).

Menurut (Maulidiyah, 2017) persepsi kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana pengguna meyakini jika sistem dalam penggunaan teknologi mudah dalam penggunaannya sehingga tidak memerlukan usaha keras dan akan terbatas dari kesulitan. Persepsi kemudahan merupakan salah satu faktor penentu dasar penerimaan teknologi. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan tanpa harus bersusah payah dalam usaha (Wibowo dkk, 2015). Persepsi kemudahan (Widjana, 2014) merupakan keyakinan individu bahwa menggunakan sistem teknologi informasi tidak akan merepotkan atau membutuhkan usaha yang besar pada saat digunakan (*free of effort*).

Tidak hanya persepsi manfaat dan persepsi kemudahan, persepsi risiko juga bisa mempengaruhi minat seseorang. Persepsi risiko merupakan suatu persepsi-persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi yang tidak diinginkan dari menggunakan suatu produk atau sebuah layanan. Persepsi risiko menjadi sebuah

tolak ukuran dimana semakin kecil resiko masyarakat akan semakin minat menggunakan layanan, begitu sebaliknya jika semakin besar resiko maka rendah pula minat masyarakat dalam menggunakan layanan e-money (Marcelina dkk, 2018). Persepsi risiko adalah sebuah kekhawatiran pengguna akan ketidakpastian atau kemungkinan kerugian yang mungkin timbul saat menggunakan transaksi secara *online*, sehingga persepsi resiko Go-Pay adalah suatu kekhawatiran pengguna akan ketidakpastian yang mungkin terjadi akibat dari penggunaan Go-Pay. Banyak orang memandang bahwa teknologi ini juga memiliki risiko, terutama karena disebabkan terkait dengan pembayaran. Meskipun mengandung risiko menurut sebagian orang, banyak pula pengguna yang masih mempercayainya dan tetap menggunakannya (Priyono, 2017).

Berdasarkan fenomena yang terjadi penulis ingin mengetahui dan menganalisis persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi risiko dan minat terhadap penggunaan sesungguhnya dari penggunaan Go-pay yang tertulis dalam judul: **“PERSEPSI MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS BUNG HATTA TERHADAP PENGGUNAAN FINTECH (GO-PAY)”**.

1.1 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian maka yang menjadi masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat dalam menggunakan sistem pembayaran Go-Pay ?
2. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat dalam menggunakan sistem pembayaran Go-Pay ?
3. Apakah persepsi risiko berpengaruh terhadap minat dalam menggunakan sistem pembayaran Go-Pay ?
4. Apakah minat menggunakan berpengaruh terhadap penggunaan sesungguhnya dalam sistem pembayaran Go-Pay ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis pengaruh persepsi manfaat terhadap minat dalam menggunakan sistem pembayaran Go-Pay .
2. Untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat dalam menggunakan sistem pembayaran Go-Pay .
3. Untuk menganalisis pengaruh persepsi risiko terhadap minat dalam menggunakan sistem pembayaran Go-Pay .
4. Untuk menganalisis pengaruh minat menggunakan terhadap penggunaan sesungguhnya dalam menggunakan sistem pembayaran Go-pay.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Akademisi

Hasil yang diperoleh dapat dijadikan acuan atau referensi bagi peneliti dimasa mendatang yang juga tertarik membahas permasalahan yang sama terkait dengan *financial technology* terutama Go-Pay.

2. Praktisi

Hasil yang diperoleh dapat dijadikan suatu referensi dan perbandingan antara teori-teori yang selama ini telah ada dengan kenyataan yang ada di lapangan dan dapat menambah wawasan, pemahaman serta pengetahuan mengenai sikap dan perilaku yang tepat dalam menggunakan *financial technology* sehingga disiplin ilmu yang telah di dapat ini bisa di terapkan secara tepat dan bertanggung jawab di masyarakat.