

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang hingga saat ini menawarkan kemudahan-kemudahan bagi manusia. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang pesat, pola hidup masyarakat dan sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi terus mengalami perubahan. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran menggeser peran uang tunai sebagai alat pembayaran ke bentuk pembayaran nontunai yang lebih efisien dan ekonomis. Salah satu *instrument* pembayaran nontunai yang saat ini sedang berkembang di Indonesia adalah uang elektronik (*electronic money*) atau yang biasa disebut *e-money*.

Masyarakat modern saat ini memiliki ruang informasi yang sangat luas, hal ini disebabkan karena arus perkembangan industri elektronik telekomunikasi dan elektronik yang membuat Perusahaan untuk mengembangkan usaha baru. Berdasarkan Bank *for Internsional Settlement* (BIS), *E-money* didefinisikan sebagai: “*stored-value or prepaid products in which a record of the funds or value available to a consumer is stored on an electronic device in the customer’s possession.*” (Produk stored-value atau prepaid dimana sejumlah nilai uang disimpan dalam suatu media elektronis yang dimiliki oleh pengguna).

Selama proses transaksi nontunai yang dilakukan oleh masyarakat terdapat aturan mengenai penggunaan uang elektronik di Indonesia sendiri yang tertuang pada Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009. Barulah hingga kini metode pembayaran melalui uang elektronik diterapkan oleh banyak Bank di

Indonesia, swasta maupun milik Negara. Pemerintah melalui Bank Indonesia pada tanggal 14 Agustus 2014 secara resmi mengadakan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT), yaitu program untuk mensosialisasikan kepada masyarakat dan pelaku ekonomi mengenai penggunaan uang elektronik.

Perkembangan *e-money* sangatlah pesat, namun dalam implementasinya minat masyarakat untuk menggunakan *e-money* masih tergolong rendah. Bank Indonesia mengakui bahwa masyarakat di Indonesia telah terbiasa memakai uang kertas, sehingga sulit untuk berpindah kesistem uang digital. Oleh karenanya, kesadaran dari masyarakat haruslah di tingkatkan agar penggunaan *e-money* dapat terus dikembangkan. Berdasarkan surat Edaran Bank Indonesia (SEBI) no 11/11/DASP tentang Uang Elektronik, di Indonesia terdapat 20 daftar penerbit uang elektronik yang terdiri dari 8 penerbit dari lembaga Bank dan 12 penerbit lainnya dari non-Bank. Penerbit dari lembaga Bank tersebut antara lain BPD DKI Jakarta, Bank Mandiri, BCA, BNI, dan lain-lain dan lembaga non-Bank antara lain PT Telkomsel, PT INDOSAT, PT Sky Sat, PT XL Axiata, dan lain-lain.

E-money memiliki tujuan untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan segala macam transaksi ekonomi, terutama untuk bertransaksi berskala kecil. Dari banyak lembaga bank maupun non bank yang telah menerbitkan *e-money*, namun masih banyak pusat perbelanjaan atau maket yang belum menjadi merchant dari *e-money* tersebut, sehingga menyebabkan masyarakat kurang tertarik menggunakan *e-money* karena masih kurang efektif dan efisien dalam penggunaannya. Untuk itu, menjadi permasalahan ketika produk tidak dibarengi dengan pengetahuan produk. Maka dari itu perlu dilakukan sosialisasi dan edukasi mengenai cara yang aman menggunakan dan menyimpan *e-money* baik melalui

media cetak maupun media elektronik dalam bentuk iklan yang menarik. Tidak kalah penting, adanya informasi yang benar jelas dan jujur dari penerbit *e-money* tentang mitra yang dapat menerima penggunaan dari *e-money* disemua transaksi tempat perdagangan atau hanya tempat tertentu saja.

Persepsi adalah proses pemilihan, pengorganisasian dan penginterpretasi masukan informasi, sensasi yang diterima melalui penglihatan, perasaan, pendengaran, penciuman dan sentuhan, untuk menghasilkan makna menurut Pride & Ferrel dalam Firmansyah (2018). Banyak faktor-faktor yang dapat mempengaruhi sebuah persepsi, mulai dari pelaku persepsi, objek yang dipersepsikan serta situasi yang ada. Dari pengamatan persepsi atau sudut pandang jika perubahan pemikiran tersebut dapat menjadi pertimbangan masyarakat akan ketertarikan seseorang terhadap penggunaan *E-money* tersebut.

Keefektifan *E-money* dapat dilihat dari tingkat sikap pengguna *E-Money* yang mengacu pada teori TAM untuk meneliti. Menurut (Davis *et al.*, 1989) dalam Kurniawan (2022) *Technology Acceptance Model* (TAM) memiliki 2 faktor yang bisa mempengaruhi penerimaan penggunaan terhadap teknologi, yaitu persepsi pengguna terhadap manfaat dari teknologi dan kemudahan dalam menggunakannya. TAM(*Technology Acceptance Model*) ini di perkenalkan oleh (Davis *et al.*, 1989) mengembangkan kerangka pemikiran mengenai minat untuk menggunakan teknologi informasi berdasarkan persepsi manfaat (*perceived of usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*).

Kemudahan dan manfaat yang ditawarkan produk *E-money*, dapat memiliki dampak pada peningkatan penggunanya. Ketika sebuah produk memiliki kemudahan dan manfaat didalam kehidupan sehari-hari, maka kemungkinan

produk tersebut akan di gunakan oleh masyarakat luas. Resiko keamanan menggunakan E-money masih sangat rentan terhadap penipuan ataupun kejahatan lainnya. Oleh sebab itu ini menjadi sebuah tantangan bagi para penerbit uang elektronik untuk menciptakan sebuah sistem uang elektronik yang aman dari kejahatan.

Terdapat beberapa layanan dompet digital yang ada di Indonesia, sebagai contoh OVO milik Lippo Group, Gopay milik Gojek, LinkAja milik BUMN, Dana milik EMTEK dan lain sebagainya. Dari salah satu produk uang elektronik berbasis server, DANA atau Dompet Digital Indonesia merupakan layanan pembayaran digital berbasis aplikasi, yang mana aplikasinya telah tersedia untuk platform Android melalui Google Play Store maupun platform Ios melalui App Store. Dengan menggunakan aplikasi ini, para pengguna melakukan berbagai macam transaksi pembayaran, dari mulai untuk membeli pulsa, membayar tagihan (listrik, telepon, air, hingga BPJS), membeli voucher Google Play, membayar cicilan, dan berbelanja secara online.

DANA mencatat pertumbuhan positif pengguna yang terdaftar dan transaksi pada tahun 2022. Penetrasi pembayaran digital dan layanan keuangan *platform financial technology* (fintech) itu telah mencapai 135 juta lebih pelanggan. Sebelumnya pada tahun 2021 hanya sebanyak 93 juta pengguna. DANA pun menyatakan, akan terus berupaya menjadi perusahaan teknologi finansial terdepan yang menyediakan solusi keuangan modern dengan perlindungan maksimal, kenyamanan, dan pengalaman pengguna terbaik bagi kebutuhan keuangan sesuai gaya hidup konsumen sehari-hari Puspaningtyas (2023).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 07 Desember 2023 sebagian besar mahasiswa Fisipol di Universitas Malikussaleh telah menerapkan penggunaan *e-money* untuk transaksi ekonomi di keseharian mereka seperti: penggunaan *e-money* saat naik kendaraan online, dan juga saat berbelanja online di salah satu *E-Commerce*, beberapa *department store* yang bekerja sama dengan DANA. Akan tetapi penggunaan *e-money* khususnya DANA diduga masih belum optimal dikarenakan sebagian mahasiswa Fisipol masih terbiasa menggunakan uang kertas atau uang tunai. Belum merata nya informasi kepada mahasiswa mengenai aplikasi yang mendukung pembayaran melalui sistem *e-money* dan penggunaan perangkat *Elektronik Data Capture* (EDC) yang belum optimal diberbagai merchant yang ada di Kota Lhokseumawe.

Hal demikian juga terjadi di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Malikussaleh dengan jumlah pengguna aplikasi DANA yang tinggi, ini dibuktikan dengan survei pra penelitian yang peneliti lakukan dan sebar ke mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Malikussaleh sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jenis *E-money*

E-money	F	(%)
Dana	42	70%
Shopee Pay	9	15%
Lainnya	6	10%
Gopay	3	5%
LinkAja	-	-
Ovo	-	-

Sumber: Olahan Peneliti (08/12/2023)

Berdasarkan hasil pra penelitian yang ada pada tabel di atas dapat di simpulkan bahwa pengguna *e-money* dana berjumlah 42 responden dengan persentase sebesar 70%. Artinya *e-money* dana memiliki pengguna terbanyak di

bandingkan jenis *e-money* lainnya. Hal ini di karenakan aplikasi dana memiliki fitur yang lengkap serta mudah untuk digunakan. Biaya admin yang di kenakan saat melakukan transaksi juga terbilang murah dan terjangkau.

Sebagai data pendukung lainnya Peneliti juga memberikan beberapa pertanyaan terkait *e-money* seperti tabel di bawah ini:

Tabel 1.2Korelasi dan Persepsi Penelitian *E-money*

No	Pertanyaan	F	Persentase
1.	Mengapa anda memilih <i>E-money</i> tersebut?		
	Karena kemudahannya	45	75%
	Karena penggunanya banyak	4	6,7%
	Catatan transaksi jelas (dapat dilacak)	6	10%
	Lebih aman dari uang tunai	5	8,3%
2.	Adakah kesulitan dalam menggunakan <i>e-money</i> ?		
	Tidak Ada	51	85%
	Ada	9	15%
3.	Apa saja kesulitan dalam menggunakan <i>e-money</i> ?		
	Kendala jaringan	52	86,6%
	Hanya dapat menghubungi call center	4	6,7%
	Tidak bisa transfer uang dibawah 10.000	4	6,7%
4.	Bagaimana cara anda mengatasi kesulitan menggunakan <i>e-money</i> ?		
	Dengan memberikan masukan kepada pihak <i>e-money</i>	42	70%
	Berpindah ke <i>e-money</i> lain	18	30%
5	Untuk kegiatan apa anda bertransaksi melalui <i>E-money</i> tersebut?		
	Belanja/membayar tagihan	11	18,3%
	Transfer	6	10%
	Kedua-duanya	43	71,7%

Sumber: Olahan Peneliti (08/12/2023)

Berdasarkan tabel hasil pra penelitian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa persepsi merupakan faktor penentu mahasiswa dalam menggunakan produk *e-money*. Mahasiswa cenderung akan menggunakan atau tidak menggunakan aplikasi sejauh mereka yakin apakah aplikasi tersebut akan

membantu mereka dengan lebih baik. Jika penggunaan *e-money* memberikan kemudahan, keamanan dan minim resiko dalam bertransaksi, maka mereka akan menggunakan sistem tersebut. Dan sebaliknya jika persepsi tentang *e-money* negatif maka mereka tidak akan menggunakannya.

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik merupakan salah satu Fakultas yang memiliki jumlah mahasiswa yang cukup banyak sebesar 2.545 mahasiswa (Sumber: PDDikti.com, 2/2/2024). Adapun subjek dalam penelitian yang penulis lakukan ialah pada Mahasiswa Universitas Malikussaleh Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik, karena variabel terikat yang akan diamati merupakan pengguna *e-money* yang termasuk pada usia Gen Z kelahiran 1999-2004. Generasi Z merupakan usia kelahiran 1995-2010 yang tumbuh berkembang seiring dengan perkembangan suatu teknologi Indriyani dan Sartika (2022). Generasi Z cenderung tertarik pada hal yang praktis dan sangat bergantung pada teknologi. Fenomena yang terjadi saat ini yaitu perubahan perilaku dari bertransaksi tunai menjadi nontunai (digital). Hal ini mengakibatkan meningkatnya minat masyarakat untuk beralih ke pembayaran nontunai karena dinilai lebih mudah. Jika perilaku ini tidak di barengi dengan pengetahuan tentang penggunaan, keamanan dan resiko dari *e-money* tersebut, maka akan mengakibatkan tingginya kasus peretasan akun hingga ancaman kehilangan uang.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai “Pengaruh Persepsi Terhadap Penggunaan *E-money* DANA Sebagai Alat Transaksi (Studi Pada Mahasiswa FISIPOL Unimal)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut Apakah “Persepsi berpengaruh terhadap Penggunaan *E-money* DANA Sebagai Alat transaksi (Studi Pada Mahasiswa FISIPOL Unimal)”?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti dapat menentukan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Persepsi terhadap Penggunaan *E-money* DANA Sebagai Alat transaksi pada Mahasiswa FISIPOL Unimal?

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

1) Manfaat Teoritis

- a.** Penelitian ini dapat dijadikan sumber pengetahuan serta acuan bagi semua pihak yang ingin mendalami dan menambah wawasan mengenai Persepsi.
- b.** Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dokumentasi ilmiah yang bermanfaat untuk kegiatan akademik bagi penelitian sendiri dan bagi pihak fakultas.

2) Manfaat Praktis

- a.** Bagi penulis sebagai tolak ukur daya serap yang diperoleh selama perkuliahan dalam hal tingkat pemahaman dan kemanfaatan terhadap penggunaan *e-money* DANA.

- b. Penelitian ini dapat bermanfaat memberikan sumbangan bagi pemecahan masalah yang berhubungan dengan penggunaan *e-money* DANA sebagai alat transaksi
- c. Penelitian diharapkan menjadi bahan kajian dan evaluasi terhadap pengetahuan yang telah didapat mengenai ilmu administrasi bisnis khususnya dalam persepsi dan penggunaan *e-money* DANA sebagai alat transaksi.