

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Di era saat ini yang sudah serba digital dan merupakan era perkembangan teknologi tak terbatas, banyak sektor yang diharuskan beralih dan sudah tidak lagi bisa terlepas dari penggunaan teknologi di setiap kegiatannya. Dengan adanya hal tersebut, salah satu sektor yang sudah memanfaatkan teknologi adalah sektor keuangan atau *financial* (Faizani dan Indriyanti, 2021).

Financial Technology (FinTech) merupakan sebuah perusahaan atau industri yang berbasis teknologi dalam melayani hal keuangan. Industri ini melahirkan banyak inovasi yang pastinya dapat memfasilitasi layanan keuangan di luar dari lembaga yang sifatnya konvensional (Ginantra, N. L. W. S. R., Simarmata, J., Purba, R. A., Tojiri, M. Y., Duwila, A. A., Siregar, M. N. H., ... & Siswanti, I., 2020). Alasan terbentuknya Fintech ini dengan alasan untuk mempermudah masyarakat sekitar saat proses akses produk keuangan dalam melakukan transaksi keuangan. Fintech yang merupakan *lifestyle* keuangan baru ini, pertama kali dimulai pada tahun 2004 oleh Zopa, yang merupakan suatu institusi keuangan bertempat di Inggris, perusahaan ini memberikan penawaran jasa peminjaman uang. Selain dari itu, bisnis ini selanjutnya dilanjutkan dengan Bitcoin dimana hal ini merupakan gagasan Satoshi Nakamoto pada tahun 2008.

Menurut (Rizal, M., Maulina, E., & Kostini, N, 2018), Sepanjang tahun 2017 ini, setidaknya sudah lahir lebih dari 40 perusahaan fintech terbaru yang sedang mencoba keberuntungan usaha mereka di ranah keuangan Indonesia bersama dengan lebih kurang 140 startup lain yang sudah berdiri sebelumnya. Di Indonesia sendiri, pertumbuhan Fintech yang tertinggi diduduki oleh sektor pembayaran (Faizani dan Indriyanti, 2021). Hal ini dikarenakan masyarakat sekarang sudah lebih memilih melakukan transaksi secara cashless atau tanpa menggunakan uang berbentuk fisik. Tak hanya itu, dengan adanya wabah Covid-19 seperti saat ini,

metode pembayaran secara digital pastinya menjadi solusi untuk menghindari terjadinya kontak langsung antar pemberi dan penerima uang. Karena alasan tersebut, metode pembayaran digital banyak digalakkan oleh segelintir orang.

Terdapat 2 metode pembayaran, yaitu tunai dan non-tunai. Perbedaan dari kedua metode ini dapat dilihat dari sistem yang digunakan pada prosesnya dimana jika proses transaksi non-tunai atau e-money berbasis chip, menggunakan kartu berbentuk fisik sebagai alat transaksi utamanya seperti contoh kartu Flazz dari BCA dan Brizzi dari BRI. Sedangkan e-wallet berbasis dengan server, dalam proses transaksinya menggunakan aplikasi yang di-develop khusus untuk melakukan kegiatan pembayaran, contoh dari e-wallet ini sendiri adalah Go-Pay, Ovo, Dana, dan QRIS. Sejauh ini penggunaan e-wallet menjadi salah satu metode transaksi yang banyak diminati karena konsumen merasa aman dengan metode pembayaran tersebut (Handayani, 2021).

Dengan meningkatnya penggunaan e-wallet di kalangan masyarakat Indonesia, Gojek Indonesia yang didirikan oleh Nadiem Makarim dimana pada saat ini beliau sedang menjabat sebagai menteri pendidikan Indonesia menambahkan fitur baru yaitu GoPay. Fitur ini merupakan hasil kolaborasi dari Gojek dengan Jago yang merupakan aplikasi e-wallet. Gojek Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak menyediakan beberapa fitur layanan seperti Go-Pay yang mana fitur tersebut harus mempunyai lisensi penyelenggara e-money yang diberikan oleh Bank Indonesia. Bank Indonesia mempunyai hak dalam memberikan Perizinan Penyelenggara dan Pendukung Jasa Sistem Pembayaran. Terhitung dari tanggal 31 Oktober 2017, Bank Indonesia sudah resmi memberikan lisensi kepada perusahaan yang menyediakan produk e-money (Simanjuntak and Yoestini, 2021). Untuk mempermudah proses pembayaran atau transaksi non-tunai ini, Bank Indonesia merilis QRIS yang digunakan sebagai standar yang telah ditentukan untuk QR-Code di Indonesia. QRIS ini sendiri dikembangkan oleh Bank Indonesia dan ASPI ini mulai diberlakukan secara nasional dengan efektif pada tanggal 1 Januari 2020. QRIS juga menjadi solusi kepada UMKM karena Persepsi kemudahan penggunaannya. Secara umum ada tiga kode yang berkaitan dengan persepsi penggunaan QRIS terhadap setiap UMKM, kode itu adalah sangat mudah

digunakan, memudahkan pembayaran, dan hanya tinggal ditempel menggunakan *QR code* ketika pembayaran (Setiawan and Mahyuni, 2020).

Walaupun dengan adanya fasilitas kemudahan bertransaksi yang diberikan oleh aplikasi e-wallet ini tidak menutup kemungkinan masih ada keraguan dan kekhawatiran dari para konsumen menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi. Tetapi hal itu dapat diatasi dengan proses peninjauan *Technology Readiness* aplikasi tersebut sebagai alat ukur tingkat kesiapan sebuah teknologi untuk dapat digunakan ataupun diterapkan oleh para calon pengguna teknologi tersebut.

Melihat dari latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Analisis Pengaruh *Technology Readiness* Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik dalam Melakukan Transaksi Jual-Beli di Kota Medan dengan Metode PLS-SEM (Partial Least Squares- Structural Equation Modelling)”**

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian poin yang telah dipaparkan pada sub bab sebelumnya, penulis merumuskan beberapa rumusan permasalahan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh minat menggunakan terhadap persepsi kemudahan penggunaan Gopay, DANA, dan OVO melalui QRIS sebagai alat transaksi jual-beli pada masyarakat Kota Medan?
2. Bagaimana pengaruh *Technology Readiness* fitur Gopay terhadap *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*?

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam melaksanakan penelitian agar berjalan dengan sebaik-baiknya maka diperlukan adanya batasan masalah. Penulis menguraikan batas ruang lingkup masalah sebagai berikut :

1. Sampel penelitian ini merupakan masyarakat kota Medan yang pernah atau sering menggunakan fitur go-pay dan QRIS yang dilakukan secara *sampling* acak.
2. Penelitian ini dilakukan penulis untuk menganalisis minat masyarakat kota Medan menggunakan e-money berdasarkan dari kesiapan teknologi aplikasi tersebut dalam melakukan transaksi jual-beli.
3. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode PLS-SEM (*Partial Least Squares-Structural Equation Modelling*).

## 1.4. Tujuan Penelitian

Adapun capaian yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan ini sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh persepsi kemudahan dan juga keamanan aplikasi *e-money* terhadap minat transaksi pada masyarakat Kota Medan.
2. Mengetahui apakah pengaruh *technology readiness* fitur Gopay pada *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian analisis *technology readiness* aplikasi e-money terhadap minat transaksi ini sebagai berikut:

### 1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pemahaman pada peneliti tentang pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Keamanan Aplikasi terhadap minat penggunaan e-money dalam melakukan transaksi pada *Online Shopping* baik secara teoritis maupun eksekusinya di

lapangan serta mengetahui apakah pengaruh *technology readiness* fitur Gopay, DANA, dan OVO pada *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*.

## 2. Bagi Perusahaan

Sebagai anjuran dan penjelasan tambahan pada perusahaan ataupun pihak berkepentingan lainnya yang ada di dalam perusahaan, dan juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan peninjauan untuk mengadakan pembaharuan serta pembuatan kebijakan perusahaan tentang pengaruh *technology readiness* terhadap minat penggunaan e-money dalam melakukan transaksi.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat diaplikasikan untuk masukan ataupun tambahan referensi. Selain itu juga sebagai bahan untuk membandingkan dengan hasil penelitian lain bagi peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian pada bidang yang sama kemudian hari.

### 1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

#### **BAB 1            PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian metodologi penelitian dan sistematika penelitian.

#### **BAB II            GAMBARAN UMUM**

Dalam bab ini akan disampaikan tentang gambaran umum instansi pendidikan Universitas Malikussaleh, diuraikan profil singkat, semboyan, arti lambang, struktur organisasi serta visi dan misi.

#### **BAB III           TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan dijelaskan terkait tinjauan penggabungan teori penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dan menjelaskan beberapa teori tentang konsep sistem informasi.

#### **BAB IV           ANALISA DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan secara ringkas analisa pada sistem lama,

sistem baru, rancangan sistem serta implementasi sistem.

## **BAB V            PENUTUP**

Dalam bab ini akan disampaikan kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan penulis.

## **DAFTAR PUSTAKA**