

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada 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. Salah satu inovasi teknologi dalam bidang keuangan ditandai adanya *financial technology (fintech)*. *Fintech* merupakan suatu jenis layanan jasa keuangan yang memanfaatkan kemajuan teknologi sehingga dalam bertransaksi menjadi lebih efektif dan praktis karena transaksi dilakukan dengan cara *cashless* yang membuat masyarakat menggunakan berbagai produk *digital payment*, diantaranya kartu perbankan, *e-wallet* atau dompet digital, QRIS, mobile banking dan sebagainya (Indriyanti, 2021).

Berdasarkan hasil *Visa Consumer Payment Attitudes Study*, Pembayaran melalui dompet digital terus mengalami peningkatan dengan penggunaan tertinggi sebesar 92 persen di kalangan masyarakat Indonesia, angka yang serupa dengan tahun lalu, sementara uang tunai menurun menjadi 80 persen, dari sebelumnya 84 persen di tahun 2022. Dengan adanya *digital payment* banyak masyarakat yang dulunya menggunakan alat pembayaran tunai (*case based*) sekarang mulai mengenal dan beralih menggunakan alat pembayaran non tunai (*non cash*) untuk melakukan berbagai kegiatan transaksi pembayaran (Saputra, 2024).

Tingginya pengguna *e-payment* di Indonesia juga membuat para pelaku UMKM mulai mengadopsi sistem pembayaran elektronik untuk usaha mereka. Langkah ini dimaksudkan untuk menjangkau lebih banyak pelanggan sembari menerapkan sistem pembayaran yang transparan dan mudah. Berbagai macam aplikasi yang tersedia akan mengarah pada pertumbuhan *digital payment* lebih lanjut. Dahulu, hanya toko-toko atau restoran besar saja yang dapat melakukan atau menerima pembayaran dengan menggunakan sistem digital. Namun, saat ini sudah berubah, pembayaran menggunakan sistem digital juga bisa dilakukan di warung-warung kecil atau pelaku usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) lainnya.

Pelaku UMKM merasakan manfaat dari adanya teknologi *digital payment* dimana banyak digunakan untuk transaksi apapun, diantaranya untuk berbelanja di supermarket, untuk bayar transportasi, berbelanja *online*, membayar tagihan listrik, air dan masih banyak lagi. *Digital payment* menjadi opsi yang dapat diterapkan pelaku Usaha Mikro, Kecil, Menengah (UMKM) untuk meningkatkan efisiensi operasiaonal usaha (Suryanto dkk., 2022).

Di Kota Lhokseumawe sendiri terdapat berbagai jenis Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) dengan berbagai sektor usaha, diantaranya makanan dan minuman, fashion, kerajinan tangan, layanan jasa, dan lain sebagainya. Menurut Dinas Perindustrian, Perdagangan dan Koperasi Kota Lhokseumawe, jumlah UMKM di kota lhokseumawe sebanyak 5.739 usaha yang terdiri dari 5.530 usaha mikro, 349 usaha kecil, dan 60 usaha menengah.

Digital payment yang merupakan sistem dalam teknologi informasi yang berfungsi dalam bidang transaksi digital tentu masih memiliki berbagai faktor yang dapat mempengaruhi keputusan UMKM untuk menggunakan *digital payment* salah satu teori yang dapat digunakan untuk menemukan faktor yang mempengaruhi suatu sistem informasi adalah *Theory Acceptance Model* (TAM).

Theory Acceptance Model (TAM) merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya suatu sistem/sistem informasi. Model penelitian TAM menganggap bahwa pengadopsian teknologi oleh pengguna ditentukan oleh dua persepsi yaitu: presepsi manfaat (*percieved usefulness*), presepsi kemudahan (*perceived ease of use*). Selain itu presepsi kemudahan dan presepsi kemanfaatan juga ada kepercayaan, risiko dan pengaruh sosial juga berpengaruh terhadap minat penggunaan suatu teknologi.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui jenis *digital payment* yang paling diminati dan faktor apa saja yang mempengaruhi keputusan UMKM di kota Lhokseumawe dalam menggunakan *digital payment* sebagai media transaksi non tunai. Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan minat penggunaan *digital payment* sebagai transaksi non tunai serta meningkatkan layanan pembayaran berbasis digital agar dapat memudahkan UMKM dalam melakukan transaksi-transaksi keuangan. Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui sejauh mana persepsi pengguna *digital payment*, apakah dengan adanya *digital payment* akan mendatangkan keuntungan bagi penggunanya dan apakah dengan kehadiran *digital payment* berpengaruh terhadap efisiensi pembayaran digital. Maka itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "**Identifikasi Keputusan UMKM Dalam Menggunakan *Digital payment* Di Kota Lhokseumawe**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan suatu masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis *digital payment* apa yang paling diminati UMKM di kota Lhokseumawe?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keputusan UMKM dalam menggunakan *digital payment* di Kota Lhokseumawe menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui *digital payment* yang paling diminati UMKM sebagai pembayan di kota Lhokseumawe.
2. Untuk mengidentifikasi faktor faktor apa saja yang mempengaruhi keputusan UMKM dalam menggunakan *digital payment* di Kota Lhokseumawe menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM).

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Dapat memberikan informasi yang berguna bagi pemerintah daerah dan pembuat kebijakan dalam merancang program dan kebijakan yang lebih efektif untuk mendorong adopsi pembayaran digital di kalangan UMKM.

2. Dapat membantu mempercepat digitalisasi sektor UMKM, mendukung inklusi keuangan, dan mengurangi ketergantungan pada uang tunai.

1.5 Batasan Masalah dan Asumsi

1.5.1 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian ini adalah UMKM yang menggunakan *digital payment* di kota Lhokseumawe.
2. *Digital payment* yang akan di teliti adalah DANA, OVO, GoPay, *Shopepay*, Link Aja dan QRIS.
3. Penelitian ini berfokus untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan UMKM dalam menggunakan *digital payment*.

1.5.2 Asumsi

Adapun yang menjadi asumsi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel – variabel yang digunakan memiliki hubungan terhadap keputusan UMKM dalam menggunakan *digital payment*.
2. UMKM di Kota Lhokseumawe semakin meningkatkan penggunaan *digital payment* sebagai alternatif terhadap metode pembayaran konvensional.