

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi informasi dan juga komunikasi yang terus berlangsung hingga saat ini menawarkan kemudahan-kemudahan bagi manusia. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang pesat,hal tersebut telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari karena mampu mempengaruhi pola hidup dan transaksi ekonomi dalam masyarakat. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran secara bertahap mampu menggeser pembayaran secara tunai menjadi non tunai. Dengan adanya teknologi dan komunikasi yang terus berkembang menyebabkan industri perbankan ikut melakukan berbagai inovasi baru melalui teknologi modern dalam sistem pembayarannya, termasuk pembayaran dalam bentuk elektronik (*electronicpayment*). Beberapa contoh pembayaran dengan uang elektronik yang sudah dikenal di Indonesia saat ini antara lain *phone banking*, *internet banking*, pembayarandengan kartu kredit serta kartu debit/kartu ATM.

Uang adalah elemen penting dalam kehidupan manusia, perubahan uang yang pesat saat ini dengan mengikuti kemajuan teknologi baik kertas ataupun logam dengan *Electonic money*. E-money merupakan salah satu alternatif alat pembayaran non tunai khususnya untuk pembayaran E-money sudah mulai dikenal oleh masyarakat sejak tahun 2007 dan dipelopori oleh Bank Central Asia (BCA) dengan produknya yang biasa dikenal masyarakat dengan Flazz BCA. Sejak perkembangan

E-money saat itu juga memotivasi banyak bank lain untuk mengeluarkan produk e-money yang serupa dengan yang dikeluarkan oleh BCA contohnya Bank Negara Indonesia (BNI), Bank Mandiri, Bank Rakyat Indonesia (BRI), dan Bank DKI.

Bank Indonesia saat ini terus berusaha agar sistem pembayaran yang ada yaitu sistem pembayaran tunai yang selama ini dilakukan dalam masyarakat dapat beralih menjadi sistem pembayaran non tunai (*cash less society*). Sistem pembayaran non tunai dianggap oleh masyarakat lebih praktis karena pengguna tidak perlu membawa uang kartal ke mana-mana. Uang elektronik atau yang biasa dikenal dengan istilah *e-money* memiliki dua jenis yakni: *card-based product* dimana nilai elektronik disimpan dalam media *integrated circuit* (IC) yang tertanam dalam kartu; dan *software-based product* dimana nilai elektronik disimpan dalam bentuk *software* yang terdapat pada *personal computer* (Bank Indonesia).

Bank Indonesia telah mencatat jumlah alat pembayaran e-money yang beredar di masyarakat telah menunjukkan peningkatan signifikan dari 20 penerbit yang bermain di segmen ini. Seperti dikutip detikINET dari situs Bank Indonesia, Jumat (8/7/2016), jumlah alat pembayaran uang elektronik (e-money) yang beredar hingga Mei 2016 telah mencapai 38,35 juta keping. Pada Januari 2016, jumlah e-money yang beredar di kisaran 35,084 juta keping, di Februari naik menjadi 35,876 juta, Maret (36,813 juta), dan April (37,372 juta keping). Produk *e-money* yang telah dikeluarkan oleh penerbit yang disahkan oleh Bank Indonesia diantaranya adalah Flazz dari BCA, *e-money* dari Bank Mandiri, *e-money* Bank Mega, Brizzi dari BRI, BPD DKI Jakarta, CIMB Niaga selain itu ada juga *e-money* yang

berwujud aplikasi seperti T-cash dari telkomsel, XL Tunai dari XL, Axiata, dan Dompetku dari Indosat.

Trend penggunaan *e-money* semakin mengalami kenaikan, namun masih banyak masyarakat yang belum memahami cara kerja dan teknis penggunaannya, masih banyak masyarakat beranggapan bahwa *e-money* tidak berbeda dengan kartu debit dan atau kartu kredit yang harus memasukkan PIN terlebih dahulu untuk setiap transaksi. Selain itu masyarakat juga masih ragu dengan sistem keamanan yang menjamin transaksinya, sehingga masyarakat memilih untuk tetap menggunakan sistem pembayaran tunai.

Saat ini masyarakat yang dianggap melek terhadap teknologi informasi dituntut untuk melakukan hampir seluruh kegiatannya menggunakan produk-produk teknologi, termasuk dalam sistem pembayaran yang mereka gunakan. Segala kebutuhan dengan cepat didukung oleh kemajuan teknologi. Seperti contohnya dalam hal transaksi secara langsung di pusat-pusat perbelanjaan maupun secara *online*.

Minat individu dalam penggunaan *e-money* dapat diukur dengan menggunakan teori yang dapat mendeskripsikan tingkat penerimaan dan penggunaan terhadap suatu teknologi. Dalam penelitian ini teori penerimaan yang digunakan yaitu teori gabungan antara *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1986). Tam berpendapat bahwa penerimaan individual terhadap teknologi di tentukan oleh dua konstruk yakni perasaan manfaat (Perceived Usefulness) dan kemudahan penggunaan (Ease of Use).

Berdasarkan gambaran permasalahan tersebut, penulis ingin melakukan suatu kegiatan penelitian secara ilmiah dalam bentuk skripsi dengan judul "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan E-money dengan Kerangka Technology Acceptance (TAM)"

1.2.Rumusan Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi membuat industri perbankan melakukan inovasi-inovasi sistem pembayaran yang lebih efektif dan efisien. *E-money* sebagai alat pembayaran mikro ataupun ritel dianggap lebih praktis dibandingkan menggunakan uang *cash*. Hal ini menuntut masyarakat sebagai pengguna layanan perbankan untuk lebih melek terhadap teknologi. Fenomenanya pengetahuan masyarakat terhadap *e-money* masih rendah, bahkan sebagian dari masyarakat belum bisa membedakan antara *e-money* dengan produk pembayaran non tunai yang lainnya. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis akan merumuskan permasalahan berkaitan dengan penggunaan *e-money* yaitu sebagai berikut:

1. Apakah persepsi kemudahan penggunaan *e-money*(*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap persepsi manfaat (*perceived usefulness*)?.
2. Apakah persepsi kemudahan penggunaan *e-money*(*perceived ease of use*)berpengaruh terhadap sikap penggunaan (*attitude toward using*)?.
3. Apakah persepsi manfaat *e-money*(*perceived usefulness*) terhadap sikap penggunaan (*attitude toward using*)?.

4. Apakah sikap penggunaan (*attitude toward using*) berpengaruh terhadap minat perilaku menggunakan *e-money* (*behavioral intention to use*)?.
5. Apakah sikap penggunaan (*attitude toward using*) berpengaruh terhadap Penggunaan Teknologi yang Sesungguhnya (*Actual System Usage*)?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan *e-money* (*perceived ease of use*) terhadap persepsi manfaat (*perceived usefulness*).
2. Mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan *e-money* (*perceived ease of use*) terhadap sikap penggunaan (*attitude toward using*).
3. Mengetahui pengaruh persepsi manfaat *e-money* (*perceived usefulness*) terhadap sikap penggunaan (*attitude toward using*).
4. Mengetahui pengaruh sikap penggunaan (*attitude toward using*) terhadap minat perilaku menggunakan *e-money* (*behavioral intention to use*).
5. Mengetahui pengaruh persepsi Penggunaan Teknologi yang Sesungguhnya (*Actual System Usage*) terhadap sikap penggunaan (*attitude toward using*)?.

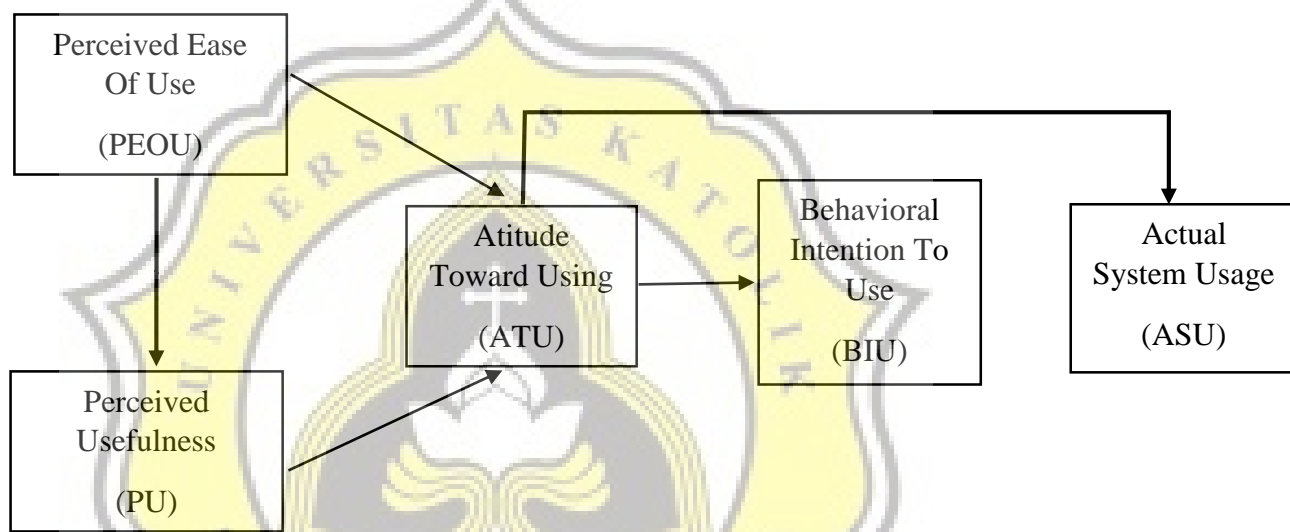
Merujuk pada tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan sedikitnya dua manfaat, yaitu :

1. Manfaat teoritis, dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan penggunaan *e-money*, khususnya yang terkait

dengan persepsi pengguna mengenai kemudahan dan manfaat penggunaan *e-money*.

2. Bagi masyarakat, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi yang terkait dengan alat pembayaran non tunai khususnya *e-money*.

1.4. Kerangka Pikir



1.5. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, dan tujuan, serta manfaat dari penelitian mengenai penerimaan penggunaan *e-money* dan kerangka pikir serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUKAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai landasan teori, perumusan hipotesis, kerangka pikir, serta defisi pengukuran variabel.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan obyek, lokasi penelitian, populasi dan sample, dan metode pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL ANALISIS

Bab ini berisi mengenai gambaran umum responden dan analisis atau hasil pengujian hipotesis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil dari penelitian dan saran yang dapat digunakan sebagai oleh pihak terkait.

