

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia telah mempengaruhi berbagai macam aspek di dalam kehidupan bermasyarakat termasuk di bidang ekonomi. Teknologi Informasi sudah menjadi bagian penting dari proses kegiatan bisnis yang dilakukan oleh berbagai organisasi yang ada. Karena investasi dengan menggunakan bidang Teknologi Informasi oleh berbagai organisasi terus bertumbuh dengan pesat, penerimaan teknologi yang akan diimplementasikan menjadi suatu hal yang sangat dikritisi oleh penerima sistem informasi dan praktisi. (Hu, Chau, Liu Sheng, & Tam, 1999)

Salah satu kemajuan teknologi di bidang ekonomi adalah munculnya perkembangan transaksi ekonomi yang semakin mengarah kepada budaya *cashless society* atau era sistem pembayaran tanpa uang tunai. Munculnya hal ini disebabkan karena sistem pembayaran dengan menggunakan uang tunai dinilai kurang ekonomis dan efisien. Maka, dengan adanya sistem pembayaran non tunai dapat memberikan manfaat seperti ketidakperluan membawa uang berbentuk tunai maupun menerima uang kembalian dalam bentuk uang tunai yang nilainya kecil. Selain itu dengan adanya sistem pembayaran uang tunai dapat meminimalkan anggaran pencetakan uang tunai, termasuk biaya pendistribusian uang tunai ke daerah masing-masing.

Inovasi sistem pembayaran non tunai yang saat ini sedang berkembang adalah uang elektronik atau yang sering disebut dengan *electronic money* (*e-money*). *E-money* diterbitkan berdasarkan dengan nilai dari uang yang dimiliki oleh pemegang lalu disetor kepada penerbit dan oleh penerbit nilai dari uang tersebut disimpan di dalam media elektronik berupa *server* atau *chip* (Bank Indonesia, 2018). Di Indonesia *e-money* sendiri sudah ada sejak tahun 2009 dengan tingkat peredaran yang berbeda setiap tahunnya. Selama 3 tahun terakhir dari tahun 2015-2018, terjadi peningkatan yang sangat pesat perihal penggunaan *e-money* di Indonesia.

Tabel 1.1 Jumlah Uang Elektronik Beredar

PERIODE	TAHUN 2015	TAHUN 2016	TAHUN 2017	TAHUN 2018
				SEPTEMBER
<b>Jumlah Instrumen</b>	34,314,795	51,204,580	90,003,848	142,477,296

Sumber: Bank Indonesia, 2018.

Dalam peraturan yang dikeluarkan Bank Indonesia yang terdaftar dalam Nomor 11/12/PBI/2009 yang sekarang sudah dicabut dan diperbaharui menjadi Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang uang elektronik (*e-money*). Perubahan peraturan ini dilakukan dengan dasar untuk menyalurkan kebijakan mengenai uang elektronik dengan perkembangan teknologi yang ada serta membedakan peraturan mengenai Uang Elektronik (*e-money*) dan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK). Berikut adalah contoh beberapa produk *e-money* yang sudah dikeluarkan oleh penerbit dan disahkan oleh Bank Indonesia.

Tabel 1.2 Perizinan Lembaga Penerbit Uang Elektronik di Indonesia  
(Periode 26 September 2018)

No.	Nama	Surat dan Tanggal Izin	Tanggal Operasional	Nama Produk
1.	PT. Bank Central Asia Tbk	No. 11/424/DASP tanggal 3 Juli 2009	3 Juli 2009	Flazz
2.	PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk	No. 11/434/DASP tanggal 3 Juli 2009	3 Juli 2009	Mandiri e-money
3.	PT. Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk	No. 11/438/DASP tanggal 3 Juli 2009	3 Juli 2009	TapCash
4.	PT. Telekomunikasi Selular	No. 11/513/DASP tanggal 3 Juli 2009	3 Juli 2009	T-Cash
5.	PT. XL Axiata, Tbk	No. 12/816/DASP tanggal 6 Oktober 2010	29 Maret 2011	XL Tunai
6.	PT. Dompot Anak Bangsa (d/h PT MV Commerce Indonesia)	No. 16/98/DKSP tanggal 17 Juni 2014	29 September 2014	Gopay
7.	PT. Visionet Internasional	No. 19/661/DKSP/Srt/B tanggal 7 Agustus 2017	22 Agustus 2017	Ovo Cash

Sumber: Data sekunder diolah, 2018.

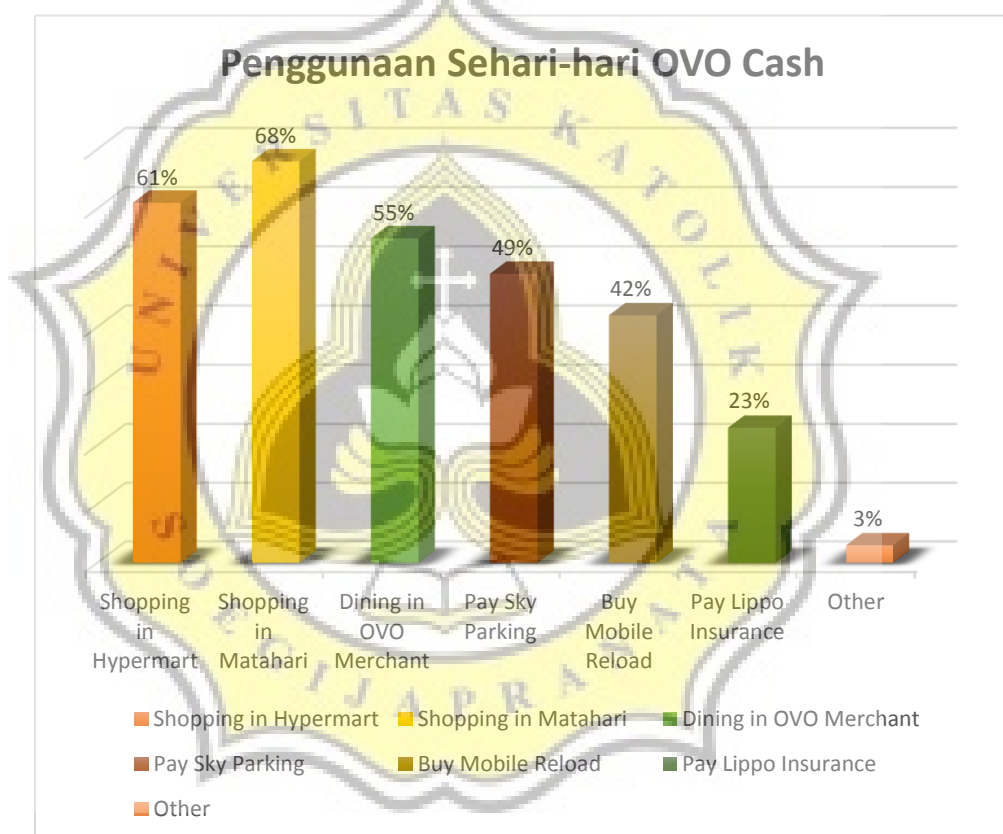
Munculnya minat seseorang untuk menggunakan teknologi baru dapat diukur dengan menggunakan teori yang mampu mendeskripsikan tingkat penerimaan dan penggunaan terhadap suatu teknologi. Di dalam penelitian

kali ini, teori penerimaan dalam penggunaan teknologi baru yang akan digunakan merupakan teori dari Davis (1986) yaitu *Technology Acceptance Model* (TAM). TAM adalah permodelan dengan basis keinginan untuk menggunakan demi mendeskripsikan tingkat pengguna dalam menerima suatu teknologi informasi. TAM mengungkapkan bahwa keinginan individu dalam memutuskan untuk menggunakan suatu teknologi dipengaruhi oleh dua faktor yaitu: *perceived usefulness*, memiliki definisi seberapa jauh yang bersangkutan percaya dengan menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya, yang kedua adalah *perceived ease of use*, merupakan tingkat kepercayaan seseorang apabila melakukan sesuatu disertai dengan bantuan teknologi maka akan mempermudah upaya penyelesaian pekerjaan (Venkatesh & Davis, 2000).

Dalam konteks *e-money*, faktor *perceived usefulness*, *perceived ease of use* dan *attitude toward using* dapat terlihat saat ada keuntungan yang dirasakan oleh para pemakai *e-money* dalam menggunakannya. Keuntungan yang didapatkan adalah memungkinkan pengguna mendapatkan kemudahan, kenyamanan dan kecepatan dalam melakukan penyelesaian transaksi keuangan, tidak perlu untuk menggesekkan kartu di mesin EDC (*Electronic Data Capture*) yang mana dapat lebih menghemat waktu. Sehingga faktor *behavioral intention to use* dan *actual use* akan nampak ketika pengguna memutuskan untuk ingin terus menggunakan aplikasi OVO dalam setiap penyelesaian transaksi keuangan sehari-hari dan dilakukan sampai masa mendatang.

Berdasarkan survei pada bulan Januari 2018, telah didapatkan data penggunaan *e-money* OVO dalam kehidupan sehari-hari dengan kategori pemakaian yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pengguna. Survei ini dilakukan kepada 438 responden yang didapatkan melalui aplikasi survei online bernama Jajak Pendapat (JakPat) dengan hasil sebagai berikut:

Gambar 1.1 Penggunaan Aplikasi OVO dalam Kehidupan Sehari-hari

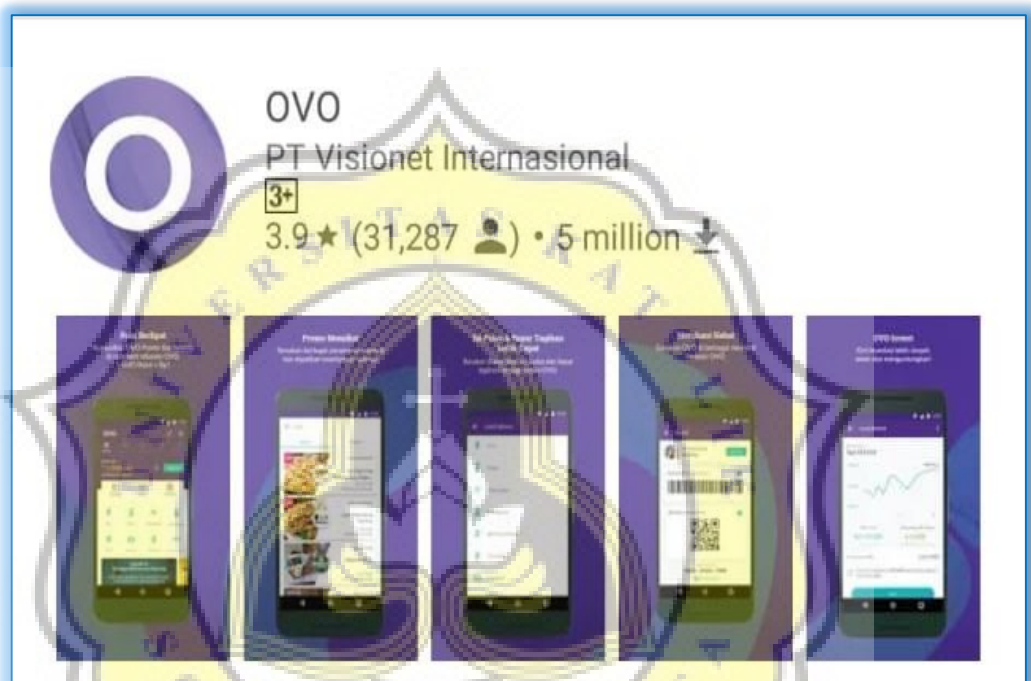


Sumber: Data sekunder diolah, 2018.

Namun seiring dengan penggunaan aplikasi OVO yang ramai dipergunakan, telah ditemukan juga data lain mengenai fenomena kekecewaan para individu yang menggunakan *e-money* OVO. Hal tersebut ditunjukkan melalui tingkat *rating* pengunduhan aplikasi OVO yang

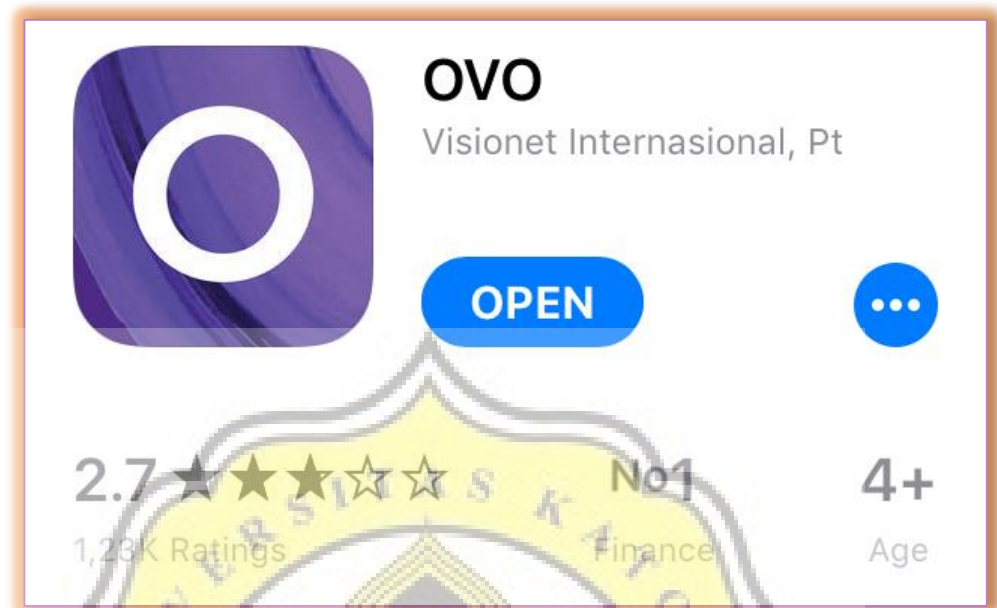
cenderung rendah dengan nilai 2.7 dari 5 berdasarkan 1.228 orang yang memberikan *rating* di *App Store* dan 3.9 dari 5 berdasarkan 31.287 orang yang memberikan *rating* di *Play Store*.

Gambar 1.2 Rating OVO Cash di Play Store



Sumber: Play Store, 2018

Gambar 1.3 Rating OVO Cash di App Store



Sumber: Play Store, 2018

Oleh karena itu, pengkajian mengenai penerimaan teknologi pembayaran elektronik OVO Cash akan dilakukan untuk mengetahui korelasi mengenai alasan fenomena tersebut dapat terjadi, apakah tingginya penggunaan suatu teknologi dapat menunjukkan kebermanfaatan serta kemudahan penggunaan teknologi atau tidak. Dari pemaparan mengenai fenomena yang terjadi, penelitian yang akan dilakukan oleh penulis berjudul “Analisis Penerimaan Teknologi Pembayaran Non Tunai Berbasis OVO menggunakan Kerangka *Technology Acceptance Model (TAM)*”.

## 1.2. Perumusan dan Batasan Masalah

- 1.2.1. Apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat penggunaan aplikasi OVO?
- 1.2.2. Apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap sikap dalam menggunakan aplikasi OVO?
- 1.2.3. Apakah persepsi manfaat penggunaan berpengaruh positif terhadap sikap dalam menggunakan aplikasi OVO?
- 1.2.4. Apakah persepsi manfaat penggunaan berpengaruh positif terhadap keinginan untuk menggunakan aplikasi OVO?
- 1.2.5. Apakah persepsi manfaat penggunaan berpengaruh positif terhadap penggunaan sehari-hari aplikasi OVO?
- 1.2.6. Apakah sikap dalam menggunakan berpengaruh positif terhadap keinginan untuk menggunakan aplikasi OVO?
- 1.2.7. Apakah keinginan untuk menggunakan berpengaruh positif terhadap penggunaan sehari-hari aplikasi OVO?

## 1.3. Tujuan dan Manfaat Penggunaan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1. Mengetahui bukti empiris persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat penggunaan.



- 1.3.2. Mengetahui bukti empiris persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap sikap dalam menggunakan.
- 1.3.3. Mengetahui bukti empiris persepsi manfaat penggunaan berpengaruh positif terhadap sikap dalam menggunakan.
- 1.3.4. Mengetahui bukti empiris persepsi manfaat penggunaan berpengaruh positif terhadap keinginan untuk menggunakan.
- 1.3.5. Mengetahui bukti empiris persepsi manfaat penggunaan berpengaruh positif terhadap penggunaan sehari-hari.
- 1.3.6. Mengetahui bukti empiris sikap dalam menggunakan berpengaruh positif terhadap keinginan untuk menggunakan.
- 1.3.7. Mengetahui bukti empiris keinginan untuk menggunakan berpengaruh positif terhadap penggunaan sehari-hari.

Penulis berharap melalui penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang memerlukan, yaitu:

1. Kontribusi Teoritis. Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat mendukung teori *Technology Acceptance Model* untuk fenomena penggunaan teknologi pembayaran non tunai, sehingga teori ini akan memberikan penerapan faktor-faktor tertentu dalam penerimaan teknologi ini.
2. Kontribusi Praktis. Penelitian yang dilakukan diharapkan mampu membantu memberikan informasi mengenai penerimaan teknologi

pembayaran uang elektronik supaya dapat memberikan masukan kepada perusahaan penerbit uang elektronik yang dapat berguna dalam peningkatan strategi penerbitan uang elektronik yang menarik minat dan mempermudah masyarakat dalam melakukan penyelesaian transaksi keuangan.

#### **1.4. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 5 bab dengan penyajian sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I akan menjelaskan perihal latar belakang yang menjadi alasan penulis melakukan penelitian, perumusan dan batasan masalah dari penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Selanjutnya di dalam bab II akan dibahas mengenai landasan teori, pengembangan dan perumusan hipotesis beserta penelitian terdahulu dengan variabel-variabel yang mendukung penelitian, kerangka pikir, serta definisi dan pengukuran variabel.

##### **BAB III METODE PENELITIAN**

Di dalam bab III cakupan penjelasannya meliputi obyek dan lokasi penelitian, populasi dan sampel yang dipergunakan. Dipaparkan juga metode

pengumpulan data yang digunakan selama penelitian beserta dengan teknik dalam menganalisis data.

#### BAB IV HASIL ANALISIS

Pada bagian bab IV ini menguraikan tentang gambaran umum serta pengolahan distribusi jawaban responden, hasil analisis dan pengujian hipotesis.

#### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Yang terakhir pada bab V akan dibahas mengenai kesimpulan dan keterbatasan serta saran yang diberikan oleh peneliti berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan.

