

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akhir-akhir ini mendapat respon positif dari perbankan di Indonesia. Hal ini bisa diketahui dari tumbuhnya aplikasi inovatif yang ditawarkan dunia perbankan dalam membuka pasar baru, produk baru, dan layanan baru yang lebih praktis dan efisien dalam membantu operasionalnya.

Aplikasi teknologi yang dibuat agar memiliki keunggulan kompetitif dan komparatif perlu mempertimbangkan kemudahan, kemanfaatan serta sebisa mungkin mudah digunakan oleh para pemakainya. Oleh karena itu, karakteristik teknologi yang digunakan perlu memperhatikan keinginan para nasabah tersebut.

Teknologi modern yang digunakan oleh perbankan saat ini adalah SST atau *Self-Service Technology*. *Self-Service Technology* adalah teknologi yang memungkinkan pelanggan atau nasabah untuk bertransaksi secara finansial tanpa memerlukan bantuan karyawan untuk bertransaksi. Sebagai contoh, yaitu: Anjungan Tunai Mandiri (ATM), *mobile banking*, dan *internet banking* (Fatimah & Suyanto, 2016).

Semakin lama pertumbuhan nasabah dan masyarakat semakin banyak dan nasabah menyukai produk yang efisien dan ekonomis yaitu "*mobile banking*" yang merupakan produk saluran perbankan yang baru. *Mobile banking* atau *m-banking* suatu layanan inovatif yang ditawarkan oleh bank yang memungkinkan pengguna kegiatan transaksi perbankan melalui *smartphone* (Imannudin, 2016)

Dalam sebuah akuntansi, pencatatan sebuah transaksi keuangan merupakan hal mendasar yang harus dilakukan. Dengan adanya catatan tersebut, semua transaksi keuangan dalam bisnis dapat dipertanggungjawabkan dan dibawa ke laporan keuangan.

Menurut Mardi, 2011 dalam Utami (2016) transaksi keuangan adalah aktivitas ekonomi dalam sub-sistem dalam perusahaan atau suatu kejadian yang terjadi pada unit perusahaan yang dimiliki (N. W. Utami, 2018). Aktivitas ekonomi ini juga dijelaskan secara detail oleh Mulyadi (2016) bahwa masukan, model, keluaran teknologi, basis data serta pengendalian merupakan unsur-unsur sebuah sistem informasi. *BYU Accounting Community* juga mengemukakan bahwa studi tentang sistem pengumpulan, penyimpanan yang menghasilkan informasi akuntansi merupakan sistem informasi akuntansi.

Pentingnya transaksi keuangan tersebut membuat banyak bank-bank berlomba untuk membuat produk inovasi atau *mobile banking* sebagai keunggulan dan pelayanan terbaik kepada nasabah. Dan bank BTPN membuat inovasi baru yaitu, membuat aplikasi *mobile banking* jenius sebagai bentuk perubahan pada era sekarang karena perkembangan teknologi semakin maju dan bank BTPN berkerjasama bersama *digital savy*, bank BTPN berkomitmen menjadikan aplikasi jenius adalah aplikasi yang memudahkan masyarakat untuk mengatur keuangan secara efisien dan praktis, dan aman tanpa ada batasan ruang dan waktu dengan menggunakan *smartphone*.

Mobile banking jenius telah mengakomodir jenis pembayaran baru yaitu, dapat melakukan pembayaran ke luar negeri dengan kurs yang lebih murah. Metode pembayaran ini memunculkan metode pembayaran baru, dengan begitu dalam bidang akuntansi harus mengakomodir.

Dengan adanya metode pembayaran baru, *mobile banking* jenius merupakan sistem yang digunakan oleh pengguna, penggunaan sistem ini dapat mengumpulkan, menyimpan dan menghasilkan sistem informasi akuntansi sehingga *mobile banking* jenius termasuk bagian dari Sistem Informasi Akuntansi (SIA). Selain itu, Efektivitas penggunaan Sistem Informasi Akuntansi (SIA) dapat menghasilkan sistem yang bergantung pada persepsi kegunaan yang akan menghasilkan sistem tersebut. Sistem Informasi Akuntansi (SIA) dianggap sebagai konsep yang sangat penting dan sangat efektif dalam manajemen dan pengendalian serta pengambilan keputusan dari manajerial. (H. Sajady, n.d.)

Dalam penggunaan sistem informasi akuntansi, para pengguna mempertimbangkan manfaat dan kegunaan sistem tersebut dengan konsep TAM. Model *Technology Acceptance Model (TAM)* Davis, 1989 dalam Afifah (2017) menunjukkan bahwa model penerimaan sistem informasi yang akan digunakan oleh pemakai (*user*) dipengaruhi oleh adanya *perceived usefulness* (persepsi kebermanfaatan) dan *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) yang memiliki relevansi untuk memprediksi sikap penerimaan terhadap teknologi (*Acceptance of IT*).

Namun, pada penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang bertentangan terhadap penggunaan *mobile banking*. Penelitian yang dilakukan oleh Himawati

(2018) melakukan penelitian dengan hasil pengaruh manfaat yang tidak signifikan terhadap minat menggunakan mobile banking bank BTN di kota Surakarta dan Kartikasari (2019) melakukan penelitian dengan hasil pengaruh kemudahan yang tidak signifikan terhadap penggunaan *mobile banking* Bank Mandiri di kota Surakarta. Sedangkan penelitian yang mendukung dilakukan oleh Afifah (2017) melakukan penelitian dengan hasil pengaruh manfaat dan kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan *mobile banking* pada Bank Syariah Mandiri di kota Jakarta.

Dengan adanya perbedaan hasil pada penelitian-penelitian sebelumnya, maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Penelitian sebelumnya melakukan penelitian pada beberapa *mobile banking* bank, seperti: Bank BTN, Bank Mandiri dan Bank Syariah Mandiri. Serta penelitian dilakukan di kota Surakarta dan Jakarta

Penelitian dilakukan dengan dasar teori TAM (*Technology Acceptance Model*), serta penelitian ini merupakan replikasi dari penelitian sebelumnya dari Afifah (2017), dan penelitian terdahulu tentang aplikasi *mobile banking* Jenius sudah pernah dilakukan oleh Hanif (2018) di Jakarta. Sebagai pembeda dari penelitian sebelumnya adalah peneliti melakukan penelitian pada nasabah pada Bank BTPN khususnya pada produk inovasi yaitu *mobile banking* "Jenius" di Kota Semarang, pengguna aplikasi *mobile banking* Jenius karena *mobile banking* ini memiliki tujuan yang baik untuk membantu nasabah mengatur keuangan dengan baik dan Jenius mengakomodir jenis pembayaran baru.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas,maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat di rumuskan yaitu:

- a. Apakah ada pengaruh yang positif pada *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Usefulness mobile banking* jenius?
- b. Apakah ada pengaruh yang positif pada *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude Toward Using mobile banking* jenius?
- c. Apakah ada pengaruh yang positif pada *Perceived Ease of Use* terhadap *Attitude Toward Using mobile banking* jenius?
- d. Apakah ada pengaruh yang positif pada *Attitude Toward Using* terhadap *Behavioral Intention to Use mobile banking* jenius?
- e. Apakah ada pengaruh yang positif pada *Behavioral Intention to Use* terhadap *Actual Use mobile banking* jenius?

1.3 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

- a. Pengaruh *perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness* dalam *mobile banking* jenius.

- b. Pengaruh *perceived usefulness* terhadap *attitude toward using* dalam *mobile banking* jenius.
- c. Pengaruh *perceived ease of use* terhadap *attitude toward using mobile banking* jenius.
- d. Pengaruh *attitude toward using* terhadap *behavioral intention to use mobile banking* jenius.
- e. Pengaruh *behavioral intention to use* terhadap *actual use mobile banking* jenius.

1.3.2 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

- a. Bagi perusahaan

Hasil penelitian dapat diharapkan untuk menjadi masukan dalam menerapkan strategi yang tepat untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas dari penggunaan *mobile banking*. Pengembangan sistem yang meliputi manfaat, kemudahan, sikap pengguna, niat penggunaan, penggunaan sesungguhnya dalam penggunaan aplikasi *mobile banking* Jenius yang digunakan oleh konsumen.

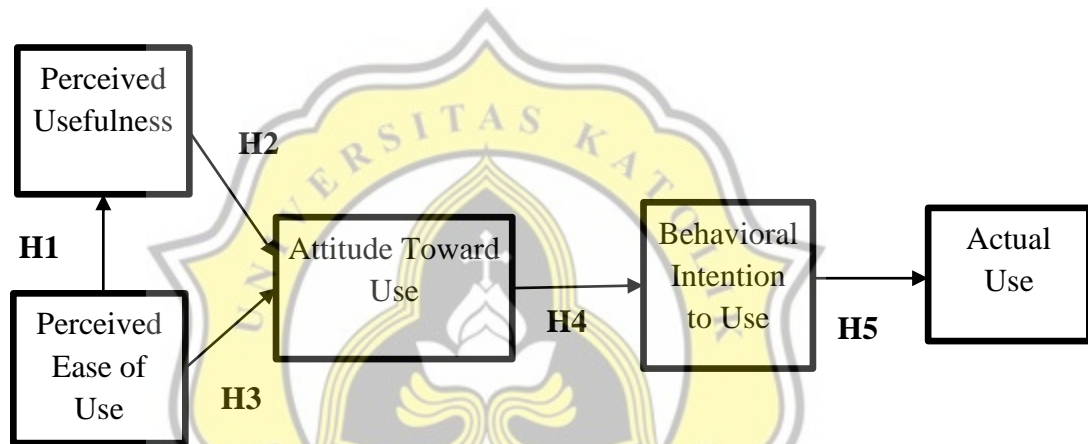
- b. Bagi masyarakat

Dari penelitian yang dibuat ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pemilihan untuk memilih bank yang memiliki aplikasi *mobile banking*, dan acuan tambahan untuk menjadikan pengaruh dari kemudahan dan kegunaan.

Dan hal dapat menjadikan sebagai media informasi untuk penggunaan *mobile banking* di Indonesia.

1.4 Kerangka pemikiran

Kerangka pemikiran yang akan digunakan dalam topik penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1, Kerangka pikir

Seiring dengan kemajuan teknologi, perbankan mengembangkan produk dan jasa dengan menggunakan *mobile banking* dan mengurangi *paperless*. Dan ini dapat meningkatkan dan menjadi daya tarik perbankan untuk konsumen karena produk ini sangat berguna dan bermnafaat. Maka, untuk mengetahui minat penggunaan aplikasi *mobile banking* ini perlu mengetahui apakah pengaruh dari *perceived usefulness*, *perceived ease to use*, *attitude toward use*, *behavioral intention to use*, *actual use* dapat berpengaruh terhadap penggunaan *mobile banking* jenius.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi penelitian dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I – PENDAHULUAN

Dalam bab ini merupakan bab yang berisi pendahuluan mengenai, latarbelakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, kerangka pikir, serta sistematika penulisan.

BAB II – LANDASAN TEORI

Dalam bab ini merupakan bab yang berisi landasan teori ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam proses penyusunan penelitian ini. Berisi mengenai definisi-definisi dan teori-teori yang menjadi dasar dalam penulisan penelitian yang diambil dari berbagai sumber.

BAB III –METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini merupakan bab yang akan membahas metodologi penelitian ini menguraikan objek dan lokasi, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV – HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bab yang membahas tentang hasil dan analisis data. Dalam bab ini, hasil dari penelitian akan dianalisis dan diuraikan guna menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini

BAB V – KESIMPULAN

Bab ini berisikan mengenai kesimpulan, keterbatasan penelitian, implikasi penelitian yang merupakan analisis yang telah dilakukan pada bagian sebenarnya, serta saran bagi peneliti selanjutnya.

