

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi saat ini dapat dilihat dari munculnya berbagai bidang yang menggunakan teknologi-teknologi, seperti bidang politik, ekonomi, kesehatan, pendidikan dan masih banyak bidang lainnya. Salah satu bidang yang memberikan dampak besar yaitu teknologi di bidang ekonomi dalam hal keuangan baik itu di sektor swasta maupun sektor pemerintahan, terlihat saat ini sistem keuangan yang memberikan inovasi baru dengan menerapkan ekonomi *digital* terutama pada keuangan *digital* atau *Financial Technology* yang biasa disebut dengan nama *fintech* yang sangat berkembang saat ini. Transaksi jual beli saat ini memakai *fintech* untuk membantu sistem pembayarannya sehingga kegiatan tersebut menjadi efisien dan ekonomis namun tetap efektif (Burhanuddin & Abdi, 2019). *Financial Technology* selalu berkembang dan memberi manfaat bagi konsumen, pelaku usaha, maupun perekonomian negara. (Bank Indonesia, 2018).

Perkembangan *fintech* di Indonesia berkembang baru mulai berkembang pada beberapa tahun ke belakang. Di Tahun 2015, muncul Asosiasi Fintech Indonesia (AFI) dengan tujuan membantu dalam bidang keuangan yang memupuni untuk menyediakan partner bisnis. Berbagai penelitian telah mengkonfirmasi bahwa masyarakat lebih banyak menyukai teknologi yang menyediakan layanan *platform* dengan cepat, mudah, aman dan bermanfaat. Salah satunya yaitu *fintech* dengan memunculkan sistem pembayaran secara nontunai atau biasa disebut *e-money*. Penggunaan alat pembayaran non-tunai juga dapat mencegah uang rusak (Adhinagari, 2018).

Dalam ketentuan Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik dalam ketentuan Pasal 1 Ayat 3, “Uang Elektronik (*Electronic Money*) adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit” Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip. Tetapi sekarang *e-money* sudah diproduksi dalam bentuk tidak terwujud yaitu secara *digital* yang harus tersambung pada jaringan atau biasa disebut *e-wallet*.

Tabel 1.1 Jumlah Transaksi Uang Elektronik

Periode	2018	2019	2020	2021
Value	47,198,616	145,165,468	392,088,689	470,090,018

Sumber: <https://www.bi.go.id>, 2021

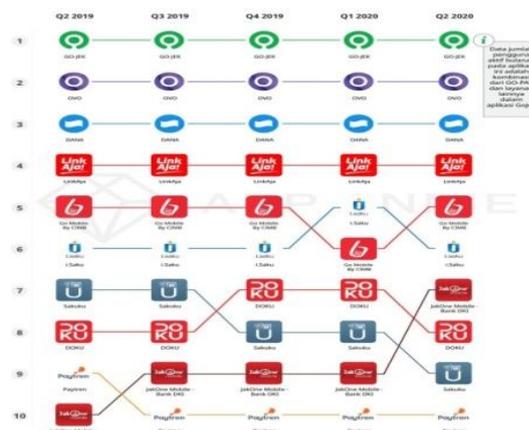
Data kenaikan transaksi *e-money* dari tahun 2018 hingga 2021 meningkat drastis. Uang elektronik pun beragam dari penerbit atau penyedia seperti produk dari Brizzi, Bank Mandiri, Flazz, Go-Pay, DANA, Shopeepay dan masih banyak lagi (Rizky, 2021). Dalam perkembangan dari tahun ke tahun transaksi non tunai selalu menjadi pilihan utama konsumen pada saat melakukan transaksi di gerai-gerai belanja *online* maupun *offline*. Sistem pembayaran elektronik ini bisa juga dilakukan dengan jarak jauh karena hal ini sangat bermanfaat bagi pebisnis untuk mengurangi antrean di kasir dan juga dapat menghemat waktu. Peningkatan basis pajak adalah salah satu kekuatan dari Transaksi pembayaran dengan non tunai karena pemerintah dapat melacak semua transaksi yang ada (Ewa Abbas, 2017)

Sistem pembayaran digital dengan *e-money* ataupun *e-wallet* saat ini termasuk sistem pembayaran yang sangat mudah sehingga pengguna nyaman saat menggunakannya.. Hanya dengan memanfaatkan internet secara *online* bisa membayar tanpa bertemu atau datang jauh-jauh untuk menemui penjual. Dan jika ingin melakukan pembayaran digital secara dekat seperti di toko *offline* hanya dengan scan *QR Code* yang telah disediakan toko dengan aplikasi yang ada di *smarthphone* milik konsumen. Penggunaan *QR Code* bertujuan untuk menyampaikan data yang terkandung di dalamnya dan merespons data tersebut secara cepat (Aulia & Suryanawa, 2019).

Penggunaan transaksi pembayaran dengan menggunakan metode non tunai terkadang akan menimbulkan masalah. Masalah terbesar yang timbul terkait dengan pembayaran non tunai adalah, masalah privasi (Aulia & Suryanawa, 2019). Masalah privasi yang biasa muncul yaitu adalah para *computer hacker* karena dengan kemampuannya para *hacker* bisa dengan mudah mengakses data pelanggan dan data tersebut disalah gunakan. Untuk mengatasi masalah tersebut, memilih aplikasi *e-wallet* atau dompet digital disarankan yang sudah memiliki izin dari Otoritas Jasa Keuangan karena keamanannya selalu diawasi oleh OJK. Dikarenakan semakin berkembangnya teknologi informasi yang salah satunya menawarkan alat pembayaran yang dapat digunakan *smartphone* dengan mudah dan kapan saja, di mana saja.

Semakin maju teknologi membuat masyarakat atau pengguna menggunakan aplikasi pembayaran non tunai tidak hanya pengguna saja penyedia jasa juga ikut terus mencari aplikasi sistem pembayaran non tunai yang lebih efisien dan aman (Sofyan 2017). Di Indonesia dari aplikasi pembayaran *e-wallet* yang ada, DANA adalah salah satu aplikasi pembayaran yang cepat berkembang di Indonesia dan termasuk ranking 10 besar aplikasi *e-wallet* dengan pengguna aktif terbanyak. Aplikasi DANA ini banyak sekali diminati oleh masyarakat kalangan usia apapun. Dibanding dengan aplikasi yang lainnya aplikasi DANA telah mencapai satu juta pengguna terbanyak hanya dalam waktu tiga setengah bulan (Sutanto & Yessica, 2020). DANA ialah perusahaan yang dirintis oleh Indonesia di bidang *Financial Technology* dengan menyediakan infrastruktur yang memungkinkan pengguna di Indonesia untuk melakukan pembayaran dan transaksi secara non-tunai atau secara *digital*, baik *online* maupun *offline* dapat berjalan dengan cepat, praktis dan tetap terjamin keamanannya (Ainun Nadhifah 2018).

Gambar 1.1 Ranking 10 Besar Aplikasi *E-wallet*



Sumber: <https://inet.detik.com>

Dari fenomena inilah yang membuat para pebisnis toko *online* maupun toko fisik menerima pembayaran penjualannya melalui *digital* atau biasa disebut *digital payment* melalui *e-wallet* salah satunya menggunakan aplikasi DANA. Karena aplikasi ini memiliki fitur – fitur yang sangat mudah untuk membantu toko-toko atau UMKM semakin adaptif dengan dinamika era nontunai dan kompeten dalam pengelolaan transaksi (Yuliana 2021). Cara pembayaran melalui DANA dengan mudah memakai *link* untuk toko *online* dan *QR Code* untuk toko fisik. Bukan hanya untuk pembayaran saja DANA juga memberikan pada fitur tersebut bisa melihat riwayat transaksi serta *download* laporan keuangan setiap bulannya.

Untuk mengetahui persepsi dari pengguna penelitian ini menggunakan teori TAM dan *E-business. Technology Acceptance Model* atau biasa disebut TAM merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang memengaruhi apakah penggunaan teknologi tersebut bisa diterima. Model TAM berasal dari teori psikologis untuk menjelaskan perilaku pengguna teknologi informasi. salah satu faktornya yaitu persepsi manfaat atas kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan teknologi informasi sebagai suatu tindakan dalam konteks pengguna teknologi informasi (Tri Irawati, et al 2019).

E-business merupakan suatu kegiatan yang menggunakan media utamanya yaitu dengan teknologi internet, media tersebut dijalankan untuk proses bisnis yang ingin menggunakan basis *website* seperti *internetwork* dengan pelanggan dan mitra bisnisnya. Keamanan merupakan isu yang paling mendasar yang mempengaruhi dalam pengelolaan *e-business* oleh suatu organisasi atau perusahaan, transaksi yang aman menjadi tolak ukur dalam memberi nilai lebih (*high value*) kepada pelanggan dan keamanan juga menjadi dasar kepercayaan dalam bertransaksi dalam lingkungan *e-business* (Damanik & Putra, 2022).

Dalam teori TAM persepsi manfaat yaitu persepsi pengguna terhadap manfaat dari teknologi dalam menggunakannya (Fitria, 2017). Hal tersebut dapat diartikan bahwa persepsi manfaat merupakan pandangan subjektif seseorang atau sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi sangat bermanfaat untuk meningkatkan kinerja pekejaannya. Salah satu manfaat yang didapat dalam menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA yaitu disaat setiap transaksi baik pembeli maupun penjual tidak perlu memikirkan kembalian karena *e-wallet* bisa memotong saldo hingga jumlah desimal sesuai jumlah pembayaran.

Persepsi kemudahan dalam teori TAM juga diartikan sebagai persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan dari teknologi (Fitria, 2017). Hal tersebut dapat diartikan bahwa persepsi kemudahan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan tidak membutuhkan banyak usaha tetapi mudah digunakan dan mudah dioperasikannya. Salah satu kemudahan dalam menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA yaitu menyediakan kemudahan untuk segala jenis transaksi.

Faktor lain selain kemanfaatan dan kemudahan yang merupakan komoditi utama, faktor keamanan diperlukan untuk menimbulkan bahkan meningkatkan kepercayaan masyarakat untuk menggunakan *e-wallet* dan menjadi semacam kemungkinan untuk mewujudkan *cashless society* (Meileny & Wijaksana, 2020). Meskipun, banyak kemudahan dan manfaat dari penggunaan teknologi yang ada, masih ada beberapa pengguna yang menolak untuk menggunakan teknologi dikarenakan pengguna masih tidak percaya terkait keamanan atau terjadi masalah yang tidak pasti pada teknologi tersebut. Pada faktor

keamanan inilah pihak penerbit harus memperhatikan lagi untuk meminimalkan risiko saat transaksi bagi pengguna, sehingga tidak terjadi atau terhindar dari kekhawatiran pengguna saat bertatransaksi menggunakan teknologi tersebut.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena-fenomena tersebut diatas maka peneliti mengambil judul persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan dalam minat menggunakan *fintech* pada aplikasi DANA.

1.2 Rumusan Masalah :

Rumusan masalah yang diambil peneliti :

1. Bagaimana pengaruh persepsi manfaat terhadap minat penggunaan *fintech* pada aplikasi DANA ?
2. Bagaimana pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan *fintech* pada aplikasi DANA ?
3. Bagaimana pengaruh persepsi keamanan terhadap minat penggunaan *fintech* pada aplikasi DANA ?

1.3 Tujuan Penelitian :

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat terhadap minat penggunaan *fintech* pada aplikasi DANA ?
2. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan *fintech* pada aplikasi DANA ?
3. Untuk mengetahui pengaruh persepsi keamanan terhadap minat penggunaan *fintech* pada aplikasi DANA ?

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam perekonomian bisnis baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

 - a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi DANA maupun perusahaan serupa untuk terus mengembangkan fiturnya sesuai dengan kebutuhan masyarakat.
 - b. Memberikan informasi bagi pebisnis toko *online* maupun toko fisik untuk terus mengikuti perkembangan mengenai teknologi keuangan.
 - c. Memberikan informasi bagi pembaca mengenai teknologi keuangan yang semakin berkembang.
 - d. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan Sistem Informasi Akuntansi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi toko *online* dan toko fisik
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan masukan bagi toko *online* maupun toko fisik yang belum menyediakan pembayaran secara *digital*.
- b. Bagi Universitas
Hasil dari penelitian ini diharapkan untuk menambah koleksi penelitian serta dapat dijadikan sebagai bahan referensi mahasiswa yang ingin melanjutkan penelitian tentang SIA yaitu pada aplikasi DANA.
- c. Bagi Peneliti
Dilakukannya penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung terkait layanan aplikasi DANA.

