

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tingginya penetrasi internet dalam kehidupan sehari-hari mendorong pengembangan perangkat mobile yang menunjang teknologi. *Smartphone* merupakan salah satu contoh bentuk dari konvergensi digital karena *smartphone* merupakan perangkat yang terintegrasi dengan fitur telepon genggam yang terhubung dengan akses internet (Shin & Lee, 2014). Seperti *Financial Technology* atau biasa dikenal dengan sebutan *Fintech*, yaitu merupakan teknologi yang memanfaatkan internet dan *software* dalam bentuk layanan keuangan. Salah satu jenisnya yaitu *fintech* pembayaran adalah layanan keuangan hanya untuk menerima dan mengirimkan uang secara digital. Contoh *fintech* berikut adalah Ovo, Link Aja, Shopeepay, Gopay dan Dana.

Menurut statistik Databox, Gopay adalah contoh kasus *fintech* Indonesia. Dimiliki oleh PT Gojek Indonesia. Gopay hadir di 167 kota dan wilayah di Indonesia. Lalu ada *fintech* yang sama dengan Gojek yaitu; Ovo, Dana, Link Aja dan Shopeepay adalah contoh pembayaran *fintech* yang sering dijadikan opsi riset.

Berdasarkan informasi yang dijelaskan oleh Rofiah (2020), sistem pembayaran tahunan yang digunakan oleh *fintech* pembayaran telah berkembang menjadi Rp 412.055.870 pada April 2020. Karena banyaknya uang elektronik yang beredar, pengguna semakin tertarik untuk bertransaksi secara elektronik atau tanpa uang tunai. Saat ini permasalahan di mahasiswa mengenai *fintech* sangat beragam, diantaranya yang pertama adalah pembayaran (mobile payment) yang banyak beredar di aplikasi *playstore/appstore* yang membuat bingung mahasiswa dalam memilih *fintech* mana yang paling efektif digunakan.

Metode *Technique Order Preference by Similarity to Ideal Solution*(TOPSIS) dipilih dikarenakan mampu dalam menyeleksi alternatif terbaik dari beberapa alternatif lain. Dan ini membuahkan output berupa *fintech* mana yang mampu memenuhi kriteria yang dibutuhkan mahasiswa. Penelitian ini dilakukan untuk mencari nilai bobot disetiap atribut, kemudian dilakukan proses pengurutan atribut mana yang menentukan alternatif yang terbaik.

Kriteria yang digunakan dalam proses penentuan *fintech* terbaik berupa desain aplikasi yang menarik, Jaringan pemasaran yang luas, promosi yang ditawarkan, adanya premium akun, keamanan akun yang terjamin, aplikasi yang mudah digunakan.

Menurut penelitian Lestari & Priyodiprojo (2012), metode fuzzy TOPSIS memiliki sebuah konsep yang sangat sederhana dengan pengoperasian yang sederhana karena menggunakan kriteria dan indikator alternatif untuk mendukung pengambilan keputusan.

Mengacu pada beberapa literatur yang telah dijelaskan di atas. Adanya hal ini peneliti mengambil judul “Pemilihan *fintech payment* untuk mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember menggunakan metode *Technique For Order Preference by Similarity of Ideal Solution* (TOPSIS)

Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dirancang sebuah analisis dengan media berbentuk website untuk mengetahui bagaimana pandangan mahasiswa diruang lingkup Universitas Muhammadiyah Jember dalam penggunaan *fintech payment* dan membantu mahasiswa memilih *fintech* mana yang paling efektif dalam penggunaannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkam rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara menentukan *fintech payment* yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember?
2. Bagaimana hasil Pemilihan *Fintech Payment* untuk mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember Menggunakan Metode *Technique For Order Preference by Similarity of Ideal Solution (TOPSIS)*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dijelaskan diatas, maka batasan pada penelitian ini, yaitu:

1. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif menggunakan google form dan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember sebagai subjek penelitiannya.
2. Dalam pengambilan data kuesioner ini menggunakan google form dengan acuan 200 data dan mengambil 2 sample dengan sistem acak, lalu penelitian ini juga membutuhkan jurnal dan penelitian sebelumnya sebagai acuan dalam proses pengerjaannya.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan sebelumnya, tujuan penelitian, yaitu

1. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan pemilihan fintech yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember.
2. Mengukur tingkat TOPSIS pada uji coba Pemilihan *Fintech Payment* untuk mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember Menggunakan Metode *Technique For Order Preference by Similarity of Ideal Solution (TOPSIS)*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dijelaskan diatas, maka manfaat pada penelitian ini, yaitu:

- a. Masyarakat

Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pemilihan *fintech payment* yang efisien bagi masyarakat, baik definisi, jenis-jenis *fintech payment* yang beredar di *playstore/Appstore*, sehingga mampu menarik memotivasi masyarakat.

b. Bagi platform dompet digital

Melalui penelitian ini diharapkan bagi platform-platform *fintech payment* dapat menambah referensi untuk mengetahui faktor-faktor pengaruh keputusan masyarakat dalam melakukan transaksi pembayaran secara online, sehingga dari hasil penelitian ini bisa memberikan gambaran mengenai analisa perilaku masyarakat dalam pemilihan dompet digital hingga bisa terciptanya manfaat bagi sesama dalam menggunakan layanan tersebut.

c. Bagi Akademisi

Melalui penelitian ini diharapkan bagi para akademisi dapat dijadikan referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

