



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya jaman, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) makin terasa pengaruhnya. Salah satunya internet yang semakin canggih dan memberikan kemudahan baik bagi pemerintah maupun masyarakat. (KOMINFO, 2014).



**Gambar 1.1 Pengguna Internet di Indonesia 2018**

**Sumber: (APJII, 2018)**

Pada tahun 2018, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia mencatat ada sebanyak 171,7 juta pengguna internet, atau sebesar 64,8 persen dari penduduk Indonesia pada tahun itu yang berada pada angka 264,16 juta jiwa. Angka pengguna internet itu naik dari tahun sebelumnya yakni 143,26 juta pengguna. Hanya dalam

tempo satu tahun saja, jumlah pengguna internet bertambah sebanyak 27,91 juta (APJII, 2018).

Perkembangan internet secara global telah menjadi salah satu kebutuhan bagi manusia. Kebutuhan akan penggunaan internet ini terjadi karena terus adanya perkembangan teknologi, dimana aktivitas sehari-hari telah terintegrasi oleh teknologi dan internet. Salah satu pemanfaatannya adalah dengan adanya *Digital Financial Service (DFS)* atau biasa disebut dengan Layanan Keuangan Digital (LKD) di Indonesia. *Digital Financial Service (DFS)* itu sendiri merupakan layanan jasa atas pembayaran maupun keuangan yang menggunakan sarana teknologi digital, seperti seluler dan web (Syahputra, 2018).

Sistem keuangan dunia yang ada saat ini adalah hasil dari pengembangan dan evolusi beberapa abad yang lalu. Perkembangan teknologi berdampak pada semua aspek kehidupan termasuk perubahan sistem pembayaran yang ada. Instrumen pembayaran tunai dengan menggunakan uang sudah mulai bergeser ke instrumen pembayaran non tunai. Perkembangan penggunaan pembayaran non tunai tidak dapat dipisahkan dari pengembangan teknologi tetapi juga mendukung upaya pemerintah terhadap *Cash Less Society*. Sederhananya, *Cash Less Society* menafsirkan penggunaan transaksi tunai yang lebih sedikit (Dwi, Thomas, & Bagus, 2016).

Di Indonesia penggunaan uang elektronik sudah marak, buktinya berdasarkan data dari *website* resmi Bank Indonesia, telah terdapat 38 (tiga puluh

delapan) penyelenggara uang elektronik yang telah memperoleh izin dari Bank Indonesia (Bank Indonesia, 2019).

Jumlah uang elektronik di seluruh dunia dari tahun ke tahun semakin meningkat khususnya di Indonesia, berikut merupakan data jumlah transaksi uang elektronik yang beredar di Indonesia seperti terlihat pada gambar 1.2.

Periode	Tahun 2012	Tahun 2013	Tahun 2014	Tahun 2015	Tahun 2016	Tahun 2017	Tahun 2018	Tahun 2019				
								Januari	Februari	Maret	April	Mei
Volume	100,623,916	137,900,779	203,369,990	535,579,528	683,133,352	943,319,933	2,922,698,905	274,687,548	294,101,832	423,743,628	451,650,065	422,602,216
Nominal	1,971,550	2,907,432	3,319,556	5,283,018	7,063,689	12,375,469	47,198,616	5,817,363	5,970,262	8,956,978	10,671,171	12,815,686

**Gambar 1.2 Jumlah Transaksi Uang Elektronik di Indonesia 2012-2019**

**Sumber: (Bank Indonesia, 2019)**

Penggunaan Uang Elektronik sebagai alat pembayaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut (Bank Indonesia, 2019):

- a. Memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi transaksi pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai.
- b. Tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang (seperti permen) akibat pedagang tidak mempunyai uang kembalian bernilai kecil (receh).
- c. Sangat *applicable* untuk transaksi massal yang nilainya kecil namun frekuensinya tinggi, seperti: transportasi, parkir, tol, *fast food*, dll.

Walapun di satu sisi terdapat beberapa manfaat dari Uang Elektronik, tetapi di sisi lain terdapat risiko yang perlu disikapi dengan kehati-hatian dari para penggunanya, seperti (Bank Indonesia, 2019):

- a. Risiko uang elektronik hilang dan dapat digunakan oleh pihak lain, karena pada prinsipnya uang elektronik sama seperti uang tunai yang apabila hilang tidak dapat diklaim kepada penerbit.
- b. Risiko karena masih kurang pemahannya pengguna dalam menggunakan uang elektronik, seperti pengguna tidak menyadari uang elektronik yang digunakan ditempelkan 2 (dua) kali pada *reader* untuk suatu transaksi yang sama sehingga nilai uang elektronik berkurang lebih besar dari nilai transaksi.

Penelitian ini akan difokuskan untuk mengetahui bagaimana penerimaan masyarakat terhadap penggunaan uang elektronik sebagai sistem pembayaran yang akhir-akhir ini sedang marak di Indonesia dengan menggunakan metode yang sama yang ada pada jurnal (Kit Lok, 2015), (Buabeng-Andoh, 2018), dan (Estriegana Valdehita, Medina-Merodio, & Barchino Plata, 2019) yaitu *Technology Acceptance Model (TAM)* dan 5 variabel *original Technology Acceptance Model (TAM)*, yaitu *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Behavioral Intention to Use*, *Attitude Toward*, dan *Actual Use* dengan mengambil sampel responden pada rentang usia 18-30 tahun atau Gen Z (tahun kelahiran 1990-2000) seperti pengambilan sampel responden pada jurnal (Buabeng-Andoh, 2018), responden juga merupakan pengguna salah satu atau lebih uang elektronik yang memiliki pengguna terbanyak, yaitu dari uang elektronik berbasis *chip* ada *Flazz* BCA dan *E-Money* Mandiri (Bank Indonesia, 2019), sedangkan dari uang elektronik berbasis *server* ada *Go-Pay* dan *OVO* (YouGov, 2019).

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dalam skripsi ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah hubungan antara variabel-variabel pada metode *Technology Acceptance Model (TAM)* dengan penerimaan masyarakat terhadap uang elektronik?
- b. Bagaimana besaran pengaruh atas variabel-variabel *Technology Acceptance Model (TAM)* tersebut terhadap penerimaan masyarakat pada uang elektronik?

## 1.3. Batasan Penelitian

Batasan masalah yang akan digunakan pada analisis penerimaan masyarakat terhadap penggunaan uang elektronik ini adalah sebagai berikut:

- a. Target responden valid adalah masyarakat usia 18-30 tahun.
- b. Responden merupakan pengguna salah satu atau lebih uang elektronik berikut, yaitu *Flazz BCA, E-Money Mandiri, Go-Pay, dan OVO*.
- c. Metode analisis yang digunakan adalah *Technology Acceptance Model (TAM)* dengan menggunakan 5 variabel *original Technology Acceptance Model (TAM)*, yaitu *Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Behavioral Intention to Use, Attitude Toward, dan Actual Use*.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian analisis penerimaan masyarakat terhadap penggunaan uang elektronik ini adalah untuk:

- a. Mengetahui hubungan antara variabel-variabel *Technology Acceptance Model (TAM)* yang ada dengan penerimaan masyarakat terhadap uang elektronik.
- b. Mengetahui berapa besar pengaruh variabel-variabel *Technology Acceptance Model (TAM)* tersebut terhadap penerimaan masyarakat terhadap uang elektronik.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian analisis penerimaan masyarakat terhadap penggunaan uang elektronik ini adalah untuk:

- a. Menjadi panduan informasi untuk penelitian-penelitian mengenai penerimaan masyarakat terhadap uang elektronik di kemudian hari.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA