

## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Ekonomi Digital

Ekonomi digital merupakan kemajuan perekonomian yang menggunakan teknologi digital sebagai fungsi utama dalam melakukan transaksi elektronik yang penggunaannya menggunakan jaringan. Menurut Don Tapscott, digital ekonomi merupakan sebuah sosiopolitik dengan sistem ekonomi yang memiliki suatu karakteristik dalam sebuah bagian ruang intelejen, dengan meliputi informasi, berbagai akses *instrument* informasi, kapasitas informasi dan pemrosesan informasi. (Tapscott, 2014)

Menurut (Vital Wave, 2014), terdapat tiga elemen dasar dalam membentuk suatu ekonomi digital di dalam pasar yang sedang berkembang, yaitu:

a. Akses *Internet*

Akses *Internet* merupakan hal paling dasar dalam menjalankan aktivitas ekonomi digital. Akses *internet* ini yang menjadi penghubung antara bisnis, pemerintah dan masyarakat. Dampak dari akses internet adalah terciptanya pelayanan digital (*digital service*) yang terkoneksi dengan masyarakat dana data.

b. Akses transaksional

Akses transaksional menjadikan suatu produk dan layanan menjadi dapat dinikmati dan dikonsumsi oleh masyarakat. Di dalam pasar yang berkembang ini, hal ini menjadi sesuatu yang cukup kompleks untuk mendukung keberlanjutan kemampuan akses transaksi. Akses transaksi ini memiliki dua buah manfaat seperti membuka peluang bagi jenis bisnis baru serta kemampuan didalam mengelola efek dari *economy shock*.

c. *Entrepreneurship*

*Entrepreneurship* memegang perananan penting didalam pengembangan sistem teknologi digital di kalangan *entrepreneur*. *Entrepreneur* memiliki fungsi dalam hal memastikan nilai yang dibuat dapat disimpan bagi negara dan masyarakat.

Dalam menciptakan suatu keberhasilan ekonomi digital dalam sebuah negara diperlukan suatu transisi teknologi finansial dalam bentuk keuangan yang baru. (Radovanović, 2009)

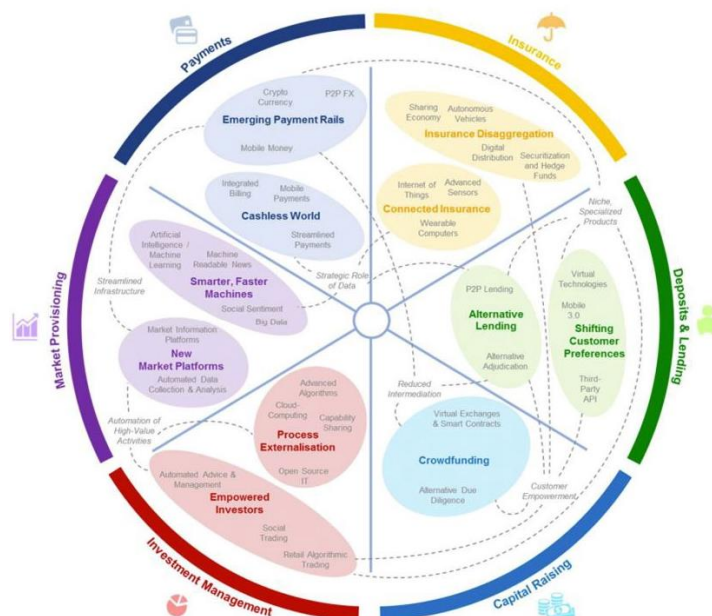
## 2.2 Teknologi Finansial

Teknologi finansial atau yang biasa disebut sebagai *fintech* adalah penggunaan teknologi di dalam dunia keuangan yang menciptakan kemudahan (Douglas Arner, 2015). Sedangkan menurut *Fintech weekly*, teknologi finansial sebagai suatu bidang bisnis yang mengarah kepada penyedia layanan keuangan dengan perangkat lunak dan teknologi *modern* di dalamnya (Weekly., 2017). Selain itu teknologi finansial didefinisikan sebagai bentuk dari inovasi teknologi

didalam dunia keuangan yang dapat menciptakan berbagai model bisnis, aplikasi, proses atau produk yang bersangkutan dengan dunia keuangan. (FBS, 2017)

Dilihat dari aktivitas-aktivitas teknologi finansial yang berhubungan dengan layanan keuangan, teknologi finansial dibagi menjadi lima kategori layanan (FBS, 2017), yaitu pembayaran, kliring dan penyelesaian (*payment, clearing and settlement*), deposito, pinjaman dan penambah modal (*deposits, lending and capital raising*), manajemen resiko (*risk management*), dukungan pasar (*market support*), dan manajemen investasi (*investment management*).

Menurut World Economic Forum (WEF), telah terjadi sebuah disruptif layanan finansial teknologi (*fintech*) terhadap layanan finansial tradisional, karena telah terjadi perubahan *landscape industry* jasa keuangan secara global. Mulai dari struktur industri sampai kepada struktur intermediasinya.



**Gambar 2. 1 Pembagian *Fintech* menurut World Economic Forum 2015**

Dari gambar 2.1, WEF mengidentifikasi dan membagi enam fungsi utama layanan finansial berupa pembayaran (*payment*), penyedia pasar (*market provisioning*), pengelola investasi (*investment management*), asuransi (*insurance*), penyimpanan dana dan penyaluran dana (*deposits and lending*), serta pengumpulan dana (*capital raising*). Pembagian ini kemudian dibagi lagi menjadi 11 klaster inovasi menjadi *Crowdfunding*, *Alternative Lending*, *Shifting Customer Preferences*, *Connected Insurance*, *Insurance Disaggregation*, *Emerging Payment Rails*, *Cashless World*, *Smarter, Faster Machines*, *New Market Platforms*, *Process Externalisation*, dan *Empowered Investors*.

### **2.3 *Cashless society***

Menurut pengertian dari Oxford Dictionary, *cashless* adalah fenomena pertukaran dana yang ditandai dengan adanya penggunaan cek, kartu debit dan kredit, serta metode elektronik dibandingkan dengan penggunaan uang tunai (Dictionary, Cashless, 2018). Sedangkan pengertian *society* pada Oxford Dictionary adalah orang-orang yang tinggal bersama dalam suatu komunitas terurut/terprintah (Dictionary, Society, 2018). Sehingga definisi dari *cashless society* menurut oxford dictionary adalah sekumpulan orang-orang yang hidup bersama dalam suatu pemerintahan yang melakukan transaksi keuangan menggunakan cek, kartu debit atau kredit, dan metode elektronik untuk menggantikan uang tunai.

*Cashless society* merupakan istilah yang dipakai Bank Indonesia (BI) untuk menggambarkan keadaan masyarakat yang melakukan transaksi tanpa

menggunakan uang tunai (Abbas, 2017). Menurut (Businessnovice, 2018), *cashless society* adalah konsep ekonomi untuk melakukan transaksi keuangan dengan format elektronik dibandingkan dengan penggunaan uang tunai.

Menurut data dari Mastercard Advisors (Thomas, 2014), Indonesia masih berada ditahap *inception* yang ditandai dengan penetrasi masyarakat pengguna *cashless* masih dibawah 40%. Dibutuhkan penanganan khusus dari pemerintah berupa kondisi fasilitas dan inovasi untuk meningkatkan pertumbuhan *share* pengguna *cashless*.

#### **2.4 *Electronic Payment (E-payment)***

*Elektronic payment* atau *e-payment* merupakan transaksi pembayaran yang diproses dan diterima secara elektronik *E-payment* merupakan suatu bentuk komitmen keuangan yang melibatkan antara pembeli dan penjual dengan difasilitasi penggunaan komunikasi elektronik. *E-payment* ini juga dianggap sebagai bagian dari kemunculan *e-commerce*, karena penyediaan fasilitas pembayaran secara elektronik dibutuhkan dalam memfasilitasi kehadiran layanan *e-commerce*. (Abrazhevich, 2004)

*E-payment* sendiri dibedakan dalam dua jenis yaitu yang terhubung dengan akun *bank* dan yang tidak terhubung (Bezhovski, 2016). *E-payment* sendiri dibedakan dalam tujuh jenis metode pembayaran yaitu: kartu pembayaran elektronik (*electronics payment cards*), dompet elektronik (*electronics wallets / e-wallets*), kartu kredit virtual (*virtual credit cards*), pembayaran via ponsel (*mobile*

*payment / m-payment*), *loyalty and smart cards*, *electronics cash (e-cash)*, serta pembayaran kartu dengan nilai tersimpan (*stored-value card payment*).

Menurut (Sumanjeet, 2009), *e-payment* sendiri dibagi menjadi tiga bagian yaitu pembayaran mikro (*micro payment*), pembayaran konsumen (*consumer payment*), dan pembayaran bisnis (*business payment*). Ketiga bagian tersebut dibedakan dengan peruntukan dan besaran transaksinya. Pembayaran mikro biasanya disebut juga dengan *consumer to consumer (C2C)* dengan besaran transaksi umumnya dibawah Rp130.000,00. Sedangkan target pembayaran konsumen atau *business to consumer (B2C)* memiliki besaran transaksi sebesar Rp130.000,00 sampai Rp650.000,00. Untuk target pembayaran bisnis atau *business to business (B2B)* memiliki besaran transaksi diatas Rp650.000,00.

## **2.5 E-Wallet**

*E-Wallet* atau Dompet Elektronik adalah layanan web atau program yang berguna untuk menyimpan dan mengontrol informasi belanja online seorang *user*, seperti informasi *login*, *password*, alamat pengiriman pembeli, dan informasi detail tentang kartu kredit *user*. Informasi pelanggan tersebut akan disimpan dalam suatu tempat sentral yang aman. *E-Wallet* menyediakan cara yang nyaman, cepat, dan aman kepada penggunanya untuk melakukan transaksi secara online di seluruh dunia dari toko manapun dan siapapun. (Mohammad Salah Uddin, 2014)

Dompet elektronik atau *E-Wallet* dapat menggantikan fungsi dompet biasa ke dalam suatu aplikasi atau program dan menghilangkan kebutuhan masyarakat akan beberapa kartu yang ada dalam dompet. *E-Wallet* juga menyediakan

beberapa fitur keamanan yang tidak dimiliki oleh dompet biasa. *E-Wallet* memungkinkan pengguna untuk melacak informasi tagihan dan pengiriman sehingga transaksi menjadi lebih cepat dan aman. (Mohammad Salah Uddin, 2014)

## **2.6 Aplikasi Perangkat Lunak (*Software Application*)**

Aplikasi Perangkat Lunak atau *Software Application* adalah perangkat lunak yang dibuat untuk memanfaatkan kemampuan komputer untuk melakukan tugas yang diinginkan oleh pembuat aplikasi. Contoh tugas sebuah aplikasi perangkat lunak adalah sebagai pengolah kata, pemutar media *entertainment*, *web browser*, pengolah email, penampil *data*.

Aplikasi dapat memanipulasi teks, angka, suara, gambar, ataupun kombinasi dari setiap elemen tersebut. Beberapa aplikasi fokus dalam satu tugas (*task*) saja dan sebagian lainnya disebut dengan aplikasi yang terintegrasi yang bisa menyelesaikan beberapa tugas. (Wikipedia, 2018)

## **2.7 OVO**

OVO adalah aplikasi *E-Wallet* yang dikenalkan oleh PT Visionet Internasional yang terafiliasi dengan Grup Lippo. OVO hanya bisa diakses melalui *Smartphone* yang sudah menggunakan sistem operasi iOS melalui *App Store* ataupun Android melalui *Google Play Store*. OVO adalah aplikasi untuk membantu pengguna bertansaksi secara online agar transaksi bisa dilakukan

dengan lebih aman dan cepat. Untuk dapat menggunakan OVO, *user* harus membuat akun melalui nomor *handphone* dan melalui beberapa tahapan.

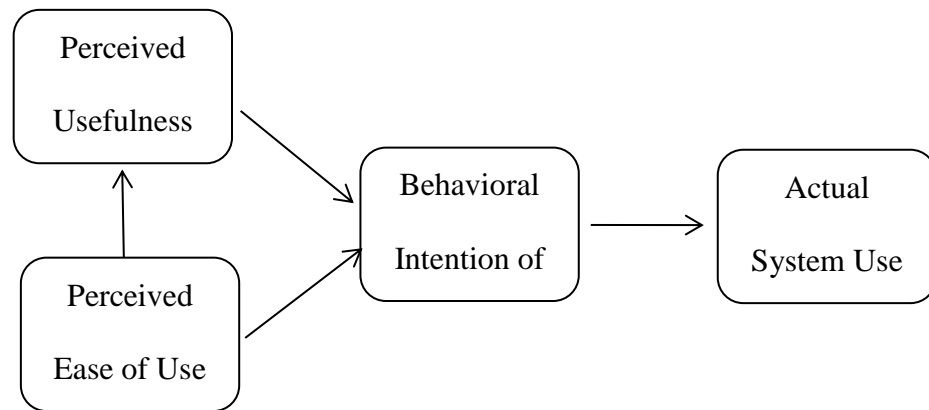
OVO juga merupakan untuk tempat menyimpan saldo uang yang dimiliki *user* dengan cara mengisi saldo OVO *Cash* sebagai saldo utama *user* untuk bertransaksi melalui transfer ataupun dengan OVO *Point* yang bisa dikumpulkan dengan cara berbelanja dan mendapatkan *cashback* atau *loyalty program* dari OVO. OVO juga bukan hanya mempermudah transaksi *online*, tapi sekarang banyak tenant atau toko yang bisa bekerja sama dengan OVO untuk bisa melakukan pembayaran melalui OVO walaupun bukan toko *online*.

Cara mengisi saldo di aplikasi OVO cukup banyak, bisa dari Kartu Debit, Kartu Kredit, ATM (*Automated teller machine*), *Internet* atau *Mobile Banking*, *Merchant OVO*, ataupun *booth* yang sudah disediakan oleh OVO. (OVO, 2019)

## **2.8 Technology Acceptance Model (TAM)**

*Technology Acceptance Model* pertama kali dikenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986. Pada tahun 1989 Davis menggunakan TAM untuk menjelaskan *usage behaviour* terhadap komputer. TAM adalah teori sistem informasi yang ingin mengetahui bagaimana *user* dapat menerima dan menggunakan teknologi (Lai, 2017). Model ini menunjukkan bahwa ketika *user* dihadapkan dengan teknologi baru, sejumlah faktor memengaruhi keputusan mereka tentang bagaimana dan kapan menggunakannya. Davis menyatakan bahwa perilaku *user* dalam menerima dan menggunakan teknologi baru dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*.





**Gambar 2. 2 Technology Acceptance Model (Davis & Bagozzi, 1989)**

*Perceived Usefulness* didefinisikan sebagai tingkat pada saat *user* percaya bahwa menggunakan teknologi baru akan meningkatkan *performance* dari *user*. Sementara *Perceived Ease of Use* didefinisikan sebagai tingkat pada saat *user* percaya bahwa menggunakan teknologi baru akan mengurangi resiko dan kesulitan.

## **2.9 Structural Equation Modeling (SEM)**

Dinyatakan di dalam *the academic literature of many fields*, Rigdon (1998), SEM mengambil peran yang penting. Setiap peneliti ingin mengetahui hubungan antara *satisfaction*, *role ambiguity*, atau *attitude*, SEM menjadi salah satu metode pilihan para peneliti. SEM didesain untuk bekerja dengan beberapa persamaan yang terkait secara bersamaan. (Atmadi, 2019)

SEM menawarkan beberapa keunggulan dibandingkan dengan metode yang hampir sama dengan SEM dan mampu memberikan kerangka umum (*general framework*) untuk *linear modelling*. SEM sangat fleksibel untuk menentukan persamaan yang akan dipakai.

*The development of an evocative graphical language* (McArdle 1980; McArdle and McDonald 1984) telah membantu perkembangan metode SEM menjadi sebuah metode statistik. Dengan ini, hubungan kompleks (*complex relationships*) dapat dimengerti oleh *user* yang tidak familiar dengan SEM sekalipun.

## **2.10 Partial Least Squares (PLS)**

Partial Least Squares (PLS) merupakan salah satu metode alternatif *Structural Equation Model* (SEM) yang mempunyai basis varian (*Variance Based-SEM*, VB-SEM). Analisis regresi linear berganda yang mempunyai banyak variabel bebas, sering timbul masalah karena terjadinya hubungan antara dua atau lebih variabel bebasnya. Variabel bebas yang saling berkorelasi disebut multikolinearitas. (Nurhasanah, 2012)

PLS memiliki tujuan untuk melengkapi keterbatasan dari analisis regresi teknik *Ordinary Least Square* (OLS) dalam mengatasi masalah pada karakteristik data seperti ukuran data kecil adanya *missing value*, bentuk sebaran yang tidak normal, dan adanya gejala multikolinearitas (Haryono, 2015).

PLS merupakan salah satu metode analisis yang memiliki sifat *soft modeling* karena tidak mendasarkan pada asumsi data dengan skala pengukuran,

distribusi data, dan jumlah sampel tertentu yang berarti responden dengan metode ini dapat dibawah 100 responden.

Terdapat sejumlah keunggulan dalam menggunakan analisis PLS, seperti:

- a. Mampu memodelkan banyak variabel dependen dan independen (model kompleks).
- b. Mampu mengelola masalah multikolinearitas antar variabel independen.
- c. Hasil tetap kokoh meskipun terdapat data tidak normal.
- d. Menghasilkan variabel laten independen secara langsung berbasis cross-product yang melibatkan variabel laten dependen sebagai kekuatan prediksi.

PLS memiliki analisis yang terdiri dari dua jenis sub model yaitu model *structural (inner model)* dan model pengukuran (*outer model*). *Inner model* menunjukkan kekuatan estimasi antar konstruk. *Outer model* menunjukkan cara indikator mempresentasikan variabel laten yang diukur (Irwan, 2015).

### **2.11 Social Influence**

*Social influence* memiliki definisi berupa persepsi seseorang yang merasa bahwa penting bagi orang lain percaya bahwa menggunakan sistem baru merupakan suatu keharusan (Ventakesh, 2003). Berdasarkan dari konstruk *social influence* yang diteliti oleh (Ventakesh, 2003), terdapat tiga variabel berupa *subjective norm, social factor, serta image*. *Subjective norm* merupakan tekanan sosial yang dirasakan oleh seseorang untuk melakukan maupun tidak melakukan

sesuatu. *Social factor* merupakan internalisasi individu terhadap budaya subjektif dan kesepakatan *interpersonal* yang dialami individu dalam situasi sosial antar individu dengan individu lainnya. *Image* memiliki arti bahwa seseorang memiliki tingkat dalam mengidentifikasi suatu penggunaan teknologi inovatif yang dapat memberikan peningkatan kedalam status sosialnya. (Ventakesh, 2003)

## 2.12 Smart PLS

Smart PLS adalah perangkat lunak dengan *graphical user interface* (GUI) untuk *structural equation modelling* (SEM) berbasis varians menggunakan *partial least squares* dengan metode *path modelling* (Wong, 2013). Smart PLS dapat menghitung *path model* terhadap variabel laten dengan menggunakan algoritma SEM-PLS, *standard results assessment criteria*, dan mendukung analisis statistik tambahan lainnya.

## 2.13 Penelitian Terdahulu

Berikut adalah penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini:

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

<b>Nama peneliti</b>	<b>Judul penelitian</b>	<b>Hasil penelitian</b>
I Made Agus Ana Widiatmika, 2012	Pengembangan Model Penerimaan Teknologi Internet oleh Pelajar Dengan Menggunakan Konsep Technology Acceptance Model	Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa internet memberikan pengaruh positif kepada siswa .

Fauzan, 2018	Faktor-Faktor yang Memengaruhi Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Go-Jek pada Fitur Go-Food	Terdapat tiga faktor yang menunjukkan hasil positif yaitu facilitating condition, price value, dan habit dalam mempengaruhi niat dan perilaku seseorang dalam menggunakan layanan Go-Food.
Saomi Rizqiyanto, 2010	Analisis Technology Acceptance Model Pada Pengguna Electronic Banking di Lingkungan Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	Statisik penggunaan e-banking dalam lingkungan fakultas dan HUKUM UIN Syarif Hidayatullah

Berdasarkan penelitian terdahulu dan setelah perbandingan dapat disimpulkan metode PLS merupakan metode yang tepat karena dapat terbukti dapat mengolah dan membuktikan data dengan baik walau dengan jumlah responden yang kecil. (Ni Made Shandyastini, 2016)