

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

E-wallet (dompet elektronik) merupakan salah satu bentuk Fintech (Finance Technology) yang memanfaatkan media internet dan digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembayaran. E-wallet muncul menawarkan lebih banyak kemudahan dengan teknologi terkini yang dapat diakses oleh semua kalangan. Indonesia saat ini memiliki generasi millennial, mereka yang kebanyakan remaja telah mengenal dan mengadopsi teknologi. Akses terhadap internet telah dapat dinikmati hampir di setiap kalangan di seluruh penjuru negeri. Hal ini merupakan peluang yang sangat menjanjikan di era industri bagi industri perbankan dan ecommerce dalam mengembangkan usaha mereka.

E-wallet adalah istilah untuk aplikasi atau layanan dompet elektronik yang berfungsi untuk transaksi antar penggunanya. Penggunaan E-Wallet di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat dengan pesat, Hal ini terjadi oleh beberapa faktor seperti kemudahan bertransaksi, kenyamanan, kecepatan, kepercayaan dan keamanan yang ditawarkan dan banyaknya inovasi yang ditawarkan dari penggunaan E-Wallet tersebut. Selain itu juga karena maraknya promosi yang ditawarkan kepada pengguna E-Wallet dan perkembangan E-Commerce di Indonesia menjadi pendorong penggunaan E-Wallet di Indonesia. (Lifepal.co.id, 2019).

Kehadiran E-Wallet sebagai alat transaksi pembayaran elektronik sangat bermanfaat bagi manusia yang dapat membuat gaya hidup manusia semakin berubah, adapun metode yang diterapkan pada dompet digital adalah pembayaran non tunai (cashless), dimana metode tersebut membawa banyak keuntungan jika dibandingkan dengan metode tunai (cash). Adapun dalam menggunakan dompet digital, masyarakat perlu melakukan pengisian saldo untuk dapat menggunakan dan melakukan transaksi secara online maupun offline melalui sebuah aplikasi, sehingga masyarakat dapat melakukan berbagai macam transaksi menggunakan dompet digital. Ada beberapa aplikasi pembayaran e-wallet di Indonesia yang dikenal masyarakat dan terus menerus berkembang, diantaranya ialah Go-Pay dari Gojek, T-Cash dari Telkomsel, OVO, DANA, dan Link Aja, yang dapat digunakan untuk menyimpan uang dalam bentuk digital dan siap untuk digunakan dalam bertransaksi secara online.

Menurut Azjen dan Fisbein (1980) model Technology Acceptance Model (TAM) berdasar dari Theory of Reasoned Action (TRA). Tujuan dari metode Technology Acceptance Model (TAM) yaitu bagaimana menjelaskan tentang standar penerimaan komputer atau sistem secara individu baik secara umum juga memberikan pengetahuan tentang sikap pengguna sistem didalam suatu populasi (Davis, 1989, Hal. 186). Berdasarkan teori dari Davis menjelaskan bahwa "Technology Acceptance Model (TAM) adalah suatu model untuk memprediksi dan menjelaskan bagaimana pengguna teknologi menerima dan menggunakan teknologi yang berkaitan dengan pekerjaan pengguna". Model TAM berasal dari teori psikologis untuk menjelaskan perilaku pengguna teknologi informasi yang

berlandaskan pada kepercayaan (belief), sikap (attitude), niat (intention) dan hubungan perilaku pengguna (user behavior relationship). Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi adalah persepsi pengguna atas kegunaan dan kemudahan penggunaan teknologi informasi sebagai suatu tindakan dalam konteks pengguna teknologi informasi sehingga alasan seseorang dalam melihat manfaat dan kemudahan penggunaan menjadikan tindakan orang tersebut dapat menerima penggunaan teknologi informasi (Davis, 1989, Hal. 187).

Menurut Technology Acceptance Model (TAM) ada dua faktor utama yang mempengaruhi penerimaan teknologi, yaitu persepsi kegunaan (perceived usefulness) dan persepsi kemudahan penggunaan (perceived ease of use). Persepsi kegunaan mengacu pada sejauh mana teknologi dapat meningkatkan produktivitas atau efektivitas kerja seseorang, sementara persepsi kemudahan mengacu pada sejauh mana teknologi mudah digunakan oleh seseorang. Dalam pengembangan TAM, kemudian ditambahkan faktor kepercayaan (trust) sebagai faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi. Kepercayaan mengacu pada keyakinan seseorang tentang keandalan dan keamanan teknologi yang digunakan (Davis, 1989, Hal. 187).

Persepsi adalah fungsi psikis yang penting yang menjadi jendela pemahaman bagi peristiwa dan realitas kehidupan yang dihadapi manusia. Manusia sebagai makhluk yang diberikan amanah kekhilafahan diberikan berbagai macam keistimewaan yang salah satunya adalah proses dan fungsi persepsi yang lebih rumit dan lebih kompleks dibandingkan dengan makhluk Allah yang lainnya. Dalam bahasa Al-Qur'an, beberapa proses dan fungsi persepsi dimulai dari proses

penciptaan. Dalam QS. Al-Mukminun ayat 12-24, disebutkan proses penciptaan manusia dilengkapi dengan penciptaan fungsi-fungsi pendengaran dan penglihatan. Dalam ayat ini tidak disebutkan telinga dan mata, tetapi sebuah fungsi. Kedua fungsi ini merupakan fungsi vital bagi manusia dan disebutkan selalu dalam keadaan bersamaan.

Proses persepsi didahului dengan proses penerimaan stimulus pada reseptor, yaitu indera. Fungsi indera manusia sendiri tidak langsung berfungsi setelah ia lahir, akan tetapi ia akan berfungsi sejalan dengan perkembangan fisiknya. Sehingga ia dapat merasa atas apa yang terjadi padanya dari pengaruh-pengaruh eksternal yang baru dan mengandung perasaan-perasaan yang akhirnya membentuk persepsi dan pengetahuannya terhadap alam luar (Najati, 2005).

Alat indera yang dimiliki oleh manusia berjumlah lima macam yang bisa disebut dengan panca indera. Panca indera merupakan suatu alat yang berperan penting dalam melakukan persepsi, karena dengan panca indera inilah individu dapat memahami informasi menjadi sesuatu yang bermakna.

Proses persepsi dilalui dengan proses penerimaan stimulus pada reseptor yaitu indera, yang tidak langsung berfungsi setelah dia lahir, tetapi akan berfungsi sejalan dengan perkembangan fisiknya (Najati, 2005). Di dalam Al-Qur'an terdapat terdapat beberapa ayat yang maknanya berkaitan dengan panca indera yang dimiliki manusia, antara lain dalam QS. An-Nahl ayat 78 dan As-Sajdah ayat 9, yaitu :

QS. An-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya :

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur. (Terjemahan Kemenag 2019:16).

As-Sajdah ayat 9:

ثُمَّ سَوَّاهُ وَنَفَخَ فِيهِ مِنْ رُوحِهِ ۗ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا
تَشْكُرُونَ

Artinya :

Kemudian Dia menyempurnakannya dan meniupkan roh (ciptaan)-Nya ke dalam (tubuh)nya dan Dia menjadikan pendengaran, penglihatan dan hati bagimu, (tetapi) sedikit sekali kamu bersyukur. (Terjemahan Kemenag 2019:32).

UIN Antasari Banjarmasin dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan institusi pendidikan tinggi yang memiliki populasi di wilayah tersebut dan saya telah melakukan observasi awal serta bertanya tanya kepada beberapa Mahasiswa yang kebetulan pengguna e-wallet. Mahasiswa merupakan kelompok yang potensial dalam menggunakan e-wallet sebagai alat transaksi, dan penelitian di UIN Antasari Banjarmasin dapat memberikan gambaran yang representatif tentang faktor-faktor yang memengaruhi keputusan penggunaan e-wallet di kalangan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

Dengan memilih Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin angkatan 2019, 2020 dan 2021 sebagai subjek penelitian, peneliti memiliki akses yang lebih

mudah ke populasi yang relevan dan dapat memberikan kontribusi yang signifikan baik secara lokal maupun konteks yang lebih luas.

Dalam penelitian ini, TAM digunakan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan e-wallet oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin. Tiga faktor yang dipertimbangkan dalam penelitian ini adalah persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi keamanan.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah persepsi kegunaan, kemudahan dan keamanan berpengaruh secara simultan terhadap keputusan dalam penggunaan e-wallet sebagai alat transaksi oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin?
2. Apakah persepsi kegunaan, kemudahan dan keamanan berpengaruh secara parsial terhadap keputusan dalam penggunaan e-wallet sebagai alat transaksi oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin?
3. Diantara variabel di atas variabel manakah yang paling dominan?

C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis apakah persepsi kegunaan, kemudahan dan keamanan berpengaruh secara simultan terhadap keputusan penggunaan e-wallet sebagai alat transaksi oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.
2. Menganalisis apakah persepsi kegunaan, kemudahan dan keamanan berpengaruh secara parsial terhadap keputusan penggunaan e-wallet sebagai alat transaksi oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.
3. Menganalisis diantara variabel diatas variabel manakah yang paling dominan.

D. Manfaat Penelitian

a. Secara Teori

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman dan pengetahuan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan e-wallet di kalangan mahasiswa.
- 2) Hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang mengembangkan wawasannya mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan e-wallet.

b. Secara Praktis

1) Bagi Penulis

Dapat menambah pengetahuan tentang Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Sebagai Alat Transaksi Oleh Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

2) Bagi Akademik

Menambah pengetahuan, data, dan masukan pemikiran mengenai Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Sebagai Alat Transaksi Oleh Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

3) Bagi Perusahaan

Hasil Penelitian ini dapat memberikan pedoman bagi penyedia layanan e-wallet dalam meningkatkan kualitas layanan mereka. Penyedia layanan dapat memahami faktor-faktor yang paling berpengaruh

dalam keputusan penggunaan e-wallet oleh mahasiswa dan dapat mengimplementasikan strategi yang sesuai untuk meningkatkan adopsi e-wallet.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami, dan untuk memperjelas judul penelitian ini, berikut ini definisi ataupun batasan istilah dari judul penelitian, yaitu :

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Jadi dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa saja yang ada di sekitarnya. (Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005 : 849). Sedangkan menurut peneliti pengaruh merupakan dorongan atau bujukan.

Analisis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah analisis faktor-faktor yang memengaruhi keputusan penggunaan e-wallet sebagai alat transaksi, penelitian ini menggunakan metode survei kuesioner sebagai instrument pengumpulan data. Sampel yang diambil adalah mahasiswa yang menggunakan e-wallet sebagai alat transaksi guna untuk mengetahui apakah persepsi kegunaan, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan berpengaruh secara simultan dan parsial terhadap keputusan mahasiswa UIN Antasari dalam menggunakan e-wallet.

Mengkonsepkan bahwa persepsi kegunaan diukur melalui indikator seperti meningkatkan kinerja pekerjaan, menjadikan pekerjaan lebih mudah serta

secara keseluruhan teknologi yang digunakan dirasakan bermanfaat. Disebutkan pula persepsi terhadap kegunaan sebagai kemampuan subjektif pengguna dimasa yang akan datang dimana dengan menggunakan sistem aplikasi yang spesifik akan meningkatkan kinerja dalam konteks organisasi. Davis (1989) mengkonsepkan bahwa persepsi kegunaan diukur melalui indikator seperti meningkatkan kinerja pekerjaan, menjadikan pekerjaan lebih mudah serta secara keseluruhan teknologi yang dirasakan bermanfaat (Davis, 1989, Hal. 320).

Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna, maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna, maka dia tidak akan menggunakannya (Jogiyanto, 2007, Hal. 115).

Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Apabila seseorang atau suatu kelompok masyarakat percaya bahwa dan yakin bahwa suatu sistem informasi akan mudah digunakan dan tidak akan mengalami kesulitan pada saat menggunakan teknologi tersebut, maka secara otomatis masyarakat tersebut akan menggunakan sistem informasi begitupun sebaliknya (Jogiyanto, 2007, Hal. 115).

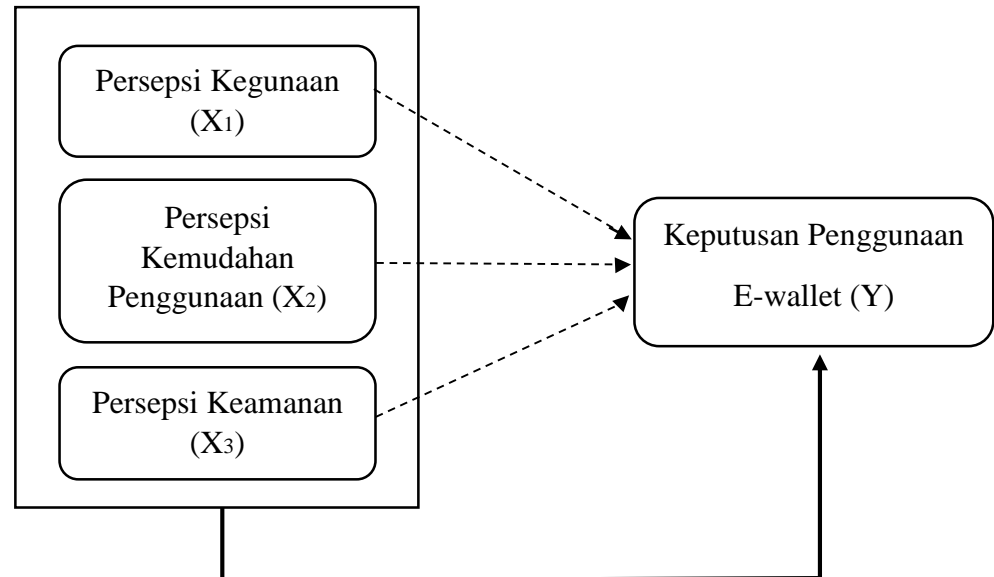
Persepsi keamanan diartikan sebagai persepsi konsumen atas keamanan dalam melakukan transaksi e-commerce (Eid, 2011). Sedangkan Flavia'n and Guinali'u (2006) mengartikan persepsi keamanan sebagai

kemungkinan kepercayaan subjektif yang dimiliki konsumen bahwa informasi pribadi mereka (dalam aspek perdata dan moneter) tidak akan dilihat, disimpan, dan dimanipulasi oleh pihak lain selama dalam perjalanan dan penyimpanan, sehingga secara konsisten menimbulkan harapan kepercayaan diri mereka (Flavia'n and Guinali'u, 2006, Hal. 3).

Secara teknis persepsi keamanan akan menjamin integritas, kerahasiaan, otentifikasi dan tanpa pencatatan transaksi). Menurut Flavia'n and Guinali'u tersebut integritas suatu sistem informasi mengacu pada kemustahilan dari data yang ditransmisikan atau disimpan akan dapat dimodifikasi oleh pihak ketiga tanpa izin. Kerahasiaan melibatkan data yang hanya dapat dilihat oleh individu yang berwenang. Otentikasi memungkinkan suatu kegiatan tertentu hanya akan dilakukan setelah identifikasi, atau adanya jaminan bahwa identitas hanya digunakan untuk suatu urusan tertentu saja (misalnya situs web). Akhirnya, tanpa pencatatan transaksi (non-repudiation) mengacu pada prosedur yang melindungi individu atau organisasi untuk menyangkal bahwa mereka telah melakukan operasi tertentu (misalnya order pembelian) (Flavia'n and Guinali'u, 2006, Hal. 3).

Keputusan penggunaan pada penelitian ini diekuivalenkan atau disamakan dengan teori mengenai keputusan pembelian. Peter dan Olson (2013) mengungkapkan keputusan penggunaan sebagai suatu proses integrasi yang digunakan untuk mengombinasikan pengetahuan dan mengevaluasi dua atau lebih alternatif dan memilih satu diantaranya. Hasil proses integrasi tersebut adalah suatu pilihan secara kognitif yang menunjukkan intensi perilaku. Intensi perilaku sendiri adalah suatu rencana untuk menjalankan satu perilaku atau lebih.

F. Kerangka Pikir



Gambar 1.1

Kerangka Teori

(Sumber : Data diolah Berdasarkan Teori)

Keterangan

X1 = Persepsi Kegunaan

X2 = Persepsi Kemudahan Penggunaan

X3 = Persepsi Keamanan

Y = Keputusan Penggunaan E-wallet

-----▶ : secara Parsial

————▶ : secara Simultan

G. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang sangat relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Farahdiba (2019), dengan judul analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat pengguna e-wallet (electronic wallet) sebagai alat transaksi terhadap mahasiswa di Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dari persepsi kepercayaan, keamanan, kemudahan, manfaat, resiko, dan persepsi konsumtif terhadap keputusan pemakaian e-wallet OVO oleh Mahasiswa di Yogyakarta. Metode penelitian menggunakan kuantitatif asosiatif dengan responden berjumlah 100 orang memakai teknik convenience sampling. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada objek penelitian, dan subjek penelitian dimana penelitian terdahulu meneliti mahasiswa di Yogyakarta sedangkan penelitian ini dilakukann terhadap mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.
2. Ramadhani (2021), dengan judul analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat konsumen terhadap penggunaan uang elektronik pada aplikasi OVO. Faktor yang digunakan dalam penelitian ini adalah kepercayaan, kemudahan dan keamanan dengan teknik pengambilan sampelnya adalah purposive sampling dengan sampel sejumlah 100 responden. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada objek, subjek dan teknik pengumpulan data dimana pada penelitian ini hanya menggunakan kuesioner sedangkan, pada penelitian terdahulu menggunakan wawancara dan studi kepustakaan.

3. Abrilia dan Tri (2020), dengan judul pengaruh persepsi kemudahan dan fitur layanan terhadap minat menggunakan e-wallet pada aplikasi DANA di Surabaya. Jenis penelitian yang dipakai adalah deskriptif kuantitatif dengan sampel sebanyak 214 responde pengguna DANA di Surabaya. Adapun perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada objek penelitian dimana penelitian sebelumnya dilakukan pada pengguna DANA di Surabaya sedangkan pada penelitian ini dilakukan pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dan pada penelitian ini ada penambahan variable persepsi kegunaan, persepsi keamanan dan persepsi kemudahan pengguna.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu pernyataan sementara atau dugaan yang paling memungkinkan yang masih harus dicari kebenarannya. Hipotesis digunakan sebagai dasar dalam analisis dan pembahasan selanjutnya. Mengacu pada kerangka berfikir dan studi empiris yang berkaitan dengan penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah persepsi kegunaan, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan berpengaruh secara simultan terhadap keputusan dalam penggunaan e-wallet sebagai alat transaksi oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

H_0 = persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi keamanan tidak memiliki pengaruh secara simultan terhadap keputusan dalam penggunaan e-wallet sebagai alat transaksi oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

Ha = persepsi kegunaan, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan memiliki pengaruh secara tidak simultan terhadap keputusan dalam penggunaan e-wallet sebagai alat transaksi oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

2. Apakah persepsi kegunaan, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan berpengaruh secara parsial terhadap keputusan dalam penggunaan e-wallet sebagai alat transaksi oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

Ho = persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan tidak memiliki pengaruh secara parsial terhadap keputusan dalam penggunaan e-wallet sebagai alat transaksi oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

Ha = persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan memiliki pengaruh secara parsial terhadap keputusan dalam penggunaan e-wallet sebagai alat transaksi oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian berisi uraian singkat tentang isi bab demi bab yang akan ditulis di dalam penelitian ini :

Bab I merupakan bagian pendahuluan memaparkan gambaran umum penelitian. Bab ini terdiri dari latar belakang penelitian yang menjelaskan alasan penelitian ini dilakukan, rumusan masalah yang merupakan permasalahan yang diselesaikan pada penelitian ini, tujuan penelitian untuk menjawab dari rumusan masalah tersebut. Kegunaan penelitian ini adalah dapat berguna bagi penulis sendiri dan pihak lain yang memerlukan referensi dan rujukan terkait permasalahan yang diangkat serta dapat menjadi tambahan koleksi pustaka kampus. Definisi operasional, untuk merincikan istilah-istilah yang ada pada judul penelitian yang

bermakna umum dan luas. Penelitian terdahulu, merupakan salah satu referensi bagi penulis dalam melakukan penelitian yang dilakukan. Yang terakhir adalah sistematika penulisan dalam bagian ini penulis menjelaskan penelitian yang akan dituangkan kedalam penelitian secara sistematis.

Bab II berisikan landasan teori. Landasan teori memberikan penjelasan mengenai teori-teori yang dipakai untuk menguraikan permasalahan pada penelitian dimana teori tersebut bersumber dari buku, literature, jurnal, dan penelitian-penelitian sebelumnya.

Bab III berisikan metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Diantaranya jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, dan sumber data yang digunakan, metode pengumpulan data, teknik pengolahan data dan teknik analisis data hingga proses penelitian.

Bab IV merupakan inti dari penelitian yang akan menjelaskan laporan hasil penelitian.

Bab V menjelaskan simpulan hasil penelitian yang dilakukan, serta saran-saran penulis kepada berbagai pihak termasuk kepada peneliti selanjutnya sebagai bahan acuan penelitiannya.