

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembang pesatnya teknologi membawa perubahan gaya hidup masyarakat tradisional menjadi masyarakat millennial. Perkembangan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Kemajuan teknologi ini merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan saat ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Dimana inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif, memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas bagi kehidupan manusia, khusus nya dalam bidang teknologi masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini, sehingga dengan adanya teknologi masyarakat dapat melakukan sesuatu dengan mudah, cepat dan efisien serta dapat mengikuti perkembangan jaman (Hendro Setyo dan Mita Puspita, 2014)

Setiap teknologi informasi tidak hanya mempengaruhi sebuah sistem informasi, akan tetapi berpengaruh juga pada kehidupan sehari-hari, baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, politik, sosial dan budaya. Gaya hidup mulai berubah seiring dengan produk teknologi informasi yang semakin berkembang pesat, alat bantu komputer juga dapat meningkatkan efisiensi kerja serta kecepatan dalam perhitungan matematis sehingga informasi yang dihasilkan lebih cepat. Sebuah instansi swasta ataupun milik pemerintah harus bersaing mengikuti arus perkembangan jaman yang hanya dapat dicapai dengan adanya sistem informasi yang lebih baik dari sebelumnya salah satu informasi yang mudah diakses pada jaman sekarang ini yaitu

internet. Internet merupakan seluruh jaringan komputer yang terhubung menggunakan standar sistem global *Transmission Control Protocol* atau *Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*Packet switching communication protocol*) untuk melayani miliyaran pengguna diseluruh dunia. Hal ini didukung dengan data yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-4 dari 20 negara pengguna internet terbanyak di dunia per Juni 2020.

Tabel 1.1

Dua puluh Negara dengan Pengguna Internet Terbanyak

TOP 20 COUNTRIES WITH HIGHEST NUMBER OF INTERNET USERS - 2020 Q1						
No	Country or Region	Internet Users 2020 Q1	Internet Users 2020 Q4	Population, 2020 est	Population, 2000 Est.	Internet Growth 2000-2020
1	China	854,000,000	22,500,000	1,439,062,022	1,283,198,970	3,80%
2	India	560,000,000	5,000,000	1,368,737,513	1,053,050,912	11,20%
3	United States	313,322,868	95,354,000	331,002,651	281,982,778	328%
4	Indonesia	171,260,000	2,000,000	273,523,615	211,540,429	8,56%
5	Brazil	149,057,635	5,000,000	212,392,717	175,287,587	2,98%
6	Nigeria	126,078,999	200	206,139,589	123,486,615	63,00%
7	Japan	118,626,672	47,080,000	126,854,745	127,533,934	252%
8	Russia	116,353,942	3,100,000	145,934,462	146,396,514	3,75%
9	Bangladesh	94,199,000	100	164,689,383	131,581,243	94,20%
10	Mexico	88,000,000	2,712,400	132,328,035	2,712,400	3,14%

11	Germany	79,127,551	24,000,000	83,783,942	81,487,757	329%
12	Philippines	79,000,000	2,000,000	109,581,078	77,991,569	3,95%
13	Turkey	69,107,183	2,000,000	84,339,067	63,240,121	3,46%
14	Vietnam	68,541,344	200	68,541,344	200	34,25%
15	United Kingdom	63,544,106	15,400,000	67,886,011	58,950,848	413%
16	Iran	67,602,731	250	83,992,949	66,131,854	27,04%
17	France	60,421,689	8,500,000	65,273,511	59,608,201	710%
18	Thailand	57,000,000	2,300,000	69,799,978	62,958,021	2,48%
19	Italy	54,798,299	13,200,000	60,461,826	57,293,721	415%
20	Egypt	49,231,493	450	102,334,404	69,905,988	10,94%
TOP 20 Countries		3,241,273,512	251,346,400	5,233,377,837	4,312,497,691	1,29%
Rest of the World		1,332,876,622	109,639,092	2,563,237,873	1,832,509,298	1,22%
Total World		4,574,150,134	360,985,492	7,796,615,710	6,145,006,989	1,27%

Sumber: (<https://internetworldstats.com/top20.htm>, 2020)

Lalu berdasarkan hasil laporan survei Penetrasi dan Profil studi polling Indonesia yang bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), menurut Sekjen APJII, Henri Kasyfi jika ditotal dari keseluruhan masyarakat Indonesia dengan populasi sebanyak 264 jiwa ada sebanyak 171 juta jiwa atau sekitar 64,8% masyarakat Indonesia sudah terhubung dengan internet (Kompas.com, 2020). Penggunaan layanan internet di Indonesia menurut hasil survei APJII tahun 2018 didominasi oleh layanan *chatting* sebanyak 24,7% dan paling rendah pada layanan transfer uang *online* dan membayar tagihan secara *online* masing-masing pada 0,1% (apjii.or.id, 2018).

Manfaat internet semakin sangat terasa bagi para pemakainya yang tidak bisa lepas dari dunia internet ini. Seperti misalnya para internet *marketer*, *narablog*, *blogger*, hingga saat ini internet dapat membuat lahan baru di sektor bisnis seperti perdagangan elektronik atau toko online yang mana semakin mempunyai tempat di mata para konsumen yang sedang mencari barang tertentu. Hal tersebut dapat membuat pengguna yang menganggap bahwa teknologi telah membuka kesempatan bisnis bagi semua orang. Hal tersebut merupakan salah satu hal yang memicu perusahaan atau dunia bisnis agar selalu berusaha untuk memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Internet sekarang telah menjadi media transaksi masyarakat Indonesia untuk bertransaksi dalam penjualan maupun pembelian secara online.

Sistem digitalisasi alat ini telah menambah seluruh lini kehidupan manusia, termasuk sistem pembayaran. Sistem pembayaran merupakan bagian penting terhadap maju/mundurnya ekonomi negara. Hal ini dikarenakan efektivitas perekonomian suatu negara sangat dipengaruhi oleh kelancaran mekanisme dalam sistem pembayaran. Sistem pembayaran yang efisien dapat diukur dari kemampuan dalam menciptakan biaya yang minimal untuk mendapatkan manfaat dari suatu kegiatan transaksi karena kegiatan transaksi itu penting dalam siklus perekonomian, dimana kegiatan tersebut melibatkan alat pembayaran. Alat pembayaran digunakan sebagai media pembayaran.

Evolusi alat pembayaran di Indonesia dapat dikatakan berkembang sangat pesat dan maju. Awal mula alat pembayaran itu dikenal sistem barter antar barang yang diperjual-belikan. Dalam perkembangannya, mulai dikenal satuan tertentu yang memiliki nilai pembayaran yang lebih dikenal dengan uang. Hingga saat ini uang masih menjadi salah satu alat pembayaran utama yang berlaku di masyarakat. Hingga saat ini uang masih menjadi salah satu alat pembayaran yang utama yang berlaku di masyarakat. Selanjutnya alat pembayaran terus berkembang dari alat pembayaran tunai (*cash based*) ke alat pembayaran nontunai (*non cash*) seperti alat pembayaran berbasis kertas

(*paper based*), misalnya cek dan bilyet giro. Selain itu dikenal juga alat pembayaran memakai kartu (*card based*), misalnya ATM, kartu kredit, kartu debit dan kartu prabayar (Bank Indonesia, 2018).

Dalam PBI No 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik, salah satu alat pembayaran elektronik dikenal dengan money electronic (*e-money*). *E-money* merupakan salah satu bentuk uang digital yang memenuhi unsur: diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit: nilai mata uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu media *server* atau *chip*: dan nilai elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud Undang-Undang yang mengatur mengenai perbankan. *E-money* berfungsi untuk memindahkan data saldo uang yang terkandung pada *e-money* kita ke komputer atau sistem informasi penjualan, sehingga barang yang kita inginkan terbeli tanpa mengeluarkan tambahan uang cash. Secara umum, *e-money* yang bentuknya kartu prabayar cenderung memiliki saldo yang jauh lebih sedikit dibandingkan dengan kartu *e-money* yang diterbitkan oleh bank. Walaupun dua demikian, pendaftaran *e-money* berbentuk kartu prabayar cenderung lebih cepat dan singkat dibandingkan dengan pendaftaran *e-money* berbentuk kartu dari bank yang mungkin akan membutuhkan verifikasi transaksi dalam waktu tertentu. Adapun berdasarkan media penyimpanan nilai uang elektronik dengan media penyimpanan berupa *chip* (*chip based*) dan uang elektronik dengan media penyimpanan berupa *server* (*server based*). *Chip based* bentuknya kartu, contohnya Top Cash BNI, Brizzi BRI, *falzz* BCA, DAN *E-money* Mandiri. Sedangkan *server based* dalam bentuk aplikasi dompet digital (*e-wallet*), contohnya G0-PAY, LinkAja, OVO, dan DANA (Sulistiyo dan Berlianingsih, 2017).

Dompet digital (*e-wallet*) adalah salah satu tipe dari pembayaran elektronik, yang dapat digunakan untuk transaksi secara online melalui komputer atau Smartphone. Dompet Digital menyediakan solusi yang sangat nyaman untuk bisnis apa pun, dan memungkinkan pelanggannya untuk membeli produk mereka secara online. Dompet Digital dalam bentuk digital

terdapat pada perangkat seluler. Junaidi dan Sfenriato mengatakan, melalui dompet digital konsumen hanya perlu memasukkan informasi satu kali dan dapat digunakan di situs mana saja untuk bertransaksi (Sofyan Shaury, 2019)

Layanan *mobile payment* semakin populer seiring meningkatnya pemakaian *smartphone* di Indonesia. Terlebih, semakin banyak pilihan aplikasi dompet digital atau *e-wallet* tanpa kartu untuk bertransaksi. Dikutip resmi dari situs Bank Indonesia, per 1 Januari 2021, sudah ada 54 *e-wallet* yang mendapatkan lisensi resmi. Berdasarkan Statistik Sistem Pembayaran Bank Indonesia, hingga Januari 2021 mencapai 442 juta instrumen. Jika dibandingkan dengan Januari 2020 sebanyak 432 juta instrumen, jumlah tersebut meningkat dari tahun sebelumnya (Bank Indonesia, 2021).

Tabel 1.2

Jumlah Uang Elektronik

Periode	Tahun 2016	Tahun 2017	Tahun 2018	Tahun 2019	Tahun 2020	Tahun 2021
	Januari	Januari	Januari	Januari	Januari	Januari
Jumlah Instrumen	51,204,580	90,003,848	167,205,578	292,299,320	432,281,380	442,612,567

Berdasarkan survei yang dilakukan iPrice Group dan App Annie, 10 aplikasi *e-wallet* paling populer di Indonesia adalah sebagai berikut:

Gambar 1.1

Aplikasi E-Wallet terbesar di Indonesia

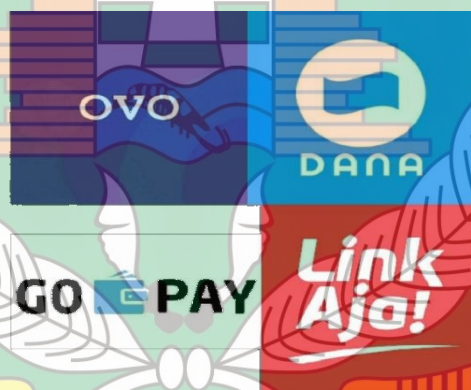


LinkAja sebagai satu satunya *e-wallet* milik BUMN (Badan Usaha Milik Negara) memiliki ranking statis sejak Q2 2019 hingga Q2 2020. Baik untuk pengguna aktif bulanan maupun total download aplikasi di Android dan iOS. Dilansir dari CNBC Indonesia, pengguna LinkAja didominasi di luar Jakarta, LinkAja memiliki hampir 50 juta pengguna yang tersebar di lebih dari 90% wilayah di seluruh Indonesia. Sebanyak 83% pengguna LinkAja

tersebar di luar Jakarta, dengan 40% pengguna di antaranya berada di luar pulau Jawa. LinkAja juga sejak kehadirannya sudah memiliki pengguna tetap karena LinkAja merupakan gabungan dari 4 *e-wallet* berbasis bank yang kepopulerannya sudah cukup mafhum di Indonesia. Data yang iPrice dan App Annie dapatkan menunjukan sebuah keunikan dimana *e-wallet* milik swasta justru memiliki lonjakan fluktuatif pengguna aktif bulanan dalam setahun. Terutama yang berada di posisi 5 hingga 10. Kesempatan untuk terus berkembang dan berinovasi masih terbuka lebar mengingat masih tingginya akuisisi pengguna untuk *e-wallet* selain GOPAY, Ovo, Dana dan LinkAja (iprice.co.id, 2020).

Gambar 1.2

Payment Dompot Digital



Sumber : iPrice.co.id

LinkaAja membuat berbagai program strategis di sepanjang tahun 2020 dengan penyesuaian yang tepat di masa pandemi. Sehingga membawa pertumbuhan signifikan bagi perusahaan. Pengguna LinkAja meningkat hampir mencapai 65% menjadi lebih dari 61 juta pengguna, dimana 73% penggunanya berada di area tier 2 dan 3. Sementara pengguna LinkAja Syariah sendiri mencapai 1,6 juta.

Gambar 1.3

Pertumbuhan E-Wallet LinkAja Tahun 2020



Sumber: gizmologi.id, 2020

Hingga saat ini, LinkAja telah dapat digunakan di lebih dari 900,000 merchant lokal yang tumbuh lima kali lipat dari tahun sebelumnya, dan lebih dari 315.000 merchant nasional, yang bertambah sebanyak dua kali lipat dari tahun sebelumnya di seluruh Indonesia. LinkAja juga saat ini menjadi alat pembayaran digital terlengkap untuk layanan transportasi publik dan online. Platform dompet digital ini bisa digunakan di 230 moda transportasi, 5,500 SPBU Pertamina, lebih dari 32.000 partner donasi digital, dan lebih dari 5000 e-commerce.

Sebagai salah satu faktor yang penting dalam minat penggunaan merek, kemudahan menjadi faktor yang diperhatikan oleh LinkAja. Kemunculan LinkAja berawal pada 22 Februari 2019 saat Telkomsel mengumumkan layanan TCash telah berubah menjadi LinkAja, namun pengelolanya pun masih sama, yakni PT Fintek Karya Nusantara (Finarya). Dalam situs reminya LinkAja memperkenalkan layanan berbasis *basic servise dan full servise* dengan beberapa kemudahan seperti: saldo maksimum, isi saldo, belanja online, bayar dan beli hp, bayar merchant, kirim uang, dan tarik

saldo. Untuk kemudahan Pemegang LinkAja, dari waktu ke waktu Finarya dapat menyediakan media seperti tetapi tidak terbatas pada Aplikasi (LinkAja App), USSD *800#, SMS (LinkAja) yang seluruhnya merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dari produk LinkAja. Dan informasi dari media akan dijelaskan lebih lanjut dalam website LinkAja (<https://www.linkaja.id>) serta saluran media sosial yakni Instagram (@LinkAja), Facebook (LinkAja Indonesia), Twitter (@LinkAja). Faktor selanjutnya tak kalah penting pada aplikasi LinkAja adalah keamanan. Keamanan data diri pribadi pada aplikasi LinkAja bekerjasama dengan DUKCAPIL (Direktorat Jendral Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kemendagri) yang artinya menjamin data setiap penggunaan dengan baik, kerjasama ini merupakan bentuk kontribusi LinkAja untuk membantu pemerintah mencegah pencucian uang dan pendanaan terorisme di Indonesia (LinkAja.or.id, 2021).

Keuntungan menggunakan *e-wallet* LinkAja antara terdapat banyak keuntungannya. Dimana pengguna akan dipermudah dalam bertransaksi belanja online dengan prosesnya yang sangat cepat, mudah dalam pembelian pulsa atau hp. Lebih menguntungkan ketika pengguna LinkAja dapat bayar beberapa merchant seperti makanan, belanja, tiket kereta api dan masih banyak lagi. Dan masih banyak keuntungan lagi yang bisa dirasakan jika menggunakan Linkaja, terlebih pengguna LinkAja dapat mengetahui akan promo-promo yang ada. Sedangkan kekurangan menggunakan *e-wallet* LinkAja dimana tidak semua layanan umum atau pusat perbelanjaan yang belum bekerja sama dengan Linkaja, namun semua itu tidak menjadi sebuah masalah, karena Linkaja sudah bekerja sama dengan beberapa merchant yang sudah ada di seluruh kota di Indonesia (www.sakudigital.com, 2019)

Dengan pake LinkAja, kamu juga bisa memanfaatkan kemudahan akses di berbagai layanan keuangan seperti Investasi reksadana di aplikasi dan berbagai partner: Bibit, Tanamduit, Indogold, Moinves, Bareksa, Pluang, Pegadaian; Transaksi denfan fitur Pay Later dan bisa pilih parner: Kredivo,

Indodana, BRI Ceria; Kemudahan isi saldo di Himpunan Bank Negara (Himbara); BRI, BNI, Bank Mandiri, BTN, hingga BSI; Bisa kirim uang gratis ke sesama pengguna LinkAja atau rekening Himbara; Mau bebas worry pengguna LinkAja bisa sambungkan rekening kartu debit BRI, BNI, dan Mandiri di 'Tambah Metode Pembayaran' (LinkAja.id, 2021)

Keamanan data pribadi pengguna LinkAja memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan akan disimpan dengan aman, namun harap diketahui bahwa tidak ada metode menyangkut transmisi data melalui internet, atau metode penyimpanan elektronik yang benar-benar 100% (seratus persen) aman. LinkAja berusaha untuk melindungi Data Pribadi pengguna dari hal-hal yang tidak diinginkan. Penyedia Jasa Sistem Pembayaran LinkAja menyimpan informasi Data Pribadi pengguna dengan cara membatasi akses ke dalam informasi Data Pribadi pengguna dan secara aman menghancurkan informasi Data Pribadi pengguna saat penyedia jasa sistem pembayaran LinkAja tidak lagi membutuhkannya untuk tujuan tertentu (LinkAja.id, 2021).

Dalam akun *e-wallet* atau dompet digital yang digunakan juga terdapat banyak informasi yang sensitif seperti alamat, nomor telepon, tanggal lahir, dan nominal uang yang tersedia. Di sisi lain, sangat mungkin ada pengguna *e-wallet* yang tidak sadar untuk mengamankan informasi tersebut secara khusus dari berbagai macam ancaman keamanan yang mengintai. Beberapa kemungkinan kerentanan dari sisi pengguna meliputi kecerobohan ketika memvalidasi konten dalam *email*, pesan SMS, kunjungan ke tautan berupa URL, mengunduh lampiran, menggunakan koneksi Wi-Fi publik saat melakukan pembayaran, penggunaan access point palsu pada jaringan yang sama, penggunaan situs web palsu, hingga ketiadaan minimal standar peraturan untuk menginstal aplikasi dan berkas yang tidak terpercaya pada perangkat. Karenanya, perlu adanya pemahaman tentang kesadaran keamanan oleh masyarakat pengguna *e-wallet* supaya informasi tersebut dapat terjaga. Pentingnya pemahaman tentang keamanan informasi demi

menjaga data privasi dan meminimalisasi tindak kejahatan siber atau kejahatan dunia maya dan masalah keamanan informasi lainnya (Suthon Alif dan Pratama, 2021).

Namun jaminan kemudahan dan keamanan yang diberikan oleh pihak LinkAja ternyata tidak lantas membuat aplikasi dompet digital ini menjadi dompet digital terpopuler di Indonesia. LinkAja sendiri juga menunjukkan tren jumlah pengguna dan *use case* yang meningkat tajam dalam penggunaan aplikasi tersebut. Per November 2020, LinkAja sudah memiliki lebih dari 58 juta pengguna yang terdaftar dan sudah bisa digunakan di lebih dari 600.000 lokal *merchant* dan lebih dari 280.000 *merchant* nasional di seluruh Indonesia.

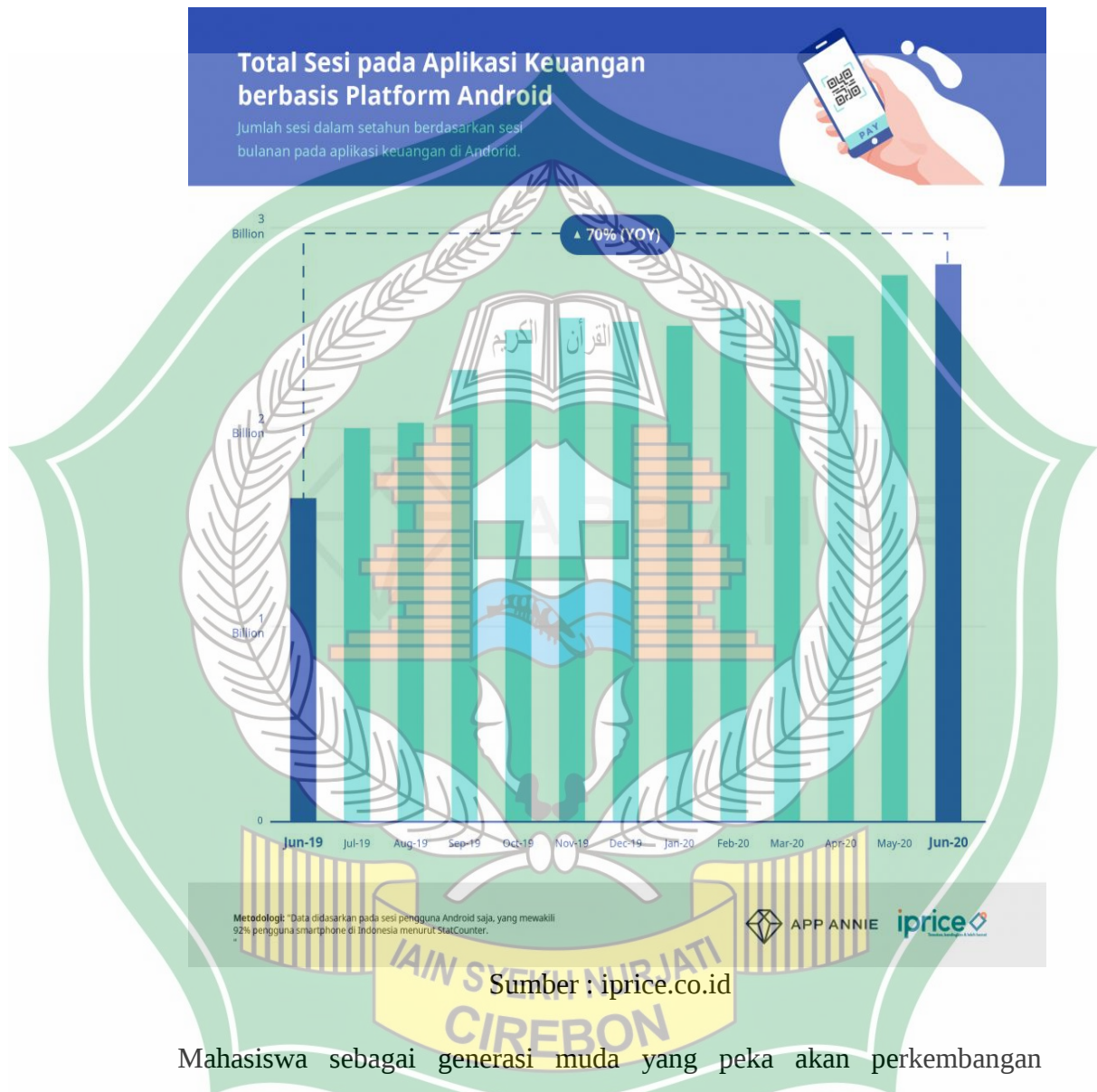
Sesuai dengan Peraturan Bank Indonesia No.21/18/2019 Tentang Implementasi Standar International QRIS untuk Pembayaran mulai 1 Januari 2020 Bank Indonesia mewajibkan seluruh penyedia layanan pembayaran non tunai menggunakan system QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) di mana system tersebut dapat digunakan untuk membaca transaksi pembayaran pada semua aplikasi uang elektronik di Indonesia. Hal tersebut tentu dapat semakin mempermudah bertransaksi menggunakan uang elektronik.

Target sasaran konsumen aplikasi dompet digital LinkAja adalah masyarakat usia produktif. Usia produktif menurut Badan Pusat Statistika Indonesia adalah usia antara 15 hingga 64 tahun (bps.go.id). Berdasarkan hasil riset Jakpat bahwa hampir 38% pengguna *e-wallet* berasal dari usia 25 hingga 35 tahun. Lalu disusul oleh sekitar 34% berasal dari usia di bawah 25 tahun dan sisanya 28% pengguna berasal dari usia di atas 35 tahun. Sementara itu untuk wilayah penggunaan dompet digital sendiri, kebanyakan hampir 52% *user e-wallet* berasal dari wilayah Jawa, khususnya sekitar 28% berasal dari wilayah DKI Jakarta. Sementara di luar Jawa hanya sekitar 20% saja yang menggunakan dompet digital.

Penyebaran uang elektronik dalam melakukan pembayaran pada aplikasi uang elektronik atau *e-wallet* dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan melibatkan generasi muda khususnya mahasiswa dalam program CLS. Sikap terbuka terhadap perubahan, serta rasa ingin tahu untuk mencoba sesuatu yang baru adalah potensi yang dimiliki generasi muda seperti mahasiswa. Harapannya mahasiswa dapat dijadikan pelopor penggunaan uang elektronik di masyarakat. Mahasiswa sebagai generasi muda yang peka terhadap perubahan zaman dan mudah menerima sebuah inovasi memungkinkan mahasiswa dapat menerima dan beradaptasi dengan mode pembayaran melalui aplikasi *e-wallet* terhadap penggunaan uang elektronik dengan cepat. Data didapatkan dengan menganalisa total sesi yang dihabiskan oleh orang Indonesia di aplikasi finansial berbasis perangkat Android, hal ini dikarenakan pengguna Android memiliki dominasi yang sangat besar di Indonesia. Data dari StatCounter menyebutkan sekitar 92% dari pengguna smartphone menggunakan perangkat Android. Analisis sesi pada aplikasi finansial di Indonesia menunjukkan adanya peningkatan hingga 70% sejak Juni 2019 hingga Juni 2020. Total sesi pada 2019 untuk penggunaan aplikasi finansial sebanyak 1.67 Miliar meningkat hingga 2.83 Miliar per Juni 2020. Penggunaan lebih dari satu brand *e-wallet* di Indonesia bisa dikaitkan dengan peningkatan sesi ini. Di Indonesia majority 47% pengguna *e-wallet* memiliki 3 atau lebih *e-wallet* di smartphone mereka. Menurut riset dari Ipsos terhadap 1000 responden, 28% menggunakan 2 *e-wallet* untuk berbelanja dan 21% responden memiliki hanya satu *e-wallet* di smartphone mereka (iprice, 2020).

Gambar 1.4

Penggunaan Aplikasi Keuangan



Mahasiswa sebagai generasi muda yang peka akan perkembangan teknologi membuat penyebaran pembayaran melalui aplikasi pembayaran uang elektronik semakin mudah. Sistem aplikasi pembayaran uang elektronik memungkinkan untuk diintegrasikan dengan berbagai teknologi seperti komunikasi di mana generasi muda cukup mudah menerimanya. Sebaliknya, menurut data MARS tahun 2013 menunjukkan hal yang bertentangan. Tingkat kesadaran masyarakat usia 18-24 tahun terhadap minat

menggunakan uang elektronik menunjukkan hasil yang rendah, tingkat usia tersebut merupakan tingkat usia dimiliki oleh mahasiswa. Tingkat kesadaran tertinggi dimiliki oleh kelompok usia 25-34 tahun, yaitu 30,9%, kemudian tingkat kesadaran kelompok usia 35-55 tahun sebesar 20,2%, dan terakhir tingkat kesadaran kelompok usia 18-24 sebesar 16,7%. Angka-angka ini masih bisa dioptimalkan lagi dengan cara memberikan pemahaman yang baik mengenai penggunaan aplikasi pembayaran uang elektronik pada masyarakat terutama kelompok usia yang memiliki presentase yang rendah.

Jenjang pendidikan tinggi menjadikan mahasiswa khususnya mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon dituntut untuk melakukan hampir sebagian pekerjaan menggunakan produk-produk teknologi yang sudah meluas dikalangan mahasiswa. Salah satunya yaitu melakukan transaksi secara *online* atau non tunai. Sehingga peneliti memilih Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon Fakultas Syariah sebagai lokasi penelitian karena tertarik untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh minat penggunaan dompet digital LinkAja pada mahasiswa islam.

Tabel 1.3

Jumlah Mahasiswa Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam 2020

No.	Program Studi	Jumlah Mahasiswa
1	S1 Hukum Keluarga	318
2	S1 Hukum Ekonomi Syariah	464
3	S1 Perbankan Syariah	626
4	S1 Hukum Tata Negara	264
5	S1 Ekonomi Syariah	194
6	S1 Akuntansi Syariah	140
Jumlah		2.006

Sumber : Data Akademi FSEI 2020

Dilihat dari data jumlah mahasiswa FSEI yang keseluruhan berjumlah 2.006 mahasiswa, bahwa minat menggunakan dompet digital atau *e-wallet* LinkAja sangat potensial memiliki konsumen dengan jumlah yang besar dari kalangan mahasiswa. Tetapi yang sudah di jelaskan faktanya masih sedikit pengguna dompet digital LinkAja .

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan mengadakan penelitian dengan judul, **“PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEAMANAN DATA PRIBADI TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN DOMPET DIGITAL (E-WALLET) LINKAJA” (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Syariah Dan Ekonomi Islam).**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat teridentifikasi sebagai berikut :

1. Meningkatnya pertumbuhan dompet digital yang besar tidak sebanding dengan pertumbuhan konsumen untuk bertransaksi online karena beberapa kendala diantaranya rendahnya penetrasi kredit dan adanya kekhawatiran masyarakat akan keamanan data diri pribadi.
2. Faktor kemudahan yang belum maksimal terhadap kebutuhan penggunaan dompet digital.
3. Minat mahasiswa untuk menggunakan dompet digital (*e-wallet*) masih rendah padahal kemampuan untuk menggunakan *smartphone* sudah meningkat.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memudahkan penelitian bagi penulis, perlu adanya pembatasan masalah, pembatasan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian dilakukan di Kampus IAIN Syekh Nurjati Cirebon Fakultas Syariah Dan Ekonomi Islam.
2. Penelitian ini berfokus pada mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon Fakultas Syariah Dan Ekonomi Islam semester IV, VI, VII tahun

angkatan 2017-2019 yang telah melakukan transaksi *payment* LinkAja. Dengan variabel bebas yang akan diukur dalam penelitian ini hanya terdiri dari dua variabel, yaitu kemudahan (X_1) dan keamanan data pribadi (X_2), sedangkan variabel terikatnya adalah minat menggunakan dompet digital (*e-wallet*) Link Aja (Y) pada mahasiswa Fakultas Syariah Dan Ekonomi Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka pokok masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengaruh kemudahan terhadap minat menggunakan dompet digital LinkAja?
2. Bagaimana Pengaruh keamanan data pribadi terhadap minat menggunakan dompet digital LinkAja?
3. Bagaimana Pengaruh minat menggunakan dompet digital LinkAja terhadap kemudahan dan keamanan data pribadi secara simultan?

E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kemudahan terhadap minat menggunakan dompet digital LinkAja.
- b. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh keamanan data pribaditerhadap minat menggunakan dompet digital LinkAja.
- c. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh minat menggunakan dompet digitalLinkAja terhadap kemudahan dan keamanan data pribadi secara simultan.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya, adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

a. Manfaat Ilmiah

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu teknologi tentang Manajemen, khususnya manajemen teknologi pemasaran dan pengembangan bisnis.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam suatu pengetahuan praktis, tentang meningkatkan minat bertransaksi online melalui dompet digital.

b. Manfaat Akademis

Sebagai perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi di IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Khususnya program studi Perbankan Syariah di Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam, sebagai sumbangan pikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun bahan kebijakan institusi dalam menghadapi studi pengetahuan dan teknologi. Serta hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah studi kepustakaan sebagai bahan pembelajaran dan informasi yang dapat dijadikan sebagai referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan, khususnya bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang topik atau judul yang serupa dengan penulis.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini terdiri atas lima bab yang masing-masing bab dibagi dalam beberapa sub bab. Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak keluar dari pokok pikiran dan sistematis dalam pembahasan, maka penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran hipotesis penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisikan Kajian Pustaka yang meliputi teori-teori berkaitan dengan judul skripsi ini, yaitu Pengaruh Kemudahan dan Keamanan Data Pribadi Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital (*E-wallet*) LinkAja pada mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam mengenai konsep atau variabel-variabel yang relevan dalam penelitian, yang digunakan untuk menganalisis masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini, serta sebagai kerangka acuan dalam penulisan dalam Bab IV mengenai Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan sasaran dan lokasi penelitian dari proses penelitian lapangan, disesuaikan dengan teori atau konsep-konsep relevan yang diuraikan pada bab sebelumnya. Dimana metodologi yang digunakan dalam penelitian meliputi tentang Tempat dan Waktu Penelitian, Pendekatan dan Jenis Penelitian, Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel, Definisi Operasional Variabel, Instrumen Variabel, Jenis Data, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian yang telah dilakukan, dan pembahasan mengenai pengaruh kemudahan dan keamanan data pribadi terhadap minat menggunakan dompet digital (*e-wallet*) LinkAja serta analisis data yang didapatkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan membahas mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan uraian jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah, setelah melalui analisis pada bab sebelumnya. Sementara itu, sub bab saran berisi rekomendasi dari penulis mengenai permasalahan yang diteliti sesuai hasil kesimpulan yang diperoleh.