

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Perkembangan sangat terasa dalam dunia teknologi informasi dan internet. Saat ini semua menjadi lebih modern. Teknologi tidak pernah lepas dari kehidupan manusia seiring perkembangan zaman, teknologi menjadi hal yang penting dan menjadi kebutuhan dasar bagi masyarakat Indonesia. Semua kalangan menggunakan teknologi informasi dan internet di kesehariannya. Era digitalisasi berkembang dengan sangat pesat. Transformasi digital yaitu proses perubahan dari segala bentuk kegiatan konvensional ke dalam bentuk digital, dengan menggunakan bantuan teknologi komputer dan sistem informasi. (Winarno, 2017).

Teknologi digital ada dalam semua aspek kehidupan manusia, terutama di sektor perdagangan dan keuangan. Adanya teknologi digital pada sektor tersebut menyebabkan kegiatan bisnis mengalami perkembangan, contoh teknologi digital dalam sektor perdagangan yaitu *e-commerce* dan *marketplace*.

Pada sektor keuangan, perkembangan yang terjadi yaitu adanya peralihan ke finansial teknologi (*Financial Technology*). Menurut Otoritas Jasa Keuangan atau OJK, *Financial Technology* adalah inovasi yang terjadi pada dunia industri jasa keuangan dengan memanfaatkan penggunaan teknologi. *Fintech* mencakup pengelolaan terhadap aset, utang, ekuitas layanan keuangan, pengelolaan transaksi, uang digital, layanan data, dan lain-lain (Winarno, 2017).

Uang elektronik merupakan bagian dari *fintech*, uang elektronik adalah alat pembayaran non tunai dengan sistem elektronik. Ungnya disimpan dalam media elektronik, dan transaksinya menggunakan jaringan internet. *E-money* berbentuk chip yang ditempatkan pada kartu atau *chip based*, sementara e-

wallet yang merupakan bagian dari uang elektronik yang berada pada server atau *server based*.

Berdasarkan data Bank Indonesia, Pada tahun 2019 pertumbuhan nilai transaksi uang elektronik sebesar 145,1 triliun, lalu naik pada tahun 2020 menjadi 204,9 triliun, sedangkan pertumbuhan pada bulan September 2021 sebesar 27,5 triliyun atau jika di akumulasikan dari bulan Januari 2021-September 2021 sekitar 209,8 triliun. Membuktikan bahwa transaksi ekonomi pada keuangan digital terus berkembang seiring dengan meningkatnya penerimaan masyarakat dalam berbelanja secara *online* serta perluasan pembayaran digital. (www.bi.go.id)

Banyak perusahaan menciptakan sistem pembayaran digital, karena melihat banyaknya transaksi jual beli digital, transaksinya dapat melalui aplikasi dalam *smartphone* yang membuat transaksi lebih mudah, yang biasa disebut transaksi dalam dompet digital atau dompet elektronik (*e-wallet*).

Menurut peraturan Bank Indonesia, dompet digital atau dompet elektronik atau *e-wallet* adalah layanan yang memanfaatkan media elektronik dengan fungsi untuk menyimpan data instrumen pembayaran, berupa alat pembayaran untuk menyimpan dana serta melakukan pembayaran. Pembayaran digital adalah suatu transaksi dengan bantuan media elektronik sebagai alat pembayarannya. (Peraturan Bank Indonesia No 18/40/PBI/2016).

Dompet digital adalah sejenis akun prabayar yang terlindungi dengan pin atau kata sandi, yang mana penggunaanya dapat menyimpan uang untuk transaksi *online*, seperti pembayaran barang *online*, pembayaran makanan, ataupun tiket penerbangan. Dompet digital dapat di unduh melalui *smartphone* secara gratis oleh setiap orang. (Rosmayanti, 2019)

Maraknya penggunaan dompet digital membuka peluang bagi banyak pihak, Bank Indonesia telah mencatat sekitar 51 penyelenggara uang elektronik yang telah mendapatkan izin dari Bank Indonesia pada tahun 2020. (Junaedi, 2021)

Dompot digital digunakan sekitar 1-2 kali dalam satu minggu, dengan frekuensi penggunaan 68% menggunakan dompet digital setidaknya sekali dalam seminggu, menjadikan dompet digital bagian dari kehidupan masyarakat, apalagi ditengah pandemi COVID-19 saat ini.

Berdasarkan data dari BPS, sektor jasa keuangan termasuk dompet digital didalamnya mengalami kenaikan sekitar 1,03% ditengah pandemi COVID-19, sejalan dengan riset yang dilakukan jakpat, terjadi kenaikan sekitar 80% pada penggunaan dompet digital selama masa PSBB.(Junaedi, 2021)

Pada masa pandemi saat ini, pemerintah menetapkan kebijakan *physical distancing* atau pembatasan fisik atau pembatasan sosial dengan peraturan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) hingga PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat). Hal tersebut berpengaruh terhadap gaya hidup dan pola perilaku konsumen, masyarakat lebih memilih untuk dirumah saja agar terhindar dari virus corona.

Perilaku konsumen adalah proses yang berhubungan dengan proses pembelian, konsumen melakukan kegiatan seperti pencarian, penelitian dan evaluasi produk dan jasa yang akan dibelinya. Perilaku konsumen adalah hal yang mendasari konsumen untuk membuat keputusan dalam pembelian. (Firmansyah, 2018).

Pandemi COVID-19 membuat perubahan besar termasuk dalam perubahan perilaku konsumen. Perubahan perilaku konsumen, didorong dari paksaan untuk beradaptasi ditengah pandemi COVID-19. Berbagai literasi menunjukkan adanya perubahan perilaku konsumen yang muncul selama masa pandemi COVID-19. Demi menghindari adanya kontak fisik, konsumen berbelanja melalui *online* untuk memenuhi kebutuhan atau keinginannya. Perubahan juga terjadi pada transaksi pembayarannya, masyarakat lebih meminimalisir melakukan kegiatan yang berkontak dengan orang lain, sehingga masyarakat memilih untuk menggunakan *e-wallet* sebagai sistem pembayaran.(Rohmah, 2020)

Berdasarkan fenomena yang telah dikemukakan, maka sekiranya perlu dilakukan penelitian tentang pemanfaatan dompet digital terhadap perubahan perilaku konsumen pada masa pandemi COVID-19 di Desa Pasirangin, Kecamatan Cileungsi, Kabupaten Bogor. Dengan tujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan dompet digital terhadap perubahan perilaku masyarakat pada masa pandemi. Hasil penelitian tersebut akan dituangkan dalam penelitian yang berjudul “ **Pengaruh Sistem Pembayaran Dompet Digital Terhadap Perubahan Perilaku Konsumen Pada Masa Pandemi COVID-19 di Desa Pasirangin, Kecamatan Cileungsi, Kabupaten Bogor** ”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalahnya menjadi :

1. Apa jenis dompet digital yang paling banyak digunakan masyarakat Desa Pasirangin, Kecamatan Cileungsi, Kabupaten Bogor?
2. Bagaimana perubahan perilaku konsumen pada masa pandemi COVID-19 di Desa Pasirangin, Kecamatan Cileungsi, Kabupaten Bogor?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan sistem pembayaran dompet digital terhadap perubahan perilaku konsumen pada masa pandemi COVID-19 di Desa Pasirangin, Kecamatan Cileungsi, Kabupaten Bogor?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan fokus berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah diatas, peneliti mendefinisikan masalah yang terjadi. Batasan masalah penelitian ini adalah :

1. Subjek penelitian adalah masyarakat Desa Pasirangin, Kecamatan Cileungsi, Kabupaten Bogor yang telah menggunakan dompet digital
2. Waktu Penelitian pada bulan Oktober 2021 – Maret 2022

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, perumusan masalah dan batasan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui jenis dompet digital yang paling banyak digunakan masyarakat Desa Pasirangin, Kecamatan Cileungsi, Kabupaten Bogor
2. Untuk mengetahui perubahan perilaku konsumen pada masa pandemi COVID-19 di Desa Pasirangin, Kecamatan Cileungsi, Kabupaten Bogor
3. Untuk mengetahui pengaruh sistem pembayaran dompet digital terhadap perubahan perilaku konsumen pada masa pandemi COVID-19 di Desa Pasirangin, Kecamatan Cileungsi, Kabupaten Bogor

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka manfaat penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan dan manfaat khususnya dalam ruang lingkup ekonomi terutama mengenai pengaruh sistem pembayaran dompet digital terhadap perubahan perilaku konsumen, selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi dalam bertambahnya karya ilmiah bidang ekonomi di Indonesia.

2. Secara Akademis

Diharapkan penelitian ini dapat membantu memperluas wawasan pengetahuan bagi sivitas akademika dalam lingkup penelitian ekonomi yang berhubungan dengan sistem pembayaran dompet digital dan perubahan perilaku konsumen.

3. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk menjadi bahan referensi, kerangka acuan dan landasan bagi penelitian lanjutan mengenai sistem pembayaran dompet digital dan perubahan perilaku konsumen.

F. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan metode penelitian kuantitatif, sumber data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, wawancara singkat dan penyebaran kuesioner. Pengujian hasil data dilakukan dengan *software* SPSS 22 mencakup uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik (uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas), uji analisis linear sederhana, uji hipotesis t hitung serta koefisien determinasi.

G. Sistematika Penulisan

Penelitian ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan. Bab ini berisi latar latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Telaah Pustaka dan Kerangka Pemikiran. Pada bab ini berisi telaah pustaka yang berkaitan dengan judul penulisan skripsi, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

BAB III Metodologi Penelitian. Bab ini berisi metodologi penelitian meliputi metode penelitian, sumber data, populasi dan sampel serta teknik analisis data

BAB IV Hasil dan Pembahasan. Berisi tentang gambaran umum Desa Pasirangin Kecamatan Cileungsi Kabupaten Bogor serta hasil dari penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup. Bab ini terdiri dari kesimpulan serta saran berdasarkan hasil penelitian.

