

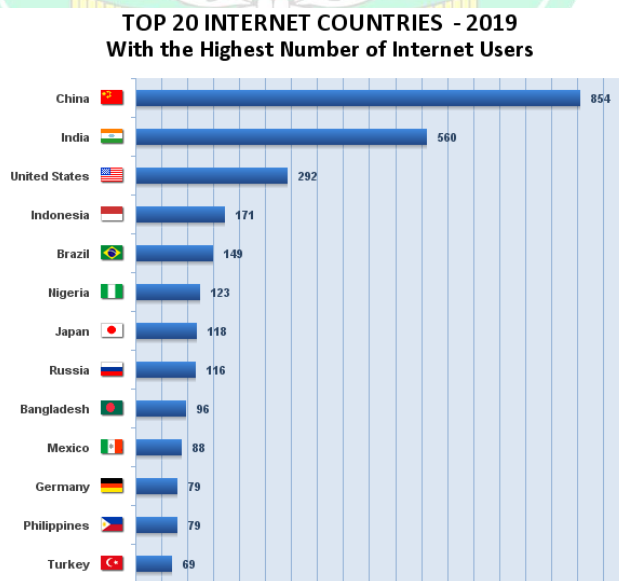
BAB I

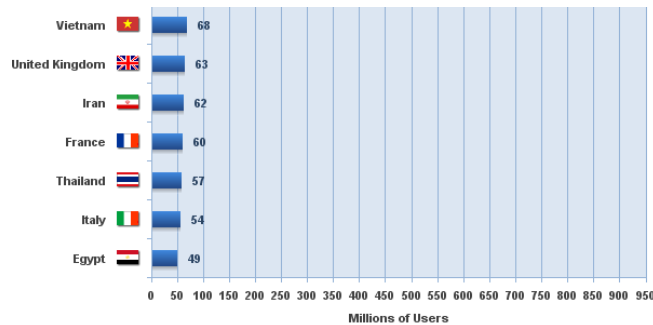
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah diketahui begitu cepat masuk dalam setiap sendi kehidupan manusia dan tidak bisa dimungkiri bahwa teknologi telah menjadi “pakaian” manusia sehingga seolah-olah kita menjadi sebuah “pribadi digital” (Williams, 2007). Percepatan kemajuan teknologi ini tentu berimbas kepada pola hidup masyarakat yang menjadi lebih efisien dalam mengerjakan sesuatu, segala aspek kehidupan manusia kini sudah bisa dibantu oleh kecanggihan teknologi, mulai dari pekerjaan, transportasi, ekonomi, Kesehatan bahkan kebutuhan hidup pribadi. Seseorang kini bisa melakukan semuanya melalui genggaman tangan dengan menggunakan *smartphone*.

Potensi Indonesia untuk mengembangkan teknologi sangat terbuka karena cepatnya laju inovasi yang mengakibatkan berbagai perubahan dalam segala aspek kehidupan dalam negeri pun cukup pesat. Terbukti dengan masuknya Indonesia di peringkat ke empat dalam daftar 20 negara dengan jumlah Internet tertinggi tahun 2019 (Internet World Stats, 2019).





Source: Internet World Stats - www.internetworldstats.com/top20.htm
 3,213,351,128 Internet users in the Top 20 countries in June 30, 2019
 Copyright © 2019, Miniwatts Marketing Group

Gambar. 1.1

Top 20 Internet Countries – 2019

Sumber: *Internet World Stats*

Hal ini sejalan dengan hasil riset yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada akhir tahun 2018 hingga tahun 2019, ditemukan adanya pertumbuhan positif jumlah pengguna internet dari yang sebelumnya berjumlah 143,26 juta jiwa menjadi 171,17 juta jiwa. Jumlah ini bisa disimpulkan bahwa dari total populasi penduduk Indonesia yang berjumlah sekitar 261,16 juta jiwa, sebesar 64,8% diantaranya terhubung ke jaringan internet (Tabel 1.1).

Tabel 1.1

Pertumbuhan Penggunaan Pengguna Internet di Indonesia 2019

Sumber: APJII, 2019

2017-2018	2018-2019	Total Populasi	Presentasi Pengguna
143,26 juta jiwa	171,17 juta jiwa	261,16 juta jiwa	64,8%

Tabel 1.2
Perangkat yang digunakan untuk akses internet

Sumber: APJII,2019

Perangkat yang digunakan	Persentase penggunaan setiap hari
<i>Smartphone</i>	93,3%
Laptop	17,2 %
Komputer	9,6 %
<i>Tablet</i>	5,2%

Untuk mengakses internet, dibutuhkan alat atau perangkat yang mampu menunjang untuk dapat terhubung ke internet sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Berdasarkan hasil survei dari APJII pada Tabel 1.2, diketahui bahwa persentase tertinggi perangkat yang digunakan setiap harinya terdapat pada *smartphone*, yaitu sebesar 93,9%. Hal ini dikarenakan *smarthone* lebih praktis untuk bisa digunakan karena dapat mengakses internet kapan saja dan dimana saja selama masih terkoneksi dengan jaringan.

Data-data diatas menunjukkan bahwa perkembangan teknologi dapat dikatakan sangat pesat, dimana perkembangan tersebut akan selalu memberi pengaruh terhadap aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang dipengaruhi adalah keuangan, dimana masyarakat mulai dapat melakukan transaksi menggunakan uang elektronik sebagai pengganti uang fisik yang biasanya digunakan selama ini.

Perkembangan *e-money* di Indonesia merupakan sebuah perwujudan dari pencaangan gerakan nasional non tunai (GNNT) yang bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat, pelaku bisnis, dan lembaga-lembaga pemerintah untuk menggunakan sarana pembayaran non tunai dalam melakukan transaksi keuangan, sehingga terbentuk suatu komunitas atau

masyarakat yang lebih menggunakan instrumen non tunai (*less cash society*). (Bank Indonesia, 2014)

Upaya terbaru dari pemerintah untuk mendorong GNNT adalah dengan mengeluarkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Penerapan Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran, berdasarkan hal ini pemerintah mengeluarkan QRIS (*Quick Response Indonesia Standard*). Dengan diluncurkan QRIS tepat pada awal tahun 2020 diharapkan dapat meningkatkan transaksi *cashless* di Indonesia. *Quick Response Code Indonesian Standard* atau biasa disingkat QRIS (dibaca KRIS) adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan *QR Code*. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan *QR Code* dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang akan menggunakan *QR Code* Pembayaran wajib menerapkan QRIS. (Bank Indonesia, 2019)

Uang elektronik atau *e-money* memiliki dua jenis media penyimpanan yaitu penyimpanan berbasis *server* dan *chip*. Uang elektronik berbasis *chip*, berbentuk kartu yang sudah ditanamkan *chip* didalamnya, sedangkan bentuk uang elektronik berbasis *server* adalah uang elektronik yang dalam proses penggunaannya membutuhkan koneksi terlebih dahulu dengan *server* penerbit, bentuk ini sering disebut dengan dompet digital atau *electronic wallet* (*e-wallet*).

E-wallet didefinisikan sebagai mata uang digital, dimana terdapat kemudahan dalam berbelanja tanpa perlu membawa uang dalam bentuk fisik (nontunai) dan dapat disalurkan pada saat melakukan kegiatan lain (Megadewandanu, 2016). Dengan menggunakan *e-wallet*, konsumen dapat melakukan transaksi pembayaran nontunai, hanya dengan memindai kode QR (*Quick Response*) atau memasukkan nomor ponsel saja.

Dalam beberapa tahun terakhir, terobosan baru *e-wallet* ini hadir dan menjadi tren di Indonesia. Perkembangan *e-wallet* pun didukung dengan maraknya perangkat pintar seperti *smartphone*, yang mampu memfasilitasi

layanan *e-wallet*. Dengan demikian, *e-wallet* dapat menjadi layanan yang tepat untuk ditawarkan kepada pengguna *smartphone* yang ingin melakukan transaksi lebih mudah, cepat dan fleksibel.

Banyaknya masyarakat yang tertarik serta mulainya budaya *cashless* yang mulai diterapkan oleh pemerintahan Indonesia mengakibatkan muncul banyak perusahaan penerbit *e-wallet*. Berdasarkan data yang terdapat di Bank Indonesia, pada kuartal pertama 2020 telah terdaftar sebanyak 48 perusahaan penerbit *e-wallet* (Tabel 1.3), (Bank Indonesia, 2020).

Tabel 1.3

Perusahaan Penerbit E-Wallet

Sumber: Bank Indonesia, 2020

No.	Nama Penerbit	Nama Produk
1	PT Artajasa Pembayaran Elektronik	MYNT E-Money
2	PT Bank Central Asia Tbk	Sakuku
3	PT Bank CIMB Niaga	Rekening Ponsel
4	PT Bank DKI	Jakarta One (JakOne)
5	PT Bank Mandiri (Persero) Tbk	Mandiri e-Cash
6	PT Bank Mega Tbk	Mega Virtual
7	PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk	UnikQu
8	PT Bank Nationalnubu	Nobu e-Money
9	PT Bank Permata	BBM Money
10	PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk	T bank
11	PT Finnet Indonesia	Finpay Money
12	PT Indosat, Tbk	IMkas (d/h PayPro d/h Dompetku)
13	PT Nusa Satu Inti Artha	DokuPay
14	PT Skye Sab Indonesia	Skye Mobile Money
15	PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk	Flexy Cash
16	PT Telekomunikasi Selular	T-Cash
17	PT XL Axiata, Tbk	XL Tunai
18	PT Smartfren Telecom Tbk	Uangku

19	PT Dompot Anak Bangsa (d/h PT MV Commerce Indonesia)	Gopay
20	PT Witami Tunai Mandiri	Truemoney
21	PT Espay Debit Indonesia Koe	Dana (d/h Unik)
22	PT Bank QNB Indonesia Tbk	Dooet
23	PT Buana Media Teknologi	Gudang Voucher
24	PT Bimasakti Multi Sinergi	Speed Cash
25	PT Visionet Internasional	OVO Cash
26	PT Inti Dunia Sukses	iSaku
27	PT Veritra Sentosa Internasional	Paytren
28	PT Solusi Pasti Indonesia	KasPro (d/h PayU)
29	PT Bluepay Digital Internasional	Bluepay Cash
30	PT Ezeelink Indonesia	Ezeelink
31	PT E2Pay Global Utama	M-Bayar
32	PT Cakra Ultima Sejahtera	DUWIT
33	PT Airpay International Indonesia	SHOPEEPAY
34	PT Bank Sinarmas Tbk	Simas E-Money
35	PT Transaksi Artha Gemilang	OttoCash
36	PT Fintek Karya Nusantara	LinkAja
37	PT Max Interactives Technologies	Zipay
38	PT Sarana Pactindo	PACCash
39	PT Datacell Infomedia	PAYDIA
40	PT Netzme Kreasi Indonesia	Netzme
41	PT Bank BNI Syariah	Hasanahku
42	PT MNC Teknologi Nusantara	Spinpay
43	PT Paprika Multi Media	Paprika
44	PT Astra Digital Arta	AstraPay
45	PT Bank OCBC NISP	One Wallet
46	PT Rpay Finansial Digital Indonesia	Yourpay
47	PT Visi Jaya Indonesia	Eidupay
48	PT Bank Jabar dan Banten	DigiCash

Peningkatan perkembangan *e-wallet* ini pun berbanding lurus dengan peningkatan minat masyarakat untuk menggunakan aplikasi *e-wallet* di Indonesia, hal ini tidak terlepas dari manfaat yang ditawarkan oleh layanan *E-wallet*. Menurut (Venkatesh, Morris, & Davis, 2003), seseorang akan merasakan manfaat atau *usefulness* dari penggunaan sistem, jika sistem tersebut memberikan manfaat yang membantu kinerja mereka menjadi lebih baik dan memberikan keuntungan yang lebih dari sebelumnya. Manfaat yang banyak akan terasa lebih menguntungkan jika penggunaan dari sistem yang menunjang kinerja juga mudah untuk dioperasikan. Kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yakin bahwa dengan menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Jogiyanto, 2007).

Aplikasi *e-wallet* dapat dikatakan sebagai aplikasi bermanfaat karena hadir di Indonesia dengan menawarkan fitur-fitur sesuai yang dibutuhkan penggunaannya, seperti untuk melakukan pembayaran baik belanja *online* maupun di toko biasa, pembayaran tagihan, transfer uang, *entertainment* dan masih banyak lagi. Hal inilah yang memunculkan kecenderungan masyarakat menggunakan *e-wallet* untuk bertransaksi karena keefektivitasan dan keefisienan yang ditawarkan.

Aplikasi *e-wallet* pun dapat diakses dari *smartphone* penggunaannya, yang mana menjadikannya fleksibel untuk digunakan dalam bertransaksi. Karena orang-orang cenderung selalu membawa *smartphone* kemanapun mereka pergi. Dalam penggunaannya pun cukup mudah untuk dipelajari, hanya dengan klik dan memindai *barcode* tagihan transaksi, pengguna sudah dapat menyelesaikan transaksinya. Ditambah dengan antarmuka yang mudah untuk dimengerti membuat aplikasi ini semakin mudah untuk digunakan. Menurut (Nasution, 2004), intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna (*user*) dengan sistem juga menunjukkan kemudahan penggunaan. Teknologi yang mempunyai perintah-perintah yang mudah dimengerti akan mempengaruhi persepsi seseorang bahwa teknologi tersebut mudah digunakan.

Dilihat dari kondisi saat ini yang mana sudah banyak orang yang berminat untuk menggunakan *e-wallet* dan mengikuti gerakan pemerintah yakni bertransaksi dengan *cashless*, menunjukkan bahwa masyarakat mulai sadar dengan segala kemudahan, manfaat, dan keuntungannya. Hal ini menandakan bahwa uang elektronik diterima dengan sangat baik, terutama oleh masyarakat perkotaan, dimana mereka dapat melakukan pembayaran *cashless* dibanyak tempat. Sehingga yang awalnya hanya dilakukan dengan uang tunai mulai bergeser ke non tunai dengan *e-wallet*.

Namun, dibalik kemudahan dan manfaat yang diberikan tentunya ada resiko yang dapat muncul dari penggunaan *e-wallet* ini, karena terkait dengan transaksi keuangan didalamnya. Pencurian informasi data diri *user* dan informasi pribadi didalamnya seperti informasi data diri, kartu kredit sampai saldo keuangan didalamnya menjadi beberapa risiko yang dimiliki *e-wallet*. Meskipun terdapat resiko seperti bocornya informasi data pengguna dan bentuk resiko lainnya, sebagian besar pengguna masih mempercayai layanan *e-wallet* ini dan masih tetap menggunakannya (Priyono, Arifin, & Hidayat, 2017). Disamping itu, untuk meyakinkan penggunaannya dan menarik minat mereka untuk terus bertransaksi dengan *e-wallet*, keamanan penggunaan aplikasi ini sudah seharusnya menjadi hal penting untuk ditanggapi oleh penyedia jasa penerbit *e-wallet* supaya dilakukan peningkatan keamanan transaksi dan data penggunaannya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk meneliti bagaimana pengaruh kemudahan penggunaan dan keamanan terhadap minat untuk menggunakan aplikasi *E-wallet* pada mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Maka peneliti merumuskan untuk meneliti hal tersebut dengan judul ***“Pengaruh Keamanan Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Mahasiswa Untuk Menggunakan Dompot Elektronik (E-Wallet) (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon)”***

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan-permasalahan yang ada, diantaranya sebagai berikut:

- a. Masih rendahnya minat menggunakan transaksi non tunai.
- b. *E-wallet* adalah layanan yang masih cukup baru muncul sehingga masih belum banyak orang mengetahui manfaat dari layanan ini.
- c. Banyak masyarakat beranggapan bahwa menggunakan layanan *e-wallet* menimbulkan kesulitan dalam bertransaksi, sehingga membuatnya mengurungkan minatnya untuk menggunakannya.
- d. Menggunakan Layanan *e-wallet* dalam bertransaksi berisiko keamanan dan dapat menimbulkan kerugian, hal ini yang menjadi ketakutan masyarakat untuk menggunakannya.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Terdapat banyak sekali faktor yang menyebabkan seseorang memilih untuk menggunakan dompet elektronik (*e-wallet*), namun penulis hanya menganalisis dua faktor saja yaitu, faktor keamanan dan faktor kemudahan penggunaan. Dan cakupan wilayah mahasiswanya hanya terbatas pada mahasiswa Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam semester angkatan tahun 2017.

3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan Identifikasi dan Batasan Masalah yang telah penulis uraikan, maka dapat dirumuskan pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah keamanan mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan dompet elektronik (*e-wallet*)?
- b. Apakah kemudahan penggunaan mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan dompet elektronik (*e-wallet*)?

- c. Apakah kedua faktor tersebut, yaitu faktor keamanan dan faktor kemudahan secara bersamaan mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan dompet elektronik (*e-wallet*)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Identifikasi dan Batasan Masalah yang telah penulis uraikan, maka dapat dirumuskan pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui pengaruh keamanan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan dompet elektronik (*e-wallet*).
- b. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan dompet elektronik (*e-wallet*).
- c. Untuk mengetahui pengaruh keamanan dan kemudahan penggunaan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan dompet elektronik (*e-wallet*).

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang terlibat pada penelitian ini.

1. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa maupun dosen sebagai referensi dalam pembuatan jurnal maupun skripsi, karena belum banyak yang membahas mengenai tema ini dan kaitannya dengan mahasiswa, selain itu diharapkan kepada mahasiswa agar menambah wawasan pemahaman mengenai uang elektronik atau *e-wallet* agar tidak tertinggal mengenai informasi tentang *fintech*.

2. Bagi Perusahaan Penyedia Layanan Dompet Digital (*E-wallet*)

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan kepada perusahaan penyedia layanan dompet elektronik (*e-wallet*) untuk menarik minat pengguna khususnya dari kalangan mahasiswa.

3. Bagi Pihak Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan sebagai bahan pertimbangan seseorang untuk menggunakan dompet elektronik (*e-wallet*) ataupun sekadar hanya ingin mengetahui saja.

E. 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 pembahasan, maka penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan. Bab ini berisi pendahuluan untuk mengantarkan permasalahan skripsi secara keseluruhan, terdiri atas: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori. Bab ini berisi uraian mengenai teori-teori yang mendasari penelitian ini termasuk penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini menguraikan variabel-variabel yang ada dalam penelitian, mulai dari populasi dan sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, serta metode analisis yang digunakan.

BAB IV Hasil dan Pembahasan. Pada bab ini menguraikan deskripsi objek penelitian yang berisis profil IAIN Syekh Nurjati Cirebon dan hasil dari penelitian dan pembahasannya.

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