BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah merambah ke berbagai macam subsektor, baik ekonomi dan perbankan, pemerintahan perdagangan dan masih banyak lagi. Digitalisasi pada semua bidang nampaknya sudah tidak dapat dihindari lagi, termasuk juga dalam aplikasi di sektor perbankan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini diadopsi oleh industri perbankan untuk mengembangkan pelayanan. Peluang ini digunakan oleh bank-bank yang ada di Indonesia baik bank pemerintah maupun swasta, karena media internet adalah suatu inovasi yang cukup memberi peluang dan menantang dalam perkembangannya (Rizqiyah & Lubis, 2017).

Salah satu teknologi perbankan yang saat ini mulai diperkenalkan dan dapat dimanfaatkan dalam bidang ekonomi akuntansi adalah *e-money*. E-money merupakan suatu alat pembayaran elektronik, di mana nilai uang yang digunakan dalam transaksi tersimpan dalam media elektronik. Aplikasi *e-money* menggunakan teknologi kartu pintar (*smart card*). Pada kartu pintar terdapat *chip* dan komponen prosesor sehingga kartu pintar tersebut dapat mengolah data di dalamnya seperti menambah, menghapus dan merubah informasi (Akinola, 2012). Perusahaan dalam berbagai bidang banyak yang mulai bekerja sama dengan pihak perbankan untuk menerbitkan kartu pintar ini sebagai *e-money* agar dapat mempermudah konsumen dalam bertransaksi.

E-money di Indonesia seharusnya diluncurkan pada tahun 1999 namun tertunda dikarenakan krisis ekonomi pada tahun 1998 (Bank for International Settlements, 2000). Bank Indonesia secara khusus mengeluarkan perijinan No. 11/12/PBI/2009 yang mengatur tentang *e-money*. Uang elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur (1) diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit; (2) nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*; (3) digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; dan (4) nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan (Bank Indonesia, 2009). Peraturan ini dibentuk untuk memisahkan peraturan tentang e-money dengan peraturan tentang Alat Pembayaran dengan Menggunakan Kartu (APMK). Kemudian, menyesuaikan perkembangan, aturan tersebut direvisi dua kali melalui Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/ 8 /PBI/2014 tentang Perubahan Atas Peratuan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik. Revisi terakhir, yaitu Peraturan Bank Indonesia No. 18/17/PBI/2016 perihal Perubahan Kedua atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik.

Sistem pembayaran non-tunai pada dasarnya banyak memberi manfaat tidak terduga. Sistem ini dapat memperkecil resiko kehilangan uang, masyarakat tidak perlu khawatir uangna dicuri karena uang tersebut sudah tercatat dalam sebuah kartu dan terintegrasi dengan jumlah saldo yang dapat dicek melalui ponsel sekalipun. Manfaat lainnya, dengan sistem ini Bank Indonesia dapat mengontrol

jumlah perputaran uang di masyarakat sehingga inflasi dapat dikontrol dengan baik. Selain itu, Bank Indonesia dapat menghemat biaya operasional untuk memproduksi uang, baik uang kertas ataupun logam. Bank Indonesia setidaknya menganggarkan Rp 3,5 triliun untuk pencetakan uang tiap tahunnya. Penggunaan alat pembayaran non-tunai juga dapat mencegah uang rusak ataupun basah.

Menurut Aryanto (2017) Direktur True Money Indonesia, sampai saat ini terdapat 21 lisensi *e-money* yang telah dirilis oleh Bank Indonesia dimana masih didominasi oleh institusi perbankan. Terdapat 9 bank, 5 perusahaan telekomunikasi dan 7 perusahaan non-bank dan non-telekomunikasi yang mempunyai izin *e-money*. Selain *e-money* Mandiri (Indomaret Card, Gaz Card dan e-Toll) pemain lainnya adalah BCA Flazz, BRI dengan Brizzi, Bank Mega dengan Studio Pass Card dan SmartCard, BPD DKI Jakarta dengan Jak Card, Bank BNI dengan Java Jazz Card dan Kartuku, PT Telkomsel dengan Tcash, PT XL Axiata dengan XL Tunai, dan masih banyak lagi dari 3 sektor tersebut.

Keefektifan dari penggunaan *e-money* sebagai bentuk perkembangan teknologi dapat dilihat dengan teori TAM (*Technology Accepted Model*). TAM dapat digunakan untuk melihat persepsi dari suatu penggunaan teknologi karena TAM merupakan model perilaku pemanfaatan teknologi dan literatur sistem informasi manajemen. TAM berfokus pada sikap pemakaian teknologi informasi oleh pemakai dengan mengembangkannya berdasarkan persepsi manfaat dan kemudahan (Davis, 1989).

Hasil penelitian Fadhli dan Fachruddin (2016) membuktikan adanya pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan kepercayaan terhadap

penggunaan *internet banking*, sedangkan persepsi risiko berpengaruh negatif signifikan terhadap penggunaan *internet banking*. Diptha (2017) menyatakan bahwa faktor manfaat, kemudahan, kepercayaan dan kualitas produk berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan karyawan dalam menggunakan kartu Flazz BCA, sedangkan faktor risiko berpengaruh negatif signifikan terhadap kepuasan karyawan dalam menggunakan uang elektronik Flazz BCA. Sekarini dan Sukresna (2016) menyatakan bahwa persepsi nilai pelanggan, manfaat, dan citra merek berpengaruh positif signifikan terhadap keputusan pembelian, kemudian persepsi manfaat dan citra merek berpengaruh persepsi nilai pelanggan, dilanjutkan dengan risiko yang berpengaruh negatif terhadap keputusan pembelian juga terhadap persepsi nilai pelanggan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa banyak faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi penggunaan *e-money* meskipun belum menunjukkan kekonsistenan antar peneliti sebelumnya. Berdasarkan beberapa alasan dan penjelasan diatas, maka peneliti berniat untuk mengajukan penelitian yang berjudul "**Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan dan Persepsi Risiko Terhadap Persepsi Penggunaan *Electronic Money* (Studi Kasus pada Warga Pengguna E-money di Kabupaten Sleman)**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tentang latar belakang penelitian di atas, peneliti menyimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap persepsi penggunan *e-money*?

2. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap persepsi penggunaan *e-money*?
3. Apakah kepercayaan berpengaruh terhadap persepsi penggunaan *e-money*?
4. Apakah persepsi risiko berpengaruh terhadap persepsi penggunaan *e-money*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh persepsi manfaat terhadap persepsi penggunaan *e-money*.
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh persepsi kemudahan terhadap persepsi penggunaan *e-money*.
3. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh kepercayaan terhadap persepsi penggunaan *e-money*.
4. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh persepsi risiko terhadap persepsi penggunaan *e-money*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak berikut ini:

1. Bagi Pihak Bank. Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi manajemen mengenai faktor-faktor apa saja yang mempengarui persepsi masyarakat terhadap penggunaan *e-money* sehingga pihak bank dapat meningkatkan kualitas mutu dan pelayanan jasa *e-money*.

2. Bagi Penulis. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk penulis dapat mengaplikasikan teori-teori yang selama ini diperoleh dan dipelajari selama menempuh studi. Penelitian ini juga merupakan salah satu langkah dalam menerapkan dan melatih berpikir secara ilmiah sehingga dapat memperluas wawasan apabila kelak menghadapi persoalan terutama yang erat hubungannya dengan pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, kepercayaan dan persepsi risiko terhadap persepsi penggunaan *e-money*.

1.5 Sistematika Pembahasan

Bab I: Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II: Kajian Pustaka

Bab ini berisi landasan teori mengenai teori dan variabel yang digunakan dalam penelitian, penelitian terdahulu yang menjadi dasar dalam penelitian, pengembangan hipotesis, dan kerangka pemikiran.

Bab III: Metode Penelitian

Bab ini berisi populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, pengukur variabel, metode pengajuan intrumental, teknik pengolahan dan analisis data dan pembahasan.

Bab IV: Analisis Data

Bab ini berisi deskripsi obyek penelitian, karakteristik responden, uji validitas dan reliabilitas, analisis statistik deskriptif, uji asumsi klasik, analisis regresi linier berganda, uji hipotesis dan pembahasan.

Bab V: Kesimpulan

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian pada bab sebelumnya, keterbatasan penelitian dan saran bagi penelitian sejenis berikutnya.