

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Zaman dan kecanggihan teknologi saat ini semakin berkembang, seiring berkembangnya teknologi dengan kemajuan ilmu pengetahuan, semua aktivitas dan kebutuhan penting dapat diakses dengan mudah. Perkembangan teknologi mencakup beberapa sektor, termasuk sektor keuangan. Saat ini terdapat teknologi yang melakukan inovasi di bidang keuangan dengan teknologi modern di bidang jasa yang disebut *financial technology* (Noviany, 2021). Menurut World Bank (2017), *fintech* didefinisikan sebagai industri yang terdiri dari perusahaan yang menggunakan teknologi untuk membuat penyampaian sistem dan layanan keuangan menjadi lebih efisien. Menurut Avianti & Triono (2021), secara garis besar, *fintech* di Indonesia dikategorikan ke dalam empat jenis layanan yaitu (1) *P2P Lending* dan *Crowdfunding*, (2) Manajemen risiko investasi, (3) *Payment, clearing, dan settlement*, (4) *Market Aggregator* atau *provisioning*.

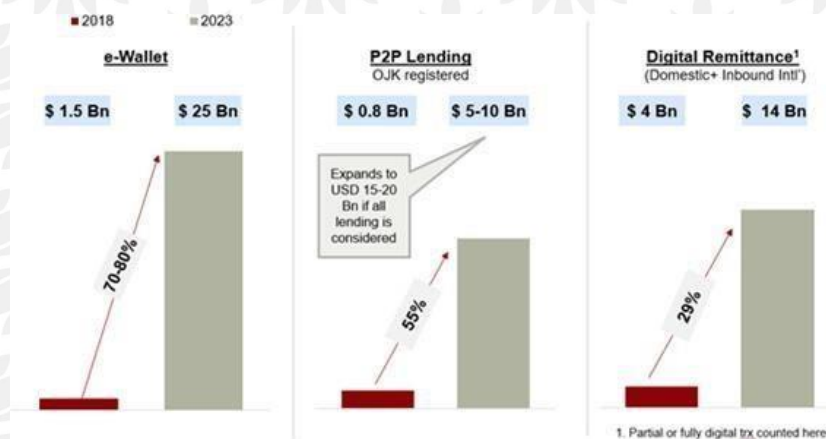
Perkembangan *financial technology* Indonesia sangat tinggi, dengan dominan pengguna *fintech payment* (43%), *P2P lending service* (17%), dan bentuk lain seperti *aggregator, crowdfunding* (Dellarosawati, 2019). *Fintech payment* atau layanan pembayaran seluler menjadi semakin populer ditambah dengan beredarnya fenomena pandemi Covid-19 pada akhir tahun 2019 yang berlangsung hingga saat ini. Dampak wabah virus corona tidak hanya berdampak pada kesehatan, tetapi juga perekonomian di seluruh dunia, khususnya Indonesia. Hal ini sangat meresahkan masyarakat sehingga pemerintah mengambil beberapa keputusan berdasarkan pertimbangan yang matang. Beberapa kebijakan yang muncul akibat merebaknya virus corona salah satunya adalah pemblokiran akses jalan, pembatasan jumlah kendaraan serta pemblokiran jam operasional transportasi yang disebut dengan kebijakan *lockdown* (Hastuti et al., 2020). Hal ini tentunya dilakukan untuk mengurangi aktivitas masyarakat di luar rumah guna menekan laju penularan virus Corona atau Covid-19.

Dalam penelitian yang dilakukan Daragmeh et al., (2021), Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah meminta masyarakat untuk menggunakan metode pembayaran tanpa kontak atau digital dalam aktivitas keuangan. Hal ini sesuai dengan laporan kesehatan yang telah membuktikan bahwa virus corona dapat hidup di permukaan seperti uang tunai dan uang kertas selama 2 hingga 4 hari (Kulisz et al., 2021). Vasenska et al., (2021) juga menjelaskan bahwa seiring meningkatnya kondisi pandemi Covid-19 ini juga mendorong meningkatnya masalah transaksi keuangan. Salah satu dampak yang ditimbulkan yakni perkembangan keuangan digital dan *fintech* sebagai tanggapan terhadap guncangan ekonomi yang terjadi.

*Fintech* memberikan kemudahan pelayanan, salah satunya melalui *fintech payment*. Dengan hadirnya uang elektronik berupa alat transaksi non-fisik, maka uang baik kertas maupun logam yang dirasa rentan menjadi perantara penularan virus tidak lagi dirisaukan, transaksi dapat tercatat dan langsung masuk ke dalam pembayaran, penjualan tidak lagi perlu uang kembalian, hingga bebas dari risiko pencurian dan uang palsu, yang kemudian hal ini menjadi tren dalam pembayaran cashless.

Selain itu, kemajuan teknologi membuat semua merchant mulai dari kantin sekolah, warung, minimarket, hingga pusat perbelanjaan beradaptasi untuk menerima pembayaran digital. Sehingga penggunaan *e-wallet* oleh *financial technology* akan dapat menguasai pembayaran di segala jenis lini bisnis (Safarudin et al., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa karena kemajuan teknologi dan kebutuhan manusia, sistem pembayaran juga berevolusi dari menggunakan uang tunai sebagai metode pembayaran tradisional menjadi pembayaran tanpa uang tunai (Adiyanti, 2015). Sedangkan dari perspektif akuntansi, penggunaan pembayaran seluler dapat mengurangi kecurangan (*fraud*). Hal ini didukung oleh pernyataan Chairul Tanjung di situs Tempo mengenai penerapan transaksi non tunai yang dapat menghilangkan praktik kecurangan dan manipulasi (Tempo.co, 2014). Secara teknis operasional, kesalahan pada transaksi yang dilakukan oleh pengguna dapat diminimalkan. Keuntungan ini didapatkan pengguna karena transaksi diproses melalui sistem, pengguna tidak perlu khawatir terhadap adanya praktik manipulasi (Evayani et al., 2021).





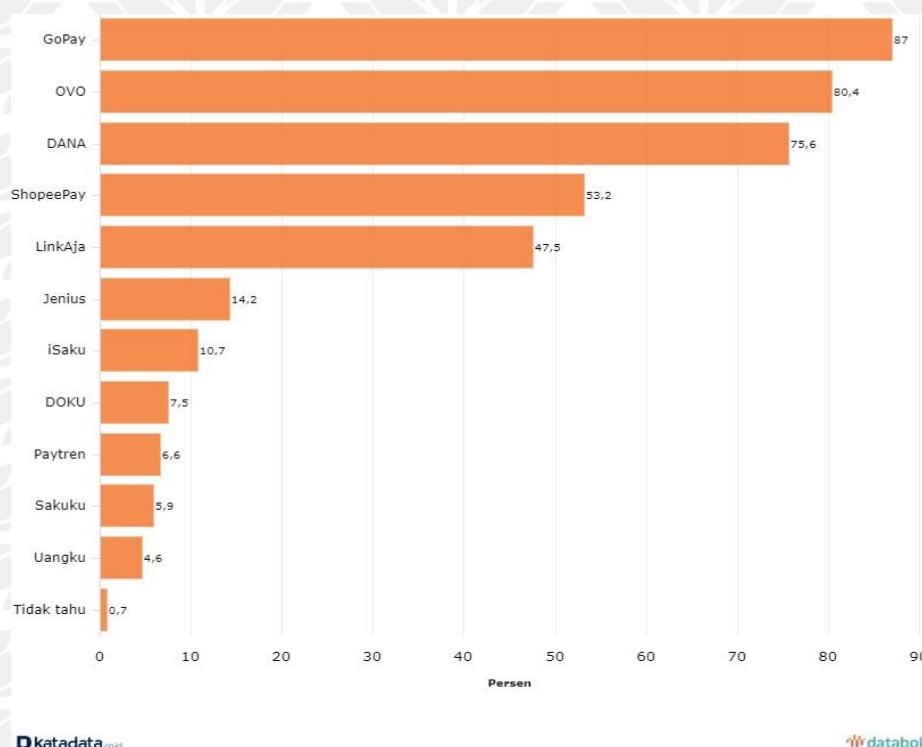
**Gambar 1.1** Ukuran Pasar *Fintech*

Sumber: redseer.com (data diolah peneliti, 2022)

Pada gambar 1.1 dipaparkan bahwasanya transaksi dompet elektronik diperkirakan pada tahun 2018 – 2023 mengalami kenaikan sebesar 70% – 80% atau mencapai \$1,5 miliar pada tahun 2018 dan diperkirakan akan tumbuh menjadi \$25 miliar pada tahun 2023 (redseer, 2019). Salah satu pasar potensial *fintech* yang layak dipertimbangkan ketika meningkatkan jumlah pengguna pembayaran *fintech* adalah mahasiswa (Winastiti, 2016). Dilansir dari katadata.co.id Olivia Samosir, direktur riset pengalaman pelanggan di IPSOS Indonesia, mengatakan dalam penelitiannya 68% pengguna pembayaran digital adalah anak muda (Sari et al., 2021). Sedangkan menurut Winastiti, (2016) berdasarkan *Pew Research Center* menyatakan bahwa ciri-ciri generasi *millennials* adalah *cashless*, generasi ini lebih memilih untuk tidak repot menggunakan uang tunai saat melakukan transaksi, dan juga lebih mahir secara teknis daripada kelompok umur lainnya. Sehingga cenderung lebih termotivasi untuk mengkonsumsi sesuai dengan tren. Sikap ini mendorong mahasiswa untuk lebih berani mencoba dan mengadopsi teknologi baru (Sari et al., 2021).

Pembayaran digital berkembang pesat dari tahun ke tahun Dellarosawati, (2019). Bahkan, tidak jarang orang menggunakan beberapa produk pembayaran *fintech*. Selain itu, banyak pengguna *fintech payment* yang tidak memiliki rekening bank dan ada juga yang sudah memiliki rekening bank, namun lebih memilih menggunakan produk pembayaran *fintech* di luar bank (Daragmeh et al., 2021).

Aplikasi dompet elektronik tanpa kartu untuk transaksi pun semakin banyak pilihannya. Di Indonesia, dompet digital seperti OVO, Gopay, DANA, LinkAja dan ShopeePay sangat populer. Berdasarkan data dari databoks tahun 2020, dinyatakan bahwa sangat sedikit responden yang tidak mengetahui apa itu dompet digital (*fintech payment*). Persentasenya disajikan pada Gambar 1.2



**Gambar 1.2 Persentase Responden yang Gunakan Fintech**

Sumber: databoks.katadata.co.id (data diolah peneliti, 2022)

Berdasarkan gambar di atas, sebanyak 87% responden dalam survei DailySocial menggunakan dompet digital milik Gojek, yakni Gopay. Persentase ini paling tinggi dibandingkan *fintech payment* lainnya. Sebanyak 80.4% responden juga menggunakan OVO dan 75% menggunakan DANA untuk transaksi pembayaran. Di sisi lain, 53.2% responden menggunakan ShopeePay dan 47.5% tercatat menggunakan LinkAja. Setelah itu, sangat sedikit responden yang menggunakan Jenius, iSaku, DOKU, Paytren, Sakuku dan Uangku (Lidwina, 2020). Pesatnya penggunaan berbagai aplikasi berbasis Android mendorong minat masyarakat tertarik untuk beralih dan menggunakan aplikasi tersebut untuk menunjang aktivitas sehari-hari (Prakoso & Wintaka, 2020). Namun, masih banyak



pihak yang meragukan bahwa teknologi informasi membawa manfaat yang positif bagi masyarakat dan mudah dipelajari (Rodiah, 2020). Salah satu upaya untuk memahami fenomena dan pertanyaan tersebut adalah dengan melakukan penelitian tentang teori atau model penerimaan teknologi informasi (Rodiah, 2020).

Karena penelitian ini berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi, maka penelitian ini menggunakan teori TAM (*Technology Acceptance Model*). TAM adalah teori yang digunakan untuk menjelaskan bahwa penggunaan sistem teknologi informasi dapat diterima oleh individu. Davis et al., (1989) telah melakukan penelitian yang menghubungkan satu konstruk dengan yang lain untuk mengkonfirmasi konstruk dalam model penerimaan teknologi informasi, dengan membandingkan *Theory of Reasoned Action* (TRA) dan *Technology Acceptance Model* (TAM). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa konstruk dalam TAM dapat menjelaskan penerimaan teknologi lebih baik daripada TRA (Noviany, 2021). Dari sini dapat disimpulkan bahwa *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah model yang dikembangkan untuk menganalisis, memahami dan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan sistem teknologi informasi oleh pengguna (Jogiyanto, 2007).

Model TAM memiliki 2 keyakinan, yaitu persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan yang merupakan pengaruh utama pada minat perilaku penerimaan sistem teknologi informasi (Rodiah, 2020). Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) merupakan manfaat yang diharapkan oleh pengguna dalam menggunakan suatu sistem. Dari definisi tersebut, diketahui bahwa persepsi kegunaan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan dalam menggunakan suatu sistem. Menurut Jiwasiddi et al., (2019) *perceived usefulness* juga merupakan faktor penting yang mempengaruhi seseorang untuk menggunakan *fintech*, karena pada dasarnya meskipun ide *fintech* relatif baru, konsumen masih memutuskan untuk menggunakan *fintech* karena mereka merasa fitur itu sangat berguna. Berdasarkan penelitian Khadijah & Janrosl, (2022), Daragmeh et al., (2021) serta Huddin & Masitoh, (2021) menyatakan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan pembayaran digital pada generasi milenial. Namun, ada pendapat lain mengatakan bahwa *perceived usefulness* secara statistik tidak mempengaruhi variabel *intention*

*to use/reuse* seseorang untuk mengadopsi *e-money* di Indonesia (Anjelina, 2018). Di sisi lain, Safarudin et al., (2020) menyatakan bahwa *perceived usefulness* belum memberikan manfaat yang begitu besar bagi penggunanya. Disebabkan, banyak fitur yang belum bisa pengguna manfaatkan karena kurangnya iklan mengenai manfaat dari fitur yang ada pada sistem tersebut.

Kemudian faktor kedua adalah persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of used*). Kemudahan penggunaan yang dimaksud dalam konteks ini tidak hanya mengacu pada kemudahan yang diperoleh saat mempelajari dan menggunakan suatu teknologi, tetapi juga kemudahan dan manfaat yang diperoleh dari penggunaan teknologi tersebut dibandingkan dengan kemudahan penggunaan tanpa adanya teknologi (Davis et al., 1989). Sehingga kemudahan penggunaan merupakan salah satu faktor penting dari sebuah sistem teknologi informasi (Jiwasiddi et al., 2019). Hasil penelitian terdahulu terdapat beberapa perbedaan hasil penelitian, sehingga hal tersebut mendukung penulis untuk mengkaji ulang apakah variabel kemudahaan penggunaan ini berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Khadijah & Janrosl, (2022) serta Huddin & Masitoh, (2021) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *financial technology e- wallet*. Sehingga persepsi kemudahan penggunaan dapat dijadikan sebagai prediktor minat penggunaan *financial technology*. Berbeda dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Daragmeh et al., (2021) bahwa kemudahan penggunaan yang dirasakan tidak berpengaruh langsung pada penggunaan pembayaran digital Gen X Hungaria selama pandemi COVID- 19. Kemudian Anjelina, (2018) juga menyatakan bahwa *perceived ease of use* secara statistik tidak mempengaruhi variabel *intention to use/reuse*. Sedangkan, Safarudin et al., (2020) menyatakan bahwa kemudahan dalam mengaplikasikan *e-wallet* dinilai baik oleh pengguna, namun belum memberikan kebermanfaatan yang maksimal di mata pengguna.

Penelitian ini merupakan replika dari penelitian yang dilakukan oleh Khadijah & Janrosl, (2022) tanpa adanya penambahan variabel. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan berpengaruh terhadap Minat Penggunaan *fintech*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian



sebelumnya terletak pada populasi, jenis *fintech* dan kondisi waktu penelitian. Pada penelitian terdahulu populasi yang digunakan adalah UMKM di kota Medan terhadap penggunaan *fintech* dari segi aktivitas, sedangkan pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah mahasiswa yang berada di wilayah Jawa Timur terhadap penggunaan *fintech* sebagai alat pembayaran di masa pandemi covid-19. Peneliti memilih mahasiswa karena kelompok mahasiswa ini memiliki potensi pasar yang besar dan tanggap akan teknologi dibandingkan kelompok umur yang lain dan cenderung mengikuti tren. Kemudian, penelitian ini berfokus pada *fintech* dalam kategori sistem pembayaran karena perkembangan *financial technology* Indonesia dominan bergerak di bidang jasa pembayaran dan fenomena pandemi covid-19 juga menyebabkan perilaku masyarakat hanya dapat mengandalkan teknologi dalam aktivitas sehari-hari, yang mana hal tersebut memberikan dampak besar salah satunya yaitu peralihan sistem pembayaran digital. Sehingga penggunaan pembayaran *fintech payment* mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penelitian mengambil judul “**Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Jawa Timur Menggunakan Financial Technology Sebagai Alat Pembayaran di Masa Pandemi Covid-19**”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah persepsi penggunaan mempengaruhi minat mahasiswa untuk menggunakan pembayaran *fintech*?
2. Apakah persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi minat mahasiswa untuk menggunakan pembayaran *fintech*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji model penelitian yang digunakan dalam menentukan faktor-faktor persepsi penggunaan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) memiliki pengaruh

terhadap minat mahasiswa di wilayah Jawa Timur untuk menggunakan pembayaran *fintech* di masa pandemi Covid-19.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Sangat diharapkan dengan penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan mengenai pengaruh persepsi penggunaan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) terhadap minat mahasiswa menggunakan pembayaran *fintech*. Sehingga dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan khususnya dalam bidang akuntansi keperilakuan dan organisasi terkait minat penggunaan *financial technology payment* di kalangan mahasiswa.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik dalam bidang akademisi, bisnis dan masyarakat umum terhadap penggunaan pembayaran *fintech* di kalangan mahasiswa, sehingga dapat terus berinovasi dalam meningkatkan pelayanan dengan mengembangkan strategi pemasaran terkait peningkatan penggunaan dan kemudahan penggunaan dari *financial technology*. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai tambahan referensi bagi peneliti lain.