

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan sistem informasi yang berkembang oleh teknologi berdampak pada beberapa sektor kehidupan orang, terutama dalam tatanan keuangan di Indonesia. Transaksi mudah saat ini adalah perkembangan financial technology *FinTech*. *FinTech* dalam sistem keuangan yang dapat menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan model bisnis baru yang membawa dampak pada stabilitas moneter maupun stabilitas sistem keuangan (Pitra et al. 2023)

Di berbagai negara sistem pembayaran non tunai sudah mulai coba dikembangkan. Hal tersebut di latar belakang oleh tingginya jumlah uang beredar mengakibatkan banyaknya kasus pemalsuan uang dan besarnya biaya yang harus dikeluarkan untuk operasional pencetakan, penyimpanan dan pendistribusian uang tunai oleh bank sentral. Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang berada di kawasan Asia Tenggara dengan tingkat pertumbuhan perekonomian semakin baik sehingga semakin mendorong banyak industri yang berkembang dan berinovasi di Indonesia, salah satunya industri digital. Saat ini, industri digital di Indonesia terus memperlihatkan ranah pembayaran digital dan sejenisnya, terus memperlihatkan inovasi ranah uang elektronik. Oleh sebab itu, Bank Indonesia sebagai bank sentral yang ada di Indonesia sedang berupaya untuk mensukseskan transaksi non tunai di Indonesia. Hal tersebut dengan program bernama Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) oleh Bank Indonesia pada tahun 2014 agar dapat masyarakat Indonesia yang become Less Cash Society (LCS). (Himawati dan Firdaus 2021).

Menurut laporan AFTECH, target pasar perusahaan *FinTech* sebagian besar adalah usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM). Sepanjang tahun 2021, 62% penyedia *FinTech* melayani UMKM. Faktanya, 42% perusahaan *FinTech* melaporkan nilai transaksi UMKM mencapai lebih dari Rp 80 miliar. Selain itu, BI juga memperkirakan pada akhir tahun 2022 jumlah transaksi perbankan digital akan mencapai Rp 48 juta. Angka tersebut sudah termasuk transaksi yang dilakukan

oleh *FinTech* di bidang sistem pembayaran. Artinya *FinTech* berperan penting dalam mendorong inklusi keuangan Indonesia melalui layanan keuangan digital. Di Indonesia aplikasi pembayaran e-wallet yang dapat mem-permudah tran saksi konsumen terus berkembang, diantaranya ialah OVO, Go-Pay, LinkAja, DANA, i.Saku dan DOKU (Nena Zakiah 2019). Platform yang dipilih ialah DANA sebuah startup yang berdiri pada tahun 2017 dan diperkenalkan secara resmi pada tanggal 21 Maret 2018 sebagai salah satu layanan pembayaran digital di Indonesia. Adapun yang menjadi alasan meneliti DANA ialah karena capaian keberhasilan yang fantastis sekalipun masih pemula. Menurut CEO DANA, dalam waktu tiga setengah bulan DANA telah mencapai satu juta pengguna yang merupakan platform yang paling cepat dibandingkan dengan yang lainnya (Agustin Setyo Wardani 2018). Jumlah pengguna DANA tercatat naik 50% sejak awal tahun ini. Chief Communication Officer DANA Chrisma Albandjar mencatat bahwa frekuensi transaksi di platform DANA tergolong stabil. Jumlah pengguna DANA tercatat naik 50% sejak awal tahun ini. Chief Communication Officer DANA Chrisma Albandjar mencatat bahwa frekuensi transaksi di platform DANA tergolong stabil (Sutanto dan Yessica 2020). DANA adalah perusahaan rintisan Indonesia yang bergerak di bidang teknologi finansial yang menyediakan infrastruktur yang memungkinkan masyarakat Indonesia untuk melakukan pembayaran dan transaksi secara non-tunai dan non-kartu secara digital, baik online maupun offline dapat berjalan dengan cepat, praktis dan tetap terjamin keamanannya (Ainun Nadhifah 2018). Dompot digital DANA hadir dengan konsep open-platform, artinya, aplikasi DANA dapat masuk dan digunakan dalam berbagai platform yang berbeda, baik offline maupun online, tetapi tetap terintegrasi. Konsep open platform ini, selain dapat terhubung dengan berbagai bentuk alat pembayaran lain, DANA juga dapat dimanfaatkan oleh berbagai sektor, termasuk pendidikan, layanan publik, layanan sosial, hingga pedagang kaki lima. DANA juga sudah dapat digunakan di beberapa platform dan aplikasi seperti Bukalapak, TIX ID, serta BBM, dan akan hadir dalam berbagai merchant lainnya. DANA dibangun di Indonesia dan didukung oleh programmer Indonesia, dengan investor kelas dunia

yaitu PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK) sebagai pemegang saham mayoritas dan Ant Financial (Wulandari dan Idayanti 2023).

Vincent selaku CEO DANA menekankan bahwa DANA berbeda dengan layanan transaksi keuangan digital lainnya (Ainun Nadhifah 2018). Infrastruktur DANA memiliki tingkat keamanan tinggi, selevel dengan tingkat keamanan perbankan. DANA juga memiliki Data Center (DC) dan Data Recovery Center (DRC) di Indonesia, yang diklaim termasuk paling canggih dan dapat menangani skalabilitas transaksi yang tinggi. Dari fenomena capaian DANA yang sangat cepat bagi ukuran pemula bisnis aplikasi pembayaran e-wallet mendorong pertanyaan penelitian apa faktor-faktor penyebabnya. Dengan diketahuinya hal tersebut secara empiris akan berguna bagi para pengambil keputusan bisnis menetapkan strategi yang tepat. Penelitian ini bertujuan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan aplikasi pembayaran DANA.

Minat adalah suatu kecenderungan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat muncul dalam pikiran dan diungkapkan secara lahiriah melalui tindakan. Ketika dihadapkan pada suatu pilihan, orang mempertimbangkan pikiran dan perasaannya, mengevaluasi, dan mengambil keputusan. Pada titik ini, manusia mempunyai ketertarikan atau kecenderungan terhadap pilihan dan memilih salah satu. Pada titik ini, manusia mempunyai ketertarikan atau kecenderungan terhadap pilihan dan memilih salah satu. Mahasiswa yang ingin melakukan pembayaran dengan menggunakan *Financial Technology*, pasti memiliki Minat yang tinggi pada hal tersebut (Maulidah dan Russanti 2021). Dana merupakan platform pembayaran digital yang mengusung open platform dan dapat digunakan oleh berbagai aplikasi, gerai-gerai online maupun konvensional manapun. Dana menyediakan layanan pembayaran secara nontunai dalam satu platform di Indonesia, mulai dari transaksi transportasi, kirim uang, belanja online, transaksi di merchant yang menjadi mitra, menabung, hingga membayar tagihan bulanan. Sumber uang di aplikasi juga bisa dari manapun, baik akun bank, kartu kredit, maupun saldo Dana. Hanya saja masih ada kekurangan sedikit, dimana untuk merchant belum tersedia lengkap, apabila pengguna melakukan penggantian nomor telepon diakun Dana yang dimilikinya

sangatlah beresiko tinggi karena mengakibatkan dapat kehilangan dana (uang) yang telah diisi ke aplikasi tersebut, karena kode OTP dikirim ke nomor yang lama.

Fintech dapat berperan sebagai alat atau teknologi untuk mempermudah proses transaksi antara pembeli dan penjual serta dapat mengurangi celah atau kecurangan dalam proses transaksi tersebut. *FinTech* juga dapat disebut sebagai sebuah proses pembayaran yang sah tanpa dua perlu menggunakan instrumen kertas. *FinTech* hadir sebagai pelengkap sistem keuangan yang sudah ada, bukan sebagai pengganti (Nurchaya dan Dewi 2019). Karena dengan adanya DANA bisa memberikan impact yang sangat baik bagi penggunanya karena dana mempermudah transaksinya. Sistem ini dapat membantu masyarakat untuk membayar kebutuhan harian, seperti melakukan pembelian pulsa ponsel, pembayaran pajak, pembayaran tagihan listrik, pembayaran tagihan di e-commerce, membayar jasa ojek online, pembayaran asuransi, pembayaran di mall, dan lain-lain. dengan mudah dimiliki oleh masyarakat umum, terutama dalam pada generasi (Ramadianto, 2021).

Layanan *Financial Technology* telah menyasar kaum millennial yang memang sering menggunakan internet. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) ada 143,26 juta pengguna Internet di Indonesia, dan 49,52% dari pengguna internet itu adalah generasi milenial. Generasi milenial merupakan generasi yang umum dalam bertransaksi tanpa uang tunai. Mereka terbiasa dalam melakukan transaksi yang menggunakan alat elektronik seperti penggunaan kartu debit, kredit, serta penggunaan uang elektronik. Perkembangan ini dan juga kemudahan dalam memakai telepon pintar dapat memberikan kemudahan dalam bertransaksi finansial. Untuk menghindari resiko dari kemudahan tersebut seperti resiko penipuan, kejahatan, dan kecurangan dalam *FinTech*, maka pemerintah mendukung program transaksi non-tunai ini dan berupaya dengan gencar dalam meningkatkan literasi keuangan kepada seluruh lapisan masyarakat (Oloan, 2019)

Banyak manfaat yang ditawarkan oleh *Financial Technology* dalam Sistem Pembayaran pada umumnya seperti kemudahan saat pembayaran dengan berbagai aplikasi yang bisa dilakukan dengan satu kode QR, kemudahan saat mengirim dana

atau transfer uang, tidak diperlukannya uang kembalikan saat bertransaksi sehingga meminimalisir kesalahan nominal, maupun kemudahan dalam mengelola uang masuk dan keluar (Wardani dan Sari 2021)

Financial Technology Sistem pembayaran memiliki risiko. Di sisi lain, beberapa orang juga mengaku selain risiko yang langsung berkaitan dengan *Financial Technology* Sistem Pembayaran, mereka juga takut menggunakan pembayaran non tunai karena banyaknya promo yang dapat berisiko mengakibatkan konsumerisme berlebihan. Pengguna akan mempertimbangkan Risiko dari penggunaan sebuah teknologi. Pengguna yang menyadari Risiko yang akan ditanggung jika menggunakan *Financial Technology* Sistem Pembayaran akan mengurungkan minat untuk menggunakannya. Beberapa orang mengetahui Risiko yang akan ditanggung selama penggunaan, namun tetap memiliki minat menggunakannya karena memperoleh manfaat.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Hayati dan Fauzi 2022) dengan judul “Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan *Financial Technology* Terhadap Minat Penggunaannya di Kota Padang”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan fintech di Kota Padang. Penelitian yang dilakukan oleh (Mimin 2018) yang berjudul “pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas dan risiko terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO studi pada mahasiswa S1 Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Hasil ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO. Efektifitas berpengaruh signifikan negatif terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO. Risiko berpengaruh signifikan negatif terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO. Secara simultan variable persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas dan risiko secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO (Nasir 2021). Perbedaan lainnya dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada objek penelitian, yang mana objek penelitian pada penelitian ini pengguna *FinTech* di seluruh JABODETABEK. Penelitian ini juga

memanfaatkan data terbaru dan diharapkan hasil penelitian yang dilakukan lebih representatif merupakan pembeda penelitian ini dengan penelitian lainnya.

Berdasarkan penjabaran di atas, diketahui pula bahwa banyak hasil penelitian yang tidak konsisten sehingga peneliti menggunakan variabel kemudahan, kebermanfaatan dan persepsi risiko sebagai variabel bebas atau independen dan minat penggunaan sebagai variabel dependen atau terikat. Sehingga mengambil judul. **“Pengaruh Kemudahan penggunaan, Kebermanfaatan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan *Financial Technology*”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena dari latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dapat diteliti di bentuk sebagai pertanyaan, diantaranya :

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari pertanyaan dari rumus masalah di atas, ada tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh kemudahan pengguna terhadap minat penggunaan *Financial Technology*?
2. Apakah terdapat pengaruh kebermanfaatan terhadap Minat Penggunaan *Financial Technology*?
3. Apakah terdapat pengaruh persepsi risiko terhadap minat penggunaan *Financial Technology*?

1.4 Manfaat Penelitian

Pada hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan pengguna terhadap minat penggunaan *Financial Technology*.
2. Untuk mengetahui pengaruh kebermanfaatan terhadap minat penggunaan *Financial Technology*.
3. Untuk mengetahui pengaruh persepsi risiko terhadap minat penggunaan *Financial Technology*.

1.5 Sistematika Penelitian

Untuk mendapatkan pembahasan yang sistematis dan konsisten, sebuah penelitian perlu disusun secara sistematis. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : Berisi gambaran umum tentang keseluruhan penulisan skripsi. Diawali dengan gambaran tentang latar belakang sehingga muncul permasalahan yang berhubungan dengan skripsi, diikuti dengan permasalahan yang berkaitan dengan judul permasalahan. Dalam bab ini juga membahas tentang tujuan dan kegunaan penelitian, serta garis-garis besar isi skripsi.

BAB II : Berisi tentang Tinjauan Teoritis yang menjadi landasan pijak dalam penyusunan skripsi ini. Adapun muatan dalam tinjauan teoritis mencakup kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, dan persepsi risiko terhadap minat penggunaan financial technology 4 bahasan pokok tersebut merupakan variabel inti dalam penelitian. Pada bagian ini juga penulis akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan objek penelitian.

BAB III : Berisi tentang metodologi penelitian yang memuat jenis dan lokasi penelitian, pendekatan yang digunakan dalam penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan pengujian data dan hipotesis.

BAB IV : Memuat hasil penelitian dan pembahasan. Pada bagian pertama akan membahas mengenai gambaran umum lokasi penelitian, kemudian dilanjutkan pada analisis deskriptif responden. Hasil pengujian data mulai dari asumsi klasik hingga uji hipotesis juga dimuat pada bagian ini.

BAB V : Memuat penutup dari seluruh rangkaian isi tulisan yang akan diuraikan dalam bentuk kesimpulan dan saran