

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi telah memengaruhi perkembangan kehidupan masyarakat dari segi ekonomi, sosial, budaya juga pendidikan dan memudahkan keseharian manusia salah satunya adalah kemudahan dalam bertransaksi. Perkembangan teknologi saat ini memicu banyak perubahan pada pola pembayaran pembelian produk, konsumen beralih dari pembayaran tunai atau kredit menjadi pembelian menggunakan berbagai aplikasi yang tersedia, baik yang disediakan oleh bank – bank yang ada di Indonesia maupun perusahaan penyedia dana lainnya. Saat ini teknologi informasi sudah berkembang, hal ini bisa dilihat dari penggunaan internet yang semakin meningkat. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet sudah mencapai 215,63 juta orang pada periode 2022 – 2023. Jumlah tersebut meningkat 2,67 % dibanding pada periode sebelumnya yang sebanyak 210,03 juta pengguna. Jumlah pengguna internet tersebut setara dengan 78,19% dari total populasi Indonesia yang sebanyak 275,77 juta jiwa. Dari data yang sudah disampaikan APPJII dapat dikatakan bahwa internet sudah menjadi kebutuhan masyarakat yang sangat penting pada masa ini. Dengan adanya internet masyarakat dapat berkomunikasi dan bertransaksi dengan melakukan sistem pembayaran elektronik. Internet sebagai wadah awal terciptanya uang elektronik. Pertambahan pengguna internet membuat aplikasi yang ada juga ikut berkembang, salah satunya adalah muncul aplikasi pembayaran secara online. Dengan hadirnya pembayaran non tunai

yang saat ini diminati masyarakat Indonesia, membuat beberapa perusahaan yang bergerak dibidang teknologi informasi dan keuangan mulai berlomba-lomba untuk menawarkan beragam keunggulan dari alat pembayaran non tunai yang mereka miliki.

Menurut peraturan Bank Indonesia No. 888/40/PBI/2016 perkembangan teknologi dan sistem informasi terus menghadirkan beberapa inovasi, khususnya yang berkaitan dengan *financial technology* atau yang sering dikenal yaitu *Fintech*. Industri *financial technology (fintech)* merupakan salah satu metode layanan jasa keuangan di era digital sekarang ini berbasis teknologi. Industri *Fintech* menghadirkan sistem pembayaran uang elektronik berbagai bentuk. Bank Indonesia (2019) mengatakan bahwa *Fintech* adalah hasil gabungan jasa keuangan dengan teknologi yang mengubah model bisnis tunai menjadi non-tunai serta dapat mengubah sistem pembayaran dimasyarakat dan membantu perusahaan menekan biaya yang terlalu tinggi. Adanya dorongan untuk menggunakan dan menerapkan transaksi pembayaran non-tunai dari Bank Indonesia membuat sistem transaksi non-tunai terus mengalami perkembangan. Hal ini menimbulkan masalah sekaligus Solusi baru bagi masyarakat di bidang transaksi.

Berdasarkan data statistic sistem pembayaran (SPP) Bank Indonesia menunjukkan bahwa jumlah transaksi uang elektronik mengalami pertumbuhan yang signifikan dari tahun ke tahun. Sepanjang tahun 2022 jumlah transaksi uang elektronik sebesar 10.622,55 juta transaksi dengan nilai nominal sebesar 419,56 Triliun. Nilai transaksi uang elektronik pada 2022 berhasil meningkat dibanding tahun tahun sebelumnya. Pada data untuk tahun 2023 hanya tersedia hingga

September, tetapi menunjukkan jumlah transaksi yang cukup tinggi dengan nilai 7.874,63 juta volume transaksi dengan nilai nominal 327,48 Triliun. Berikut ini data transaksi uang elektronik. Data dibawah hanya mencakup transaksi uang elektronik yang tercatat oleh Bank Indonesia. Ada kemungkinan jumlah transaksi sebenarnya lebih tinggi, karena tidak semua penyedia layanan uang elektronik melaporkan datanya ke Bank Indonesia.

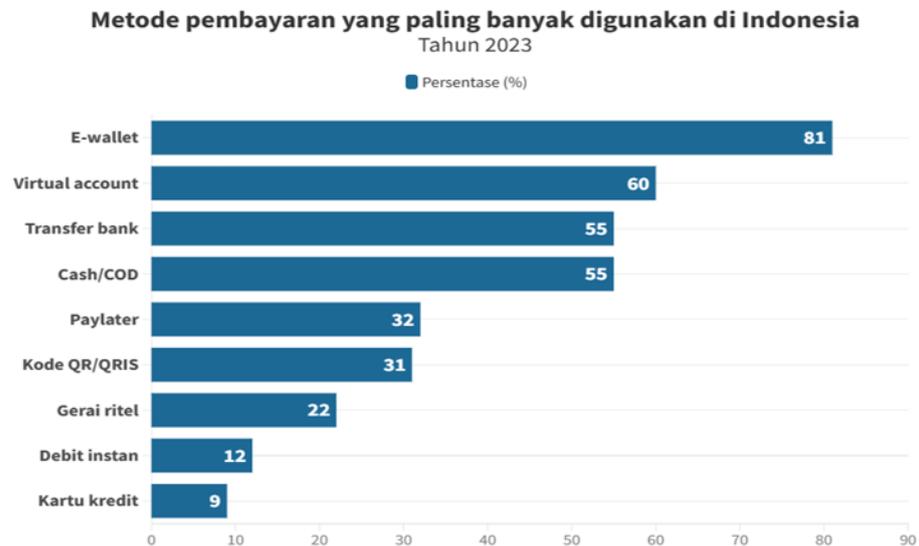
**Tabel 1.1 Jumlah transaksi uang elektronik
Dari tahun ke tahun di Indonesia**

Tahun	Volume Transaksi (Juta)	Nominal Transaksi (Triliun Rp)
2016	683,13	7,06
2017	943,32	12,38
2018	2.992,70	47,20
2019	5.226,70	145,17
2020	4.625,70	204,91
2021	8.322,18	351,00
2022	10.622,55	419,56
2023(Januari- September)	7.874,63	327,48

Sumber: Bank Indonesia

Uang elektronik terbagi menjadi 2 yaitu pertama, uang elektronik berbentuk kartu (Chip Based) atau biasa dikenal dengan *e-money*. Seperti Flazz BCA, *e-money* Mandiri, Tap Cash BNI, Brizzi BRI, Blnk BTN, Mega Cash, Nobu *e-money* dan lainnya. Kedua adalah *e-wallet*, uang elektronik ini berbasis aplikasi (Server Based). Seperti Go-pay, OVO, Shoppe Pay, Dana, LinkAja dan lain-lain. *E-wallet* adalah layanan penyimpanan uang secara *online* yang di akses menggunakan aplikasi yang terkoneksi dengan internet. Banyak startup *fintech* di Indonesia membuat *e-wallet* mulai berkembang pesat bahkan pemerintah kini menerbitkan

peraturan yang mengatur legalitas kegiatan transaksi yang menggunakan uang elektronik.



Gambar 1.1 Metode Pembayaran Terpopuler

Sumber: goodstats

Masyarakat Indonesia saat ini sudah cukup akrab dengan teknologi dompet digital (*e-wallet*). Menurut laporan *e-wallet industry outlook 2023* dari *insight Asia*, dari 1.300 warga perkotaan di Indonesia yang disurvei 74% di antaranya sudah pernah menggunakan *E-wallet*. Berdasarkan laporan *East Ventures (EV)* bertajuk *Digital Competitiveness index 2023: equitable digital nation*, *e – wallet* menjadi metode pembayaran yang paling banyak digunakan di Indonesia dengan presentase sebesar 81% pada tahun 2023.

Dikutip dari RedSeer lembaga riset konsultan pemasaran yang berbasis di India, memprediksi bahwa nilai transaksi *e-wallet* mencapai \$28 miliar pada tahun 2021, \$30,8 miliar pada tahun 2022, \$40,5 miliar pada tahun 2023 dan \$53,3 miliar pada tahun 2024. Dan nilai transaksi *e-wallet* tertinggi diproyeksikan dapat

mencapai \$70,1 miliar pada tahun 2025. Nilai tersebut sudah termasuk 55% dari total nilai transaksi *e-wallet* di Kawasan Asia Pasifik. RedSeer memperkirakan bahwa tingkat pertumbuhan tahunan majemuk (CAGR) *e-wallet* Indonesia bisa mencapai 31,5% pada tahun 2025. RedSeer optimis pandemi Covid-19 akan mempercepat adopsi pembayaran *digital*. Pertumbuhan *e-wallet* hingga 2025 ini juga diprediksi akan didukung oleh *E-commerce* dan usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) yang berpindah ke dalam jaringan atau daring.



Sumber: Databoks – Katadata, 2024
Gambar 1.2 Proyeksi nilai transaksi *e-wallet* di Indonesia

Tabel 1.2 Data merek *E-wallet* yang digunakan

No.	Nama Data	Nilai/Persen Responden
1.	Gopay	71
2.	OVO	70
3.	DANA	61

No.	Nama Data	Nilai/Persen Responden
4.	Shopeepay	60
5.	LinkAja	27

Sumber: *Databooks.katadata.co.id*

Masyarakat perkotaan Indonesia tampaknya sudah cukup akrab dengan teknologi *E-wallet*. Menurut laporan *E-wallet Industry Outlook 2023* dari insight Asia, dari 1.300 warga perkotaan yang disurvei, 74% diantaranya sudah pernah menggunakan *E-wallet*. Di kelompok tersebut, sekitar 61% menggunakan beberapa aplikasi *E-wallet* sekaligus. Platform yang paling banyak digunakan adalah Gopay, dengan proporsi pengguna mencapai 71%. Sementara, pengguna platform lainnya lebih sedikit seperti terlihat pada tabel diatas.

Fishbein dan Ajzen dalam Nanda (2017) menyatakan minat perilaku penggunaan adalah sebagai tingkat seberapa kuat Tingkat keinginan atau dorongan untuk melakukan perilaku tertentu. Minat tentu menjadi hal yang penting dalam pemasaran produk semakin besar minat seseorang menandakan bahwa sebuah produk semakin menarik dan layak di pertimbangkan. Perlunya penelitian terhadap minat menggunakan *E-wallet* di karenakan E-wallet merupakan perubahan sistem pembayaran dari tunai menjadi non-tunai yang akhir-akhir ini sedang berkembang dan jumlah pengguna nya pun terus bertambah, oleh karena itu faktor-faktor penyebab seseorang menggunakan *E-wallet* perlu dianalisis agar dapat dipelajari lebih jauh. Penelitian ini akan ditujukan pada responden pengguna *E-wallet* di Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi.

Hal-hal yang membuat *E-wallet* semakin berkembang adalah ketersediaan dan peran infrastruktur keuangan terhadap adanya *E-wallet*, dan jaminan keamanan, bonus insentif yang ditawarkan platform dan kemampuan seseorang dalam literasi keuangan. Keamanan yang disediakan platform *e-wallet* sangat berpengaruh dan mendorong masyarakat untuk menggunakan *e-wallet*, karena terciptanya rasa nyaman dan tidak cemas dengan risiko pencurian data atau kehilangan uang. Oleh karena itu keamanan sangat menentukan masyarakat dalam menentukan minatnya dalam menggunakan *e-wallet*. Secara keseluruhan Infrastruktur keuangan memainkan peran penting dalam mendorong minat pengguna *e-wallet*. Dengan menyediakan platform yang aman, nyaman dan serbaguna, infrastruktur keuangan dapat membantu membuat *e-wallet* lebih menarik bagi pengguna dan meningkatkan kemungkinan mereka untuk mengadopsi teknologi ini. Selain itu, bonus dan insentif merupakan salah satu cara yang dapat digunakan oleh *e-wallet* untuk menarik minat pengguna dan meningkatkan pangsa pasar mereka. Dengan menawarkan berbagai jenis bonus dan insentif, *e-wallet* dapat menarik pengguna dari berbagai latar belakang dan kebiasaan berbelanja. Sedangkan literasi keuangan berperan dalam meningkatkan minat pengguna *e-wallet*. Dengan meningkatkan literasi tentang keuangan, masyarakat dapat memanfaatkan *e-wallet* secara optimal untuk mencapai tujuan keuangan dan membangun kebiasaan finansial yang sehat.

Penggunaan transaksi dengan *E-wallet* kini dapat menggantikan peran pembayaran secara tunai, dengan menawarkan beberapa keunggulan seperti *cashback*, diskon dan promosi lainnya yang sering menjadi daya tarik dari pembayaran menggunakan *E-wallet*. Selain itu jika pengguna berbelanja online

maka pengguna tinggal mengunjungi aplikasi *E-wallet* untuk menyelesaikan pembayaran, hal ini tentu memperlihatkan efisiensi dalam penggunaan *E-wallet* karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Apabila pengguna *E-wallet* melakukan pembelian secara *offline* maka pengguna tinggal memindai *barcode* dari aplikasi ke *barcode* yang telah disediakan toko yang mendukung pembayaran non-tunai. Cara pembayaran yang mudah, praktis, banyak menawarkan bonus insentif terhadap pengguna ditambah juga dengan jaminan keamanan oleh aplikasi *E-wallet* yang membuat pengguna *E-wallet* merasa nyaman dan aman. Persepsi tentang penggunaan sistem pembayaran non-tunai yang jauh lebih praktis, efisien dan aman dalam melakukan transaksi, berbagai keuntungan dan manfaat yang ditawarkan membuat sistem pembayaran non-tunai diterima oleh masyarakat dan memilih untuk menggunakan sistem pembayaran non-tunai sebagai alat transaksi.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“PENGARUH KEAMANAN, BONUS DAN INSENTIF, INFRASTRUKTUR KEUANGAN DAN LITERASI KEUANGAN TERHADAP MINAT PENGGUNA *E-WALLET*”** (Studi kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas penulis melihat ada beberapa permasalahan yang harus di teliti:

1. Bagaimana kondisi Keamanan, Bonus dan Insentif, Infrastruktur Keuangan, Literasi Keuangan, serta minat pengguna *E-Wallet* mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi?
2. Bagaimana pengaruh Keamanan, Bonus dan Insentif, Infrastruktur Keuangan, dan Literasi keuangan secara parsial terhadap minat pengguna *E-wallet* pada mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi?
3. Bagaimana pengaruh Keamanan, Bonus dan Insentif, Infrastruktur Keuangan, dan Literasi keuangan secara bersama – sama terhadap minat pengguna *E-wallet* pada mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi?

1.3 Tujuan Masalah

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui kondisi Keamanam, Bonus dan Insentif, Infrastruktur Keuangan, Literasi Keuangan, serta Minat Pengguna *E-Wallet* mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi.
2. Untuk mengetahui pengaruh keamanan, infrastruktur keuangan, literasi keuangan, bonus dan insentif secara parsial terhadap minat pengguna *e-wallet* pada mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi.

3. Untuk mengetahui pengaruh keamanan, infrastruktur keuangan, literasi keuangan, bonus dan insentif secara Bersama-sama terhadap minat pengguna *e-wallet* pada mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, maka diharapkan dapat berguna untuk berbagai pihak. Adapun kegunaan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Bagi penulis penelitian ini merupakan syarat wajib dilakukan untuk menyelesaikan studi dan diharapkan bisa menambah pengetahuan dalam penelitian ini serta dapat mengaplikasikan ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan.

2. Bagi pemerintah

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi pemerintah untuk memajukan sistem bertransaksi dengan mengetahui seberapa berpengaruh keamanan, infrastruktur keuangan, literasi keuangan, bonus dan insentif terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

3. Bagi pihak lain

Diharapkan penelitian ini bisa menambah literatur dan referensi yang bisa digunakan sebagai bahan informasi bagi peneliti lain yang akan meneliti tentang permasalahan yang sama.

1.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.5.1 Lokasi Penelitian

Dalam usulan penelitian ini penulis melakukan lokasi penelitian pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Universitas Siliwangi. Alasan memilih lokasi ini, karena pada saat ini kalangan mahasiswa cukup dominan banyak yang menggunakan *E-wallet*.

1.5.2 Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sejak bulan November 2023 hingga bulan juni 2024. Di awali dengan pengajuan judul kepada pihak Jurusan Ekonomi Pembangunan Universitas Siliwangi.

Tabel 1.2 Jadwal Penelitian

Keterangan	Tahun 2023																Tahun 2024															
	November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
Minggu Ke-	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan Administarsi	■	■																														
Pengajuan Judul			■	■																												
Pembuatan Usulan Penelitian					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
Sidang Usulan Penelitian															■																	
Revisi Usulan Penelitian															■	■	■															
Penyusunan Skripsi																	■	■	■	■												
Pengumpulan Data																					■	■	■	■								
Sidang Skripsi																													■			
Revisi Skripsi																														■	■	