

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan teknologi berbasis digital mengakibatkan pergeseran berbagai macam sistem, termasuk pada sistem pembayaran. Sistem pembayaran yang digunakan pada saat ini merupakan pengembangan paling mutakhir dari berabad-abad lalu. Instrumen pembayaran ini turut bergeser dari semula tunai bergeser ke non tunai. Dari pembayaran tunai merambah ke sistem debit, kemudian muncul sistem pembayaran yang dikenal dengan *elektronik money*.

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor: 11/12/Pbi/2009 Tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*). *Elektronik money* atau uang elektronik merupakan alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit dimana nilai uang tersebut disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip yang dikelola oleh penerbit dan nilai uangnya dinyatakan bukan sebagai bentuk simpanan.

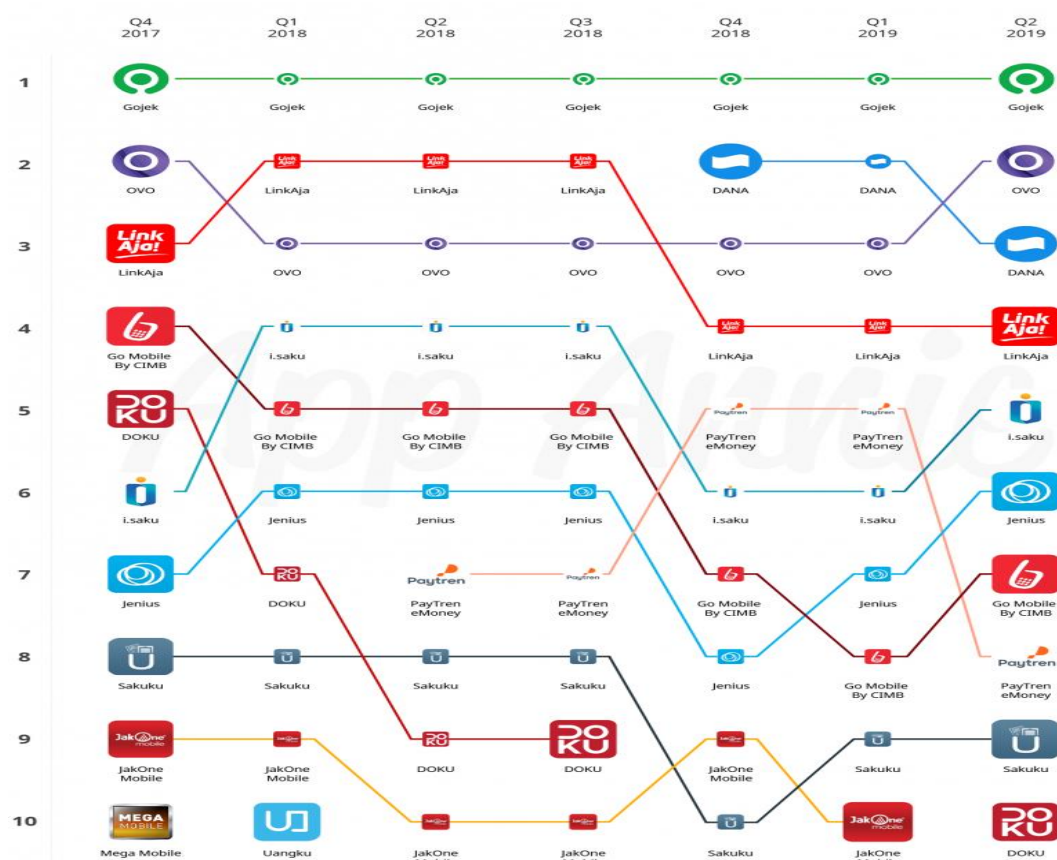
Teknologi yang berkembang membawa dampak pada bidang Ekonomi ditandai dengan munculnya *fintech (financial technology)*. Menurut Widiyanti (2020:54) “Fintech yang berkembang pesat menuntut berbagai industri bidang Ekonomi agar terus memberikan inovasi dalam teknologi untuk menyikapi persaingan pada era digital”. Seiring dengan dikenalnya uang elektronik yang berbasis chip secara luas di tengah-tengah masyarakat, maka banyak perusahaan start up membangun bisnis fintech sehingga tercipta yang disebut e-wallet.

E-wallet juga termasuk uang elektronik, perbedaannya terletak media penyimpanan uangnya. *E-wallet* merupakan suatu aplikasi yang terkoneksi dengan internet dengan media smartphone. Tidak memerlukan media kartu, hal tersebut seiring dengan fenomena sosial manusia yang dapat kita saksikan bahwa orang cenderung lebih banyak menggunakan smartphone. Hal tersebut dimanfaatkan sebagai media untuk *e-wallet* agar dapat digunakan untuk segala jenis transaksi.

Jenis fintech pada saat ini semakin beragam. OJK (Otoritas Jasa Ekonomi) membagi fintech menjadi tiga kriteria, yaitu *payment and transfer, alternative lending and financing*, serta lainnya. Otoritas Jasa Ekonomi (2017:157)

menyatakan: “Kriteria *payment and transfer* terdiri dari *e-commerce payments, digital wallet, mobile and online wallet, P2P payments and transfer*, serta *digital/virtual currencies*. Kriteria *alternative lending and financing* terdiri dari *alternative lending, crowdfunding, developing* atau *emerging*, serta *invoice and supply chain finance* sedangkan kriteria lainnya terdiri atas *robo adviser, insurance, blockchain, feeder site and information, account aggregator*, serta *online trading* atau *capital market*”.

Berdasarkan data dari Bank Indonesia (BI), hingga pada 2019 terdapat 38 *e-wallet* berlisensi resmi. Pertumbuhannya menjadi 22% jauh lebih signifikan dibanding 2017 yang hanya tumbuh sekitar 7%. Pada tahun 2019 jumlah transaksi elektronik dan *e-wallet* mencapai 5,22 miliar transaksi. Hal itu menandakan bahwa pengguna uang elektronik dan *e-wallet* cukup aktif dalam bertransaksi. Berikut data 10 besar transaksi *e-wallet* terbesar pada 2020 yang dirilis berdasarkan riset iPrice yang bekerja sama dengan aplikasi Annie.



Gambar 1.1 Sepuluh Besar E-wallet

Hal ini tentu mempengaruhi banyak masyarakat terutama pada generasi muda untuk mengikuti perkembangan zaman dan memanfaatkan perkembangan tersebut. Secara tidak langsung e-commerce sebagai penyedia layanan belanja online turut membuat pergeseran sistem pembayaran menjadi ‘berbasis online’ pula, salah satunya *e-wallet* atau dompet digital.

Kemajuan teknologi ini tentu tidak hanya berdampak positif, tentu meninggalkan beberapa dampak negatif. Penelitian ini penting dilakukan mengingat bahwa tidak semua generasi muda memahami literasi keuangan dan pemanfaatannya terutama dalam menggunakan transaksi digital. Kemudian keamanan penggunaan *e-wallet* belum terjamin secara pasti sehingga memungkinkan faktor kepercayaan merupakan faktor yang sangat dipertimbangkan dalam keputusan menggunakan *e-wallet*. Serta promosi yang gembar-gembor oleh berbagai macam platform penyedia jasa dompet digital sehingga mampu menarik pengguna dengan mengabaikan fitur yang disediakan.

Berdasarkan data yang penulis kumpulkan, diketahui bahwa 90 dari 100 responden mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2018, 2019, dan 2020 adalah pengguna *e-wallet*. Dengan presentasi rincian platform yang digunakan adalah :

Tabel 1.1
Data Pengguna E-Wallet

No	Platform E-wallet	Jumlah Pengguna	Presentase
1	ShopeePay	68	70,8 %
2	Dana	34	35,4%
3	Go-Pay	27	28,1%
4	OVO	25	26%
5	Link-Aja	7	7,3%
6	Lainnya	3	4%
Total Pengguna		164 Pengguna	

Sumber : Data Primer yang diolah peneliti, 2021.

Dari data perhitungan penggunaan 90 orang responden masing-masing platform dimana pengguna Shopeepay sejumlah 68 orang, Dana 34 orang, Go-pay 27 orang, OVO 25 orang, Link-Aja 7 orang, dan platform lainnya 3 orang.

Menunjukkan hasil bahwa dari keseluruhan responden menggunakan kombinasi lebih dari satu platform *e-wallet*, dimana bisa saja kombinasi tersebut digunakan sesuai kebutuhan konsumen ketika menggunakan platform untuk menunjang kegiatan transaksi finansial secara digital. Data tersebut menyatakan bahwa dari 90 orang pengguna *E-wallet*, satu orang pengguna dapat memakai dua platform *e-wallet* atau lebih. Hal ini merujuk pada perbedaan yang disediakan oleh tiap platform *e-wallet*, pengguna mengungkapkan bahwa kemudahan bertransaksi yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, serta diskon dan promo menarik menjadi salah satu penyebab penggunaan dua atau lebih platform *e-wallet* bagi setiap individu.

Keputusan penggunaan *e-wallet* ini tentunya tidak serta merta muncul tanpa pertimbangan, berdasarkan beberapa penelitian mengenai elektronik money sebagai pelopor *e-wallet* ini menyebutkan bahwa jumlah transaksi dan volume *e-money* terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Platform penyedia layanan online ini turut serta membuat *e-wallet*nya sendiri sebagai upaya mempermudah konsumennya dalam bertransaksi, dan tentunya *e-wallet* ini berkembang pesat seiring pesatnya *e-commerce*. Kemudahan lain yang diberikan *e-wallet* ini merambah pada pembayaran transaksi bukan hanya pada aplikasi *e-commerce*nya, tetapi sudah bekerja sama dengan merchant-merchant lain.

Berdasarkan banyak jenis dan fungsi dari *e-wallet* ini, penulis ingin melihat apakah kemampuan seseorang dalam memahami literasi keuangan memiliki hubungan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*. Kemudian kepercayaan tentang berbagai hal dari *e-wallet* ini turut memiliki hubungan atukah tidak, dan promosi yang ditawarkan *e-wallet* baik dari segi harga ataupun kemudahan penggunaan turut serta menggeser budaya transaksi tunai ke *cashless* dengan penggunaan *e-wallet*.

Sejalan dengan hal tersebut, maka dalam kesempatan ini peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“HUBUNGAN ANTARA LITERASI KEUANGAN, KEPERCAYAAN DAN PROMOSI DENGAN KEPUTUSAN PENGGUNAAN *E-WALLET*”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hubungan Literasi Keuangan dengan keputusan penggunaan *e-wallet*?
2. Bagaimana hubungan Kepercayaan dengan keputusan penggunaan *e-wallet*?
3. Bagaimana hubungan Promosi dengan keputusan penggunaan *e-wallet*?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui hubungan Literasi Keuangan dengan keputusan penggunaan *e-wallet*.
2. Untuk mengetahui hubungan Kepercayaan dengan keputusan penggunaan *e-wallet*.
3. Untuk mengetahui hubungan Promosi dengan keputusan penggunaan *e-wallet*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan serta manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1.4.1 Kegunaan teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi perkembangan Ilmu Pengetahuan, khususnya pada bidang ekonomi dan menjadi sumber referensi bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian sejenis atau meneruskan penelitian ini secara lebih mendalam dan luas.

1.4.2 Kegunaan Praktis

a. Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pertimbangan menentukan keputusan penggunaan *e-wallet*.

b. Bagi *Platform e-wallet*

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan informasi serta bahan pertimbangan untuk dijadikan acuan masukan yang positif dan dapat digunakan untuk pengembangan *e-wallet*.

c. Bagi Pemerintah atau Lembaga Jasa Keuangan

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam pembuatan keputusan dibidang transaksi Ekonomi digital.

1.4.3 Kegunaan Akademis

Bagi perguruan tinggi, hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi bagi dokumen atau arsip bagi akademik yang berguna sebagai acuan bagi sivitas akademika.