

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam suatu negara baik buruknya alat pembayaran dapat mempengaruhi sebuah transaksi dan perekonomian di negara tersebut. Alat pembayaran adalah alat yang dipakai untuk membayar atas pembelian barang atau jasa yang telah dilakukan. Di Indonesia alat pembayaran ada beberapa macam berdasarkan Bank Indonesia yaitu alat pembayaran tunai dan alat pembayaran non tunai. Alat pembayaran tunai adalah alat yang digunakan untuk membeli suatu barang atau jasa dengan menggunakan media uang kartal (uang kertas dan uang logam). Alat pembayaran non tunai adalah alat pembayaran yang dipakai untuk membeli barang atau jasa berupa uang yang tidak dibayarkan secara tunai(Hidayati T. , 2011).

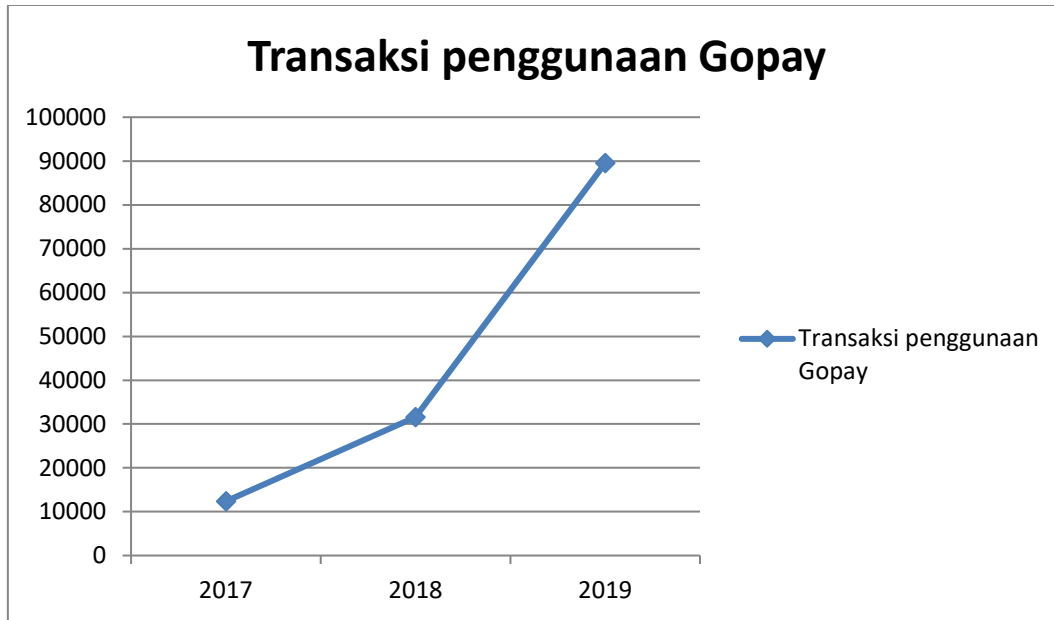
Alat pembayaran non tunai ada 2 jenis yaitu instrumen pembayaran berbasis warkat dan instrumen pembayaran menggunakan kartu dan elektronik. Instrumen pembayaran berbasis warkat adalah surat berharga yang dikeluarkan oleh suatu Bank sebagai instrumen penarikan dana nasabah. instrumen pembayaran menggunakan kartu dan elektronik adalah pembayaran atau transaksi non tunai yang banyak digunakan oleh manusia dengan menggunakan kartu dan sistem elektronik(Hidayati T. , 2011).

Instrumen pembayaran menggunakan kartu dan elektronik terdiri dari beberapa macam yaitu kartu ATM/ debit, kartu kredit, kartu prabayar, uang elektronik (*E-Money*), dan *E-Voucher*. Kartu ATM/debit adalah suatu kartu dengan sistem pembayaran secara elektronik yang biasanya dikeluarkan oleh institusi perbankan

dengan cara mengisi saldo terlebih dahulu. Kartu kredit adalah kartu yang diterbitkan oleh institusi perusahaan atau perbankan pengelola kartu kredit dimana kita dapat menggunakan tanpa mengisi saldo terlebih dahulu, pembayaran ke pihak Bank setiap akhir bulan dan ada batasan limitnya. Kartu Prabayar adalah transaksi pembelian barang atau jasa dengan menggunakan kartu debit/kredit. Uang elektronik (*E-Money*) adalah uang yang digunakan untuk transaksi di pasar *daring* dengan alat komunikasi terkini diatur dalam pasal 1 angka 3 Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tahun 2018. *E-Voucher* adalah diskon atau potongan harga terhadap barang atau jasa yang dikeluarkan oleh toko online maupun offline.

Uang elektronik atau *E-Money* terdiri dari beberapa macam yaitu Gopay, paypal, T-cash, DANA, OVO, dan DOKU. Gopay adalah metode pembayaran elektronik yang disediakan pada aplikasi Gojek guna untuk mempermudah transaksi, pembayaran, pengguna, driver, maupun perusahaan bagi perusahaan itu sendiri. Paypal adalah sistem pembayaran secara elektronik yang menggantikan transaksi konvensional berupa transfer uang dan cek. T-cash adalah layanan keuangan digital dari Telkomsel dan anggota Badan Usaha Milik Negara (BUMN) berupa uang elektronik (*e-money*). DANA adalah dompet digital Indonesia yang didesain untuk menjadikan setiap transaksi nontunai dan nonkartu secara digital, baik online maupun offline dapat berjalan dengan cepat, praktis dan tetap terjamin keamanannya. OVO adalah sebuah dompet digital sebagai layanan pembayaran dan transaksi secara online. Doku adalah pembayaran elektronik lokal, yang menawarkan pilihan pembayaran baru terhadap pelanggan (Sondakh, 2017).

Data penggunaan Gopay pada tahun 2017-2019 sebagai berikut :



Sumber: www.bi.go.id

[Gambar 1.1 grafik penggunaan Gopay pada tahun 2017-2019](#)

Berdasarkan data Bank Indonesia tahun 2019, transaksi Gopay yang digunakan pada tahun 2017 sebesar Rp. 12,37 triliun. Sedangkan pada tahun 2018 transaksi gopay yang digunakan sebesar Rp. 31,6 triliun. Sedangkan Gopay yang digunakan per februari 2019 mengalami perkembangan pesat. Transaksi Gopay mencapai Rp. 89,5 triliun, Sebesar 70% digunakan pada aplikasi Gojek sebagai sarana pembayaran sedangkan 30% lainnya digunakan pada dompet elektronik (*e-wallet*). Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh semakin berkembangnya fintech yang banyak digandrungi masyarakat di indonesia(www.bi.go.id)

Beberapa riset penelitian terdahulu yang meneliti mengenai persepsi kemudahan yaitu menurut (Aritonang & Arisman, 2018) dan (Ambarwati, 2019) bahwa pengaruh persepsi kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan Gopay. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa

kemudahan merupakan suatu ketidak pahaman terhadap penggunaan Gopay yang dapat menimbulkan kesulitan menggunakannya.

Penelitian terdahulu mengenai kebermanfaatan terhadap penggunaan uang elektronik yang dilakukan oleh (Aritonang & Arisman, 2018) bahwa kebermanfaatan berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik. Sedangkan menurut (Ramadhan, Prasetyo, & Irviana, 2016) kebermanfaatan negatif tidak signifikan terhadap variabel minat penggunaan *E-money*. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan uang elektronik (*E-Money*) bagi masyarakat sangat membantu dan bermanfaat.

Penelitian terdahulu mengenai keamanan terhadap penggunaan uang elektronik yang dilakukan oleh (Tuilan, Pangemanan, & Tielung, 2018) dan (Usman & Nabilla, 2019) keamanan berpengaruh positif signifikan terhadap konsumen untuk menggunakan pembayaran elektronik. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan uang elektronik (*E-Money*) bagi masyarakat terjamin keamanan data dan transaksinya. Penggunaan uang elektronik (*E-Money*) memudahkan masyarakat karena dapat bertransaksi secara online dari manapun.

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Aritonang & Arisman, 2018) yang variabel independennya meliputi persepsi kemudahan dan persepsi manfaat, oleh karena itu dalam penelitian ini memiliki perbedaan dengan menambahkan satu variabel independen yaitu keamanan.

Berdasarkan fenomena dan research gap penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk mengembangkan penelitian dengan populasi dan sample yang

dilakukan terhadap masyarakat di Surakarta. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “ANALISA PERSEPSI KEMUDAHAN, KEBERMANFAATAN, DAN KEAMANAN TERHADAP PENGGUNAAN GOPAY PADA APLIKASI GOJEK”.

B. RUMUSAN MASALAH DAN BATASAN MASALAH

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- a. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap menggunakan Gopay pada aplikasi Gojek?
- b. Apakah kebermanfaatan berpengaruh terhadap menggunakan Gopay pada aplikasi Gojek?
- c. Apakah keamanan berpengaruh terhadap menggunakan Gopay pada aplikasi Gojek?

2. Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan Gopay pada aplikasi Gojek pada masyarakat Surakarta. penelitian ini hanya berfokus pada kemudahan, kebermanfaatan, dan keamanan terhadap menggunakan Gopay pada aplikasi Gojek.

C. TUJUAN PENELITIAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk memberikan bukti empiris bahwa :

- a. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan berpengaruh terhadap menggunakan Gopay pada aplikasi Gojek.
- b. Untuk mengetahui pengaruh kebermanfaatan berpengaruh terhadap menggunakan Gopay pada aplikasi Gojek.
- c. Untuk mengetahui pengaruh keamanan berpengaruh terhadap menggunakan Gopay pada aplikasi Gojek.

2. Kegunaan Penelitian

a. Bagi penulis :

Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang bertransaksi secara online menggunakan Gopay pada aplikasi Gojek.

b. Bagi Pembaca :

Dapat memberikan referensi untuk penelitian lebih lanjut dan menambah wawasan yang lebih tentang persepsi bertransaksi online menggunakan Gopay pada aplikasi Gojek.

c. Bagi Akademik :

Dapat menambah kepustakaan di akademik tentang persepsi bertransaksi online menggunakan Gopay pada aplikasi Gojek.

D. SISTEMATIKA PENULISAN

Penelitian tersusun dengan 5 bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I :PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terdiri dari landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan hipotesis berdasarkan variabel-variabel yang dianggap relevan dan hipotesis penelitian yang dikembangkan dalam penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tempat dan waktu penelitian, definisi operasional variabel, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data dan metode analisis data.

BAB IV : HASIL DAN ANALISIS

Bab ini berisi tentang gambaran obyek penelitian, analisis hasil dan pembahasan

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran atas hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN