

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman, maka berkembang pula teknologi dan informasi yang ada di masyarakat. Dengan berkembangnya sistem teknologi dan informasi di masyarakat sangat memudahkan masyarakat dalam melakukan aktifitas sehari-harinya. Perkembangan teknologi dan informasi diantaranya adalah pembayaran non tunai atau *e-money* dimana sebuah sistem yang memungkinkan seseorang untuk membayar barang atau jasa dengan mengirimkan nomor dari satu komputer ke komputer lain. Kemunculan *e-money* di tengah-tengah masyarakat bertujuan untuk mengurangi tingkat pertumbuhan penggunaan uang tunai. Dikhususkan untuk pembayaran-pembayaran yang bersifat mikro dan ritel (www.kemenkeu.go.id).

Perilaku pembayaran masyarakat yang sangat menginginkan semuanya serba cepat, tepat, dan aman dan nyaman dalam setiap transaksi *electronic*. Sejarah membuktikan perkembangan alat pembayaran terus berubah-ubah bentuknya, mulai dari bentuk logam, uang kertas konvensional, hingga kini alat pembayaran telah mengalami perubahan berupa data yang dapat ditetapkan pada suatu wadah atau disebut dengan alat pembayaran *electronic* (www.bi.go.id).

Dewasa ini masyarakat yang dulu menggunakan pembayaran tunai (*cash based*) kini masyarakat juga mulai mengenal dan menggunakan pembayaran non tunai (*non cash*) dalam berbagai aktivitas transaksi pembayaran. Salah satu pembayaran yang berkembang saat ini di Indonesia khususnya Jakarta, sebagai ibu kota negara Indonesia. Pembayaran non tunai adalah pembayaran uang elektronik (*electronic money*) atau yang biasa disebut (*e-money*). sistem pembayaran merupakan suatu sistem yang mencakup pengaturan, kesepakatan, kontrak/perjanjian, fasilitas operasional, mekanisme teknis, standar dan prosedur yang membentuk suatu kerangka yang digunakan untuk pencapaian, pengesahan dan penerimaan instruksi pembayaran serta pemenuhan kewajiban pembayaran melalui pertukaran suatu nilai ekonomis (uang) antara pihak-pihak (perorangan,

bank, lembaga lainnya) baik domestik maupun *crossborder* dengan menggunakan instrumen pembayaran (APSPN revisi 2004).

Secara umum, sistem pembayaran terdiri atas beberapa komponen berupa kebijakan, alat pembayaran, mekanisme kliring, kelembagaan, infrastruktur perangkat pendukung dan hukum. Sampai dengan saat ini, di Indonesia belum memiliki peraturan perundang-undangan tersendiri yang secara khusus mengatur mengenai kegiatan pembayaran dengan menggunakan *e-money*. Namun demikian, mengingat kebijakan *e-money* merupakan bagian tak terpisahkan dari sistem pembayaran, maka sesuai dengan kewenangannya di bidang sistem pembayaran Bank Indonesia telah mengeluarkan peraturan Bank Indonesia (PBI) No.6/30/PBI/2004 tanggal 28 Desember 2004 tentang alat pembayaran dengan menggunakan *e-money*. Selanjutnya peraturan *e-money* (kartu prabayar) tersebut lebih disempurnakan lagi dalam peraturan Bank Indonesia No.7/52/PBI/2005 tanggal 28 Desember 2005 tentang penyelenggaraan kegiatan alat pembayaran dengan menggunakan kartu (PBI APMK) dan berbagai peraturan pelaksanaannya yang sekaligus mencabut PBI No.6/30/PBI/2004 (www.bi.go.id).

Data sepanjang tahun 2017 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan penggunaan *electronic money* sebesar Rp 11,5 triliun atau sama dengan 64 persen jika dibandingkan dengan tahun 2016, yaitu sebesar Rp 7,06 Triliun. Angka ini juga mencerminkan pertumbuhan ekonomi dua kali lipat dibandingkan dengan pertumbuhan dari 2015 ke 2016, yaitu sebesar 33,7 persen. Untuk mendukung hal ini, Bank Indonesia juga perlu mengedukasi masyarakat mengenai berbagai aturan baru di uang elektronik nanti, termasuk mengenai pentingnya pengenaan biaya *top-up* agar dapat diterima dengan baik oleh masyarakat serta sarana infrastruktur *e-money* (www.bisnis.tempo.com).

Tabel 1.1. Infrastruktur *E-Money*

Periode	2015	2016	2017	2018
Mesin Reader (unit)	281.988	374.861	691.331	923.624

Sumber: www.bi.go.id

Berdasarkan tabel 1.1. dapat dilihat bahwa infrastruktur *e-money* yang disediakan oleh Bank Indonesia setiap tahun mengalami peningkatan. Dari data tahun 2015 ke 2016 jumlah peningkatan infrastruktur sebesar 32,9%, pada tahun 2016 ke 2017 infrastruktur meningkat menjadi 84,4% sedangkan pada tahun 2017 ke 2018 meningkat sebesar 33,6%. Dengan adanya peningkatan infrastruktur ini mendorong peningkatan transaksi pembayaran di masyarakat. Hal ini dapat kita lihat pada tabel 1.2.

Tabel 1.2. Jumlah Transaksi *E-Money*

Periode	2015	2016	2017	2018
Volume (Transaksi)	535,579,528	683,133,352	943,319,933	3,164,033,691
Nominal (Rupiah)	5,283,018	7,063,689	12,375,469	47,202,201

Sumber: www.bi.go.id

Berdasarkan tabel 1.2. menunjukkan bahwa peningkatan jumlah transaksi *e-money*. Volume transaksi dari tahun 2015 ke 2016 jumlah transaksi meningkat sebesar 27,5%, diikuti dengan peningkatan jumlah nominal sebesar 33,7% sedangkan pada tahun 2016 ke 2017 volume transaksi mengalami peningkatan yang sangat tinggi yaitu sebesar 38,1% hal ini juga diikuti dengan peningkatan jumlah nominal yaitu sebesar 165,1% , kemudian pada tahun 2017 ke 2018 mengalami peningkatan sebesar 234,4%, dengan peningkatan nominal transaksi yaitu sebesar 281,4%. Dengan adanya peningkatan infrastruktur maka akan mendorong minat menggunakan *e-money*. Kotler (2016:15) minat menggunakan merupakan hal yang penting bagi suatu perusahaan karena menunjukkan keinginan konsumen untuk menggunakan suatu produk pada waktu yang akan datang.

Ahmad (2014:4) persepsi manfaat didefinisikan sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu teknologi tertentu akan dapat meningkatkan kinerja mereka dalam sebuah pekerjaan, artinya bahwa adanya manfaat atas suatu fasilitas teknologi dapat meningkatkan produktivitas kinerja bagi orang yang menggunakan fasilitas tersebut. Semakin baik persepsi manfaat yang didapatkan maka akan semakin tinggi minat menggunakan suatu produk. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wibowo dan Rosmauli (2015)

menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan produk *e-money*, hal ini membuktikan bahwa sebelum konsumen melakukan suatu penggunaan dengan memperhatikan persepsi manfaat terlebih dahulu, semakin baik persepsi manfaat maka penggunaan akan meningkat.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi minat menggunakan adalah persepsi risiko. Menurut Featherman (2013:1035) persepsi risiko merupakan suatu persepsi-persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi yang tidak diinginkan dari menggunakan produk atau layanan. Semakin tinggi risiko penggunaan suatu produk atau jasa maka akan semakin rendah penggunaannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan (2016) menyatakan bahwa persepsi risiko dapat berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money*, hal ini membuktikan bahwa konsumen memperhatikan suatu risiko terlebih dahulu sebelum menggunakan pelayan.

Selain persepsi manfaat dan persepsi risiko faktor lain yang mempengaruhi penggunaan *e-money* adalah promosi. Tujuan utama dari promosi adalah menginformasikan, mempengaruhi, dan membujuk, serta mengingatkan pelanggan tentang perusahaan dan bauran pemasarannya (Tjiptono 2016 : 221). Oleh karena itu promosi adalah informasi yang penting bagi pengguna dengan didukung penelitian yang dilakukan oleh Susilo (2017) menyatakan bahwa promosi berpengaruh terhadap minat beli *e-toll card*. Hal ini membuktikan bahwa promosi yang baik akan mempengaruhi minat menggunakan suatu produk atau jasa.

1.2. Perumusan Masalah

Alat pembayaran menjadi kebutuhan mendasar bagi setiap manusia di era digital ini. *Elektronic Money* adalah salah satu jenis pembayaran yang sangat pesat perkembangannya dapat dilihat berdasarkan tabel 1.1, bahwa pembangunan infrastruktur pada tahun 2017 sangat besar dan berdasarkan tabel 1.2, menunjukkan bahwa pada tahun 2018 peningkatan volume dan nominal transaksi sangat besar karena dilakukan peningkatan infrastruktur pada setiap tahunnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh persepsi manfaat, persepsi

risiko dan promosi terhadap minat menggunakan *e-money* selanjutnya dari perumusan masalah tersebut peneliti mengajukan pertanyaan sebagai berikut :

1. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money*?
2. Apakah persepsi risiko berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money*?
3. Apakah promosi berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan memberikan bukti empiris atas :

1. Pengaruh persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *e-money*.
2. Pengaruh persepsi risiko terhadap minat menggunakan *e-money*.
3. Pengaruh promosi terhadap minat menggunakan *e-money*.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang berkepentingan, diantaranya:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi peneliti bahwa *e-money* merupakan alat transaksi keuangan non tunai yang bermanfaat, minim risiko dan efisien.

2. Bagi Perusahaan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi perusahaan penerbit untuk terus berinovasi dan meningkatkan pelayanan *e-money* bagi penduduk DKI Jakarta.