

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Teknologi informasi yang saat ini berkembang dengan pesat telah memberikan dampak yang besar kepada para penggunanya. Internet menjadi salah satu bentuk dari perkembangan teknologi dan sekarang menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dari berbagai kalangan. Dengan adanya akses menggunakan teknologi membuatnya lebih mudah, lebih murah, dan memungkinkan individu serta badan usaha memakai teknologi untuk menjadi alat dalam mencapai tujuan mereka. Kemajuan pada bidang teknologi adalah hal baru dan menarik. Teknologi menawarkan berbagai inovasi yang menguntungkan. Adanya inovasi teknologi akan membuat aktivitas penggunaannya menjadi lebih efektif dan efisien.

Sebagai generasi milenial, mahasiswa cenderung ingin selalu mengikuti tren teknologi baru. Mahasiswa merupakan bagian dari masyarakat yang sangat dekat dengan persoalan yang berkaitan dengan internet, teknologi dan informasi, serta berbagai macam kebutuhan dasar dan pendidikan agar mahasiswa tetap kekinian di era yang serba digital. Sasaran pasar yang potensial sebagai pengguna dari *fintech* dipegang oleh kalangan mahasiswa. Pertama, karena sebagai generasi milenial keseharian mahasiswa sering menggunakan teknologi. Kedua, mahasiswa membutuhkan transportasi berbasis *fintech* sebagai mobilitas, seperti ojek *online*, bis umum, kereta api, dan lain-lain. Ketiga, beberapa tempat perbelanjaan yang dikunjungi oleh mahasiswa, menawarkan sistem pembayaran berbasis pembayaran digital, seperti *cafe*, Alfamart, Indomaret, dan lain-lain. Keempat, karena

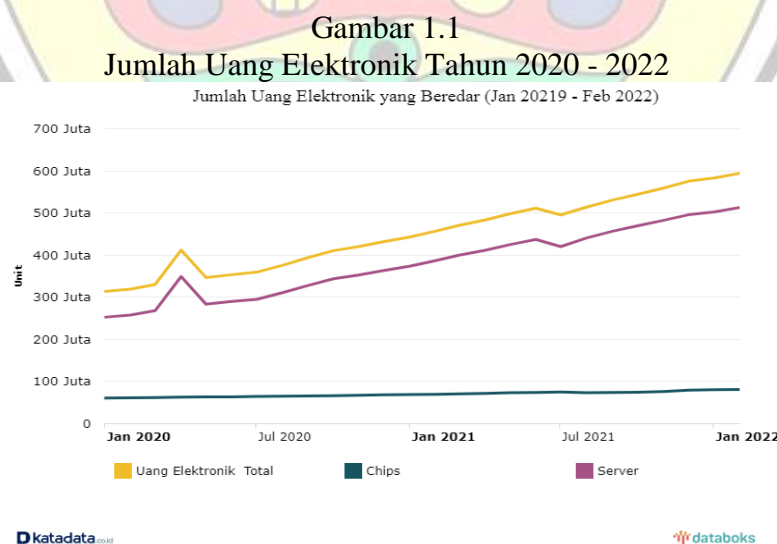
mahasiswa memperoleh kiriman uang bulanan yang jumlahnya relatif besar dari orang tua. Oleh karena itu keberadaan *fintech* ini sangat erat berkaitan dengan mahasiswa dalam memenuhi gaya hidup dan kebutuhan mahasiswa masa kini Saleh *et al* (2020).

Menurut Noviyanti & Erawati (2021) munculnya *fintech* berawal dari akibat berubahnya gaya hidup mahasiswa yang menggunakan teknologi informasi yang serba cepat. *Fintech* memberikan solusi serta kemudahan pada mahasiswa. Berdasarkan peraturan BI No 19/12/PBI/2017 *fintech* adalah teknologi berbasis sistem keuangan yang menghasilkan teknologi, layanan, atau model bisnis baru yang berdampak pada stabilitas sistem keuangan, efisiensi, keamanan, kelancaran dan keandalan pada sistem pembayaran. Perkembangan *fintech* menghadirkan banyak inovasi pada aplikasi layanan keuangan, seperti penggalangan dana, pengaturan aset, *peer to peer lending*, uang elektronik, *digital payment*, *remittance* (transfer uang dalam bentuk valuta asing), saham dan asuransi yang mulai terkenal pada masa digital ini.

Pengertian *digital payment* atau pembayaran digital menurut Saleh *et al* (2020) adalah sebuah transaksi dimana pengiriman uang atau transfer uang pada satu orang kepada orang lainnya menggunakan *smartphone* tanpa memerlukan adanya perantara. *Digital payment* sebagai alat pembayaran secara non tunai mengalami adanya perkembangan, dibuktikan dengan semakin banyaknya minat pengguna untuk menggunakan *digital payment* dibandingkan dengan transaksi pembayaran secara tunai. Ketika melakukan belanja secara *online*, mayoritas *market place* tersebut menawarkan transaksi pembayaran dengan menggunakan

*digital payment*. Selain itu dengan menggunakan metode pembayaran digital, pengguna tidak perlu repot melakukan pembayaran melalui tatap muka secara langsung, namun yang perlu diketahui bahwa layanan *digital payment* hanya bisa dilakukan dengan menggunakan jaringan internet dan juga *smartphone*.

Layanan pembayaran digital yang digunakan menurut Astuti & Nugroho (2021) yaitu berbasis elektronik, berbasis kertas dan berbasis kartu. Bertransaksi menggunakan pembayaran digital menjadi trend dikalangan mahasiswa. Jumlah uang digital atau elektronik yang beredar di Indonesia menunjukkan peningkatan yang pesat tiap tahun. Data 5 tahun terakhir menurut BI jumlah uang elektronik beredar mencapai sebanyak 594,17 juta unit pada Februari 2022 dengan pertumbuhan sebesar 3,28% dibanding dengan tahun lalu. Peningkatan transaksi menggunakan uang elektronik karena bertambahnya layanan dompet digital yang ditawarkan oleh perusahaan *fintech*. Data jumlah uang elektronik tahun 2022 disajikan pada gambar 1.1:



Sumber : <https://katadata.co.id>

Bentuk pembayaran berbasis teknologi *fintech* adalah dompet digital. Dompet digital merupakan uang elektronik guna memberikan kemudahan bertransaksi menggunakan pembayaran digital menjadi lebih efektif karena aman, mudah dan cepat. Berdasarkan data dari Katadata.co.id, menunjukkan bahwa OVO sebagai aplikasi dompet digital yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia sepanjang tahun 2021. Diperingkat pertama OVO tercatat sebanyak 58,9% responden yang menggunakan dompet digital. Peringkat kedua *GoPay* dipakai sebanyak 58,4% pengguna. Selanjutnya, *ShopeePay* diperingkat ketiga dengan persentase pemakaian sebanyak 56,4% Rohman (2022). Perkembangan penggunaan dompet digital di Indonesia ditunjukkan dalam gambar 1.2.



Sumber : <https://katadata.co.id>

Banyaknya jenis aplikasi dompet digital menimbulkan persaingan yang ketat antar perusahaan kompetitor di sektor dompet digital swasta maupun pemerintah. Perusahaan *fintech* terus bersaing menciptakan suatu inovasi baru pada bidang *fintech* agar menjadi *fintech* nomor satu yang diminati masyarakat di Indonesia. Layanan *fintech* yang bersaing antara lain OVO, GoPay, *ShopeePay*, DANA dan lain-lain.

Menurut data AFTECH, menunjukkan bahwa ada 359 platform teknologi keuangan yang terdaftar di asosiasi, 24 lembaga keuangan lainnya, 13 mitra riset, dan 6 mitra teknologi terkait. Per 23 Februari 2021, dari 359 perusahaan *fintech* terdapat 148 perusahaan yang telah memiliki izin dan terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan (OJK), dan jumlah ini meningkat disetiap tahunnya, sebagaimana dijelaskan dari data di situs web OJK. Pertumbuhan yang pesat tersebut menunjukkan bahwa peningkatan signifikan pegan *financial technology* atau lembaga keuangan karena izin dari OJK. Berdasarkan survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menjelaskan jika pengguna Internet di Indonesia sebesar 73,7% atau sebanyak 196,7 juta jiwa penduduk Indonesia sebagai pengguna internet. Menurut Susanto *et al* (2021) menjelaskan bahwa perusahaan *fintech* Indonesia pada bidang pembayaran yaitu 42,22%, agregator 12,59%, pinjaman 17,78%, *crowdfunding* 8,15%, perencanaan keuangan 8,15%, dan masih banyak lagi. Pembayaran menjadi sektor yang menguasai pasar *fintech* di Indonesia saat ini dan menjadi bagian terpenting dari masyarakat. Perkembangan inovasi *fintech* sangat diperlukan karena untuk menarik semua lapisan masyarakat

agar menggunakan *fintech*, terutama di lingkungan kampus. Kampus sebagai institusi akademik tentunya memiliki peran penting dalam perkembangan *fintech*.

Hadirnya *fintech* dalam pelaksanaannya selain memberikan banyak keuntungan dan kemudahan, disisi lain juga dapat memberikan dampak negatif. Bisnis *fintech* memiliki adanya potensi risiko, setidaknya ada dua potensi risiko yaitu risiko keamanan data pengguna dan risiko kesalahan transaksi. Sudah banyak praktik penyalahgunaan serta kebocoran data pribadi pengguna. Umumnya data pribadi pengguna tersebut antara lain kartu identitas, alamat, foto, nomor rekening bank, nomor telepon, dan data pribadi lainnya. Selain itu juga sering terjadi pencurian uang pada rekening pengguna dan kebocoran data transaksi kepada pihak yang tidak berhak. Kedua risiko tersebut kemudian akan membawa kerugian pada masing-masing pihak pengguna *fintech*. Timbulnya aksi kejahatan online seperti penyadapan, pembobolan dan *cybercrime* dalam transaksi finansial perbankan menjadikan masyarakat menjadi ragu untuk melakukan transaksi *online*. Untuk itu sebagai pengguna perlu adanya kewaspadaan terhadap layanan *fintech* yang digunakan Benuf *et al* (2019).

Dari beberapa kasus di atas dapat diketahui bahwa minat dari penggunaan *fintech* sebagai *digital payment* dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dalam penelitian ini akan membahas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*, yaitu kemudahan penggunaan, keamanan, risiko, efektivitas, literasi keuangan dan kualitas pembelajaran keuangan.

Faktor pertama yang mempengaruhi minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment* adalah persepsi kemudahan penggunaan. Menurut Noviyanti & Erawati (2021) menjelaskan bahwa persepsi kemudahan merupakan sebagai ukuran seseorang percaya jika dengan menggunakan teknologi tidak memerlukan usaha yang lebih. Kemudahan penggunaan menjadi komponen teori TAM, teori TAM dirancang guna memprediksi faktor penerimaan dari penggunaan suatu teknologi oleh penggunanya dan manfaat mempermudah pekerjaan pengguna. Kemudahan penggunaan menjadi faktor yang mana pengguna percaya bahwa teknologi mudah digunakan dan dipahami. Pada penelitian Noviyanti & Erawati (2021) menjelaskan kemudahan penggunaan berpengaruh positif pada minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*. Penelitian oleh Nasir (2021) menyatakan kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian lanjutan untuk mengetahui apakah kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*.

Faktor kedua yang mempengaruhi minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment* adalah persepsi keamanan. Menurut Yanto *et al* (2020) keamanan memberikan kenyamanan kepada pengguna serta meningkatkan rasa kepercayaan (*customer trust*), sehingga menjadikan kenaikan total penjualan. Sistem keamanan pada layanan aplikasi *fintech digital payment* bertujuan untuk mengatasi, mencegah, dan melindungi teknologi sistem informasi akibat terjadinya risiko tindakan *illegal* yang merugikan. *Digital payment* menjamin akan keamanan bertransaksi pada waktu menggunakan aplikasi, pengguna wajib memasukkan kode

keamanan atau sidik jari yang telah terdaftar. Pada penelitian Yanto *et al* (2020) dan Mahardika *et al* (2021) menyatakan bahwa keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *financial technology* sebagai *digital payment*. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian lanjutan untuk mengetahui apakah keamanan memiliki pengaruh pada minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*.

Faktor ketiga yang mempengaruhi minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment* adalah persepsi efektivitas. Persepsi efektivitas menurut Marisa (2020) yaitu berkaitan dengan persepsi kegunaan, dimana persepsi kegunaan merupakan sebagai ukuran kepercayaan seseorang bahwa dengan menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan prestasi kerja mereka. Sehingga makin banyak manfaat atau kegunaan yang diperoleh pengguna saat menggunakan layanan teknologi tersebut maka tingkat efektivitas pengguna tercapai. Pada penelitian Noviyanti & Erawati (2021) menjelaskan jika efektivitas berpengaruh terhadap minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*. Berbeda dengan penelitian Nasir (2021) menunjukkan hasil bahwa efektivitas tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*. Dengan adanya *research gap* antara penelitian Noviyanti & Erawati (2021) dan Nasir (2021) maka perlu dilakukan penelitian lanjutan mengenai pengaruh efektivitas terhadap minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*.

Faktor keempat yang mempengaruhi minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment* adalah persepsi risiko. Menurut Nurdin *et al* (2020) pengertian risiko yaitu konsekuensi, ketidakpastian dan kemungkinan negatif yang tidak diinginkan terjadi saat melakukan kegiatan. Ketidakpastian yang akan dihadapi



pengguna saat tidak mampu untuk melihat adanya kemungkinan yang terjadi dari keputusan pembelian atau penggunaan yang dilakukan. Menentukan pilihan produk atau layanan, pengguna pasti akan mempertimbangkan kemungkinan risiko dari produk atau layanan tersebut. Begitu pula dalam menggunakan *fintech*, pengguna akan memilih untuk menggunakan layanan berbasis *online* atau tidak, karena mengingat adanya risiko yang mungkin terjadi. Kemungkinan terjadinya risiko penggunaan dalam transaksi berbasis *online* bisa dikategorikan tinggi karena konsumen pengguna tidak dapat bertransaksi tatap muka atau secara langsung. Pada penelitian Marisa (2020) menyatakan hasil jika risiko berpengaruh terhadap minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*. Sedangkan pada penelitian Nurdin *et al* (2020) menjelaskan bahwa risiko tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*. Adanya *research gap* antara penelitian Marisa (2020) dan Nurdin *et al* (2020) maka perlu dilakukan penelitian lanjutan pengaruh risiko terhadap minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*.

Faktor kelima yang mempengaruhi minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment* adalah literasi keuangan. Pengertian literasi keuangan menurut OJK yaitu aktivitas atau proses untuk meningkatkan keyakinan, keterampilan dan pengetahuan pengguna serta masyarakat agar mereka dapat mengelola keuangan mereka menjadi lebih baik dan bijak. Literasi keuangan diartikan sebagai kemampuan dan pengetahuan mengatur keuangan agar dapat meningkatkan kesejahteraan hidup Saleh *et al* (2020). Pada penelitian yang dilakukan oleh Saleh *et al* (2020) dan Sheila *et al* (2021) menunjukkan hasil bahwa literasi keuangan

berpengaruh terhadap minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian lanjutan agar dapat mengetahui apakah literasi keuangan berpengaruh terhadap minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*.

Faktor keenam yang mempengaruhi minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment* adalah kualitas pembelajaran keuangan. Menurut Saleh *et al* (2020) pendidikan sangat berperan penting dalam pembentukan pemahaman pengelolaan keuangan, baik melalui pendidikan secara informal pada lingkungan keluarga ataupun pendidikan secara formal pada perguruan tinggi. Pembelajaran keuangan memiliki peran penting pada proses pemahaman pengelolaan finansial mahasiswa. Tinggal di lingkungan ekonomi yang kompleks dan beragam sehingga peningkatan pendidikan keuangan sangat diperlukan. Melalui berbagai metode pengajaran, media, dan sumber belajar yang sesuai dengan kompetensi, diharapkan mampu memberikan bekal kepada mahasiswa untuk memiliki kecakapan di bidang keuangan, sehingga mahasiswa menjadi siap dan mampu menghadapi kehidupan saat ini maupun masa depan yang semakin kompleks. Pada penelitian Saleh *et al* (2020) menjelaskan bahwa kualitas pembelajaran keuangan berpengaruh terhadap minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian lanjutan untuk mengetahui apakah kualitas pembelajaran keuangan berpengaruh terhadap minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat bahwa hasil penelitian dari beberapa peneliti tentang minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment* terdapat hasil yang tidak konsisten, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan

menambah faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*. Penelitian ini mengacu pada penelitian dilakukan oleh Yanto *et al* (2020) memiliki dua perbedaan yaitu, pertama perbedaan variabel dimana menurut penelitian Yanto *et al* (2020) terdapat dua variabel independen yakni kemudahan, dan keamanan, sedangkan pada penelitian ini peneliti menambah variabel independen yaitu efektivitas, risiko, literasi keuangan dan kualitas pembelajaran keuangan. Alasan menambahkan empat variabel yaitu variabel efektivitas karena untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan *digital payment* dalam meningkatkan kinerja dari mahasiswa, variabel risiko karena untuk mengetahui apa saja kemungkinan negatif yang ditimbulkan dari transaksi *digital payment* dan dapat melakukan pencegahan atau penyelesaian terhadap kemungkinan negatif tersebut, variabel literasi keuangan karena mahasiswa membutuhkan kemampuan dan pengetahuan agar dapat mengatur keuangan mereka secara sehat untuk meningkatkan kesejahteraan hidup, variabel kualitas pembelajaran keuangan karena mahasiswa tinggal di lingkungan ekonomi yang beragam dan kompleks sehingga peningkatan kebutuhan pendidikan keuangan sangat diperlukan.

Perbedaan kedua yaitu pada objek penelitian di mana objek yang digunakan penelitian sebelumnya yaitu mahasiswa FEB Universitas Muhammadiyah Metro sedangkan objek penelitian pada penelitian ini adalah mahasiswa FEB Universitas Muria Kudus Tahun 2018 – 2020. Alasan penelitian ini memilih sampel mahasiswa FEB tahun 2018-2020 adalah karena kriteria mahasiswa sebagai responden yaitu mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah sistem informasi akuntansi dan atau

manajemen keuangan. Selain itu perkembangan *fintech* yang mempengaruhi gaya hidup mahasiswa sehingga perlu adanya pemahaman lebih lanjut dalam pengelolaan keuangan berbasis digital yang lebih baik agar mahasiswa dapat memajemen pengeluaran keuangan mereka secara bijak.

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kembali mengenai faktor – faktor yang mempengaruhi penggunaan *financial technology* sebagai *digital payment*, untuk itu peneliti mengambil judul, **“Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Keamanan, Efektivitas, Risiko, Literasi Keuangan, Dan Kualitas Pembelajaran Keuangan Terhadap Minat Menggunakan *Financial Technology* Sebagai *Digital Payment* (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muria Kudus)”**.

## **1.2. Ruang Lingkup**

Untuk memudahkan pembahasan dalam penelitian ini dan agar sesuai dengan tujuan penelitian maka peneliti membatasi ruang lingkup pokok bahasan dalam pembahasan ini sebagai berikut:

1. Objek penelitian adalah variabel yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Objek penelitian ini adalah Mahasiswa FEB Universitas Muria Kudus.
2. Variabel dependen adalah tipe variabel yang mempengaruhi variabel independen. Penelitian ini variabel dependen menggunakan Minat Menggunakan *Financial Technology* sebagai *Digital Payment*.
3. Variabel Independen adalah tipe variabel yang mempengaruhi variabel dependen. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Kemudahan

Penggunaan, Keamanan, Efektivitas, Risiko, Literasi Keuangan dan Kualitas Pembelajaran Keuangan sebagai variabel independen.

4. Periode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dari tahun 2018 – 2020.

### 1.3. Perumusan Masalah

Belum meratanya internet diseluruh wilayah Indonesia berpotensi tidak stabilnya koneksi internet sehingga memungkinkan terjadi risiko gagal bayar sehingga berdampak berkurangnya minat dalam menggunakan *digital payment*. Selain itu masyarakat masih belum memahami secara maksimal penggunaan *digital payment* di sisi keamanan dan pengalaman. Banyak terjadi penyalahgunaan serta kebocoran data pribadi pengguna, pencurian uang pada rekening pengguna yang membawa kerugian pada masing-masing pihak pengguna *digital payment*. Untuk itu perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan *financial technology* sebagai *digital payment*?
2. Apa pengaruh persepsi keamanan terhadap minat menggunakan *financial technology* sebagai *digital payment*?
3. Apa pengaruh persepsi efektivitas terhadap minat menggunakan *financial technology* sebagai *digital payment*?
4. Apa pengaruh persepsi risiko terhadap minat menggunakan *financial technology* sebagai *digital payment*?

5. Apa pengaruh literasi keuangan terhadap minat menggunakan *financial technology* sebagai *digital payment*?
6. Apa pengaruh kualitas pembelajaran keuangan terhadap minat menggunakan *financial technology* sebagai *digital payment*?

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan *financial technology* sebagai *digital payment*.
2. Menganalisis pengaruh persepsi keamanan terhadap minat menggunakan *financial technology* sebagai *digital payment*.
3. Menganalisis pengaruh persepsi efektivitas terhadap minat menggunakan *financial technology* sebagai *digital payment*.
4. Menganalisis pengaruh persepsi risiko terhadap minat menggunakan *financial technology* sebagai *digital payment*.
5. Menganalisis pengaruh literasi keuangan terhadap minat menggunakan *financial technology* sebagai *digital payment*.
6. Menganalisis pengaruh kualitas pembelajaran keuangan terhadap minat menggunakan *financial technology* sebagai *digital payment*.

#### **1.5. Kegunaan Penelitian**

Dari hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

a. Manfaat bagi pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi pembaca untuk penelitian yang akan datang dan sebagai bahan untuk khasanah pustaka tentang kemudahan penggunaan, keamanan, efektivitas, risiko, literasi keuangan dan kualitas pembelajaran keuangan terhadap minat menggunakan *fintech* sebagai *digital payment*.

b. Manfaat untuk penelitian lebih lanjut

Bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini diharapkan bisa dijadikan bahan referensi bagi para peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai *fintech* dengan variabel independen lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Konsumen

Dapat memberikan masukan dan dapat menjadi bahan pertimbangan pada proses pengambilan keputusan terutama pada aktivitas yang berkaitan dengan penggunaan *fintech* sebagai *digital payment*.

b. Manfaat bagi Institusi Pendidikan

Panelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan tentang manfaat pengguna mengenai kualifikasi sarjana yang dibutuhkan di dunia kerja dalam rangka peningkatan mutu lulusannya serta sebagai alat evaluasi terhadap kurikulum yang digunakan institusi pendidikan terkait.