

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sistem pembayaran yang dulunya menggunakan sistem barter, sekarang telah berkembang dengan pesat sehingga sistem pembayaran memiliki nilai, yang sekarang lebih dikenal dengan uang (www.bi.go.id: 2014). Uang merupakan alat untuk melakukan transaksi, menurut (Solikin & Suseno, 2002) uang adalah suatu benda yang pada dasarnya dapat berfungsi sebagai: (1) alat tukar (*medium of exchange*), (2) alat penyimpan nilai (*store of value*), (3) satuan hitung (*unit of account*), dan (4) ukuran pembayaran yang tertunda (*standard for differed payment*). Di abad ke-20, uang konvensional sedikit tergeser dengan kehadiran uang berbasis digital. Masyarakat mendapatkan kemudahan dengan adanya uang berbasis digital. Dalam melakukan transaksi, masyarakat dapat melakukan pembayaran dengan menggunakan uang elektronik berbasis digital atau lebih dikenal sebagai *digital payment*. Pembayaran digital melalui uang elektronik, merupakan sebuah bukti bahwa teknologi dan peradaban dunia kian berkembang pesat, karena masyarakat tidak perlu mengantri dan menunggu uang kembalian dalam melakukan transaksi. Menurut peraturan Bank Indonesia Nomor: 11/12/PBI/2009 di BAB I pasal 1 ayat 3, Uang Elektronik merupakan sebuah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut: a) Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit; b) Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*; c) Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; dan d) Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Dari beberapa perusahaan dan perbankan penerbit uang elektronik mempunyai kebijakan tersendiri sesuai yang diatur dalam surat edaran mengenai aturan tambahan. Ada yang harus mendaftarkan data diri dengan lengkap lalu bisa menggunakan fasilitas yang tersedia, adapun yang tidak harus mendaftarkan data diri dan bisa langsung digunakan uang elektroniknya sesuai dengan kebutuhan yang ada. Tidak hanya itu, nyatanya uang elektronik dibagi lagi berdasarkan media penggunaannya atau wujudnya, seperti uang elektronik berdasarkan media *chip* ataupun *server*. Kedua media dari uang elektronik ini berbeda jenisnya, berbeda wujudnya, dan berbeda penggunaan serta fasilitasnya. Berdasarkan penjelasan dari (Lingga, Murti ali. kompas.com: 2019) yang pertama adalah uang elektronik berbasis chip, jenis uang elektronik ini biasanya berbentuk kartu, seperti Flazz, E-money dan Brizzi. Sedangkan yang kedua adalah uang elektronik berbasis server, biasanya berbentuk server dalam aplikasi yang bias diakses atau diunduh kedalam telepon genggam kita, contohnya seperti Go-Pay, OVO, DANA dan LinkAja.

Berikut ini daftar perusahaan yang mengeluarkan produk uang elektronik sesuai dengan ketentuan yang sudah diatur dalam peraturan Bank Indonesia dan sudah mendapatkan izin:

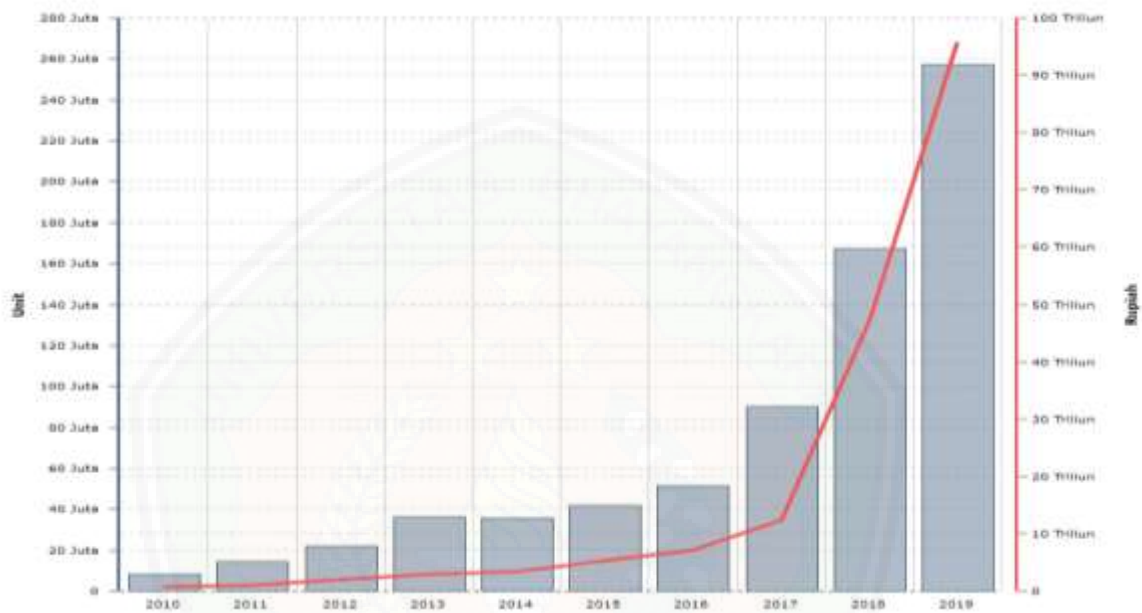
Table 1.1 Daftar Penyelenggara Uang elektronik yang Memperoleh Izin Bank Indonesia Per 10 Februari 2020

No	Nama	Product berbasis <i>server</i>	Product berbasis <i>Chip</i>
1	PT Bank Central Asia Tbk	Sakuku	Flazz
2	PT Bank Mandiri (Persero) Tbk	Mandiri e-Cash	Mandiri e-Money

3	PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk	T bank	Brizzi
4	PT Telekomunikasi Selular	T-Cash	Tap Izy
5	PT XL Axiata, Tbk	XL Tunai	-
6	PT Dompot Anak Bangsa (d/h PT MV Commerce Indonesia)	Gopay	-
7	PT Witami Tunai Mandiri	Truemoney	-
8	PT Espay Debit Indonesia Koe	Dana (d/h Unik)	-
9	PT Visionet Internasional	OVO Cash	-
10	PT Fintek Karya Nusantara	LinkAja	-

Sumber: Data Olahan Bank Indonesia (2020)

Menurut Bank Indonesia per 10 february 2020 mengeluarkan data sebanyak 41 perusahaan yang menerbitkan uang elektronik, penulis hanya membuat daftarnya menjadi sepuluh. Dari kesepuluh daftar ini, terdapat beberapa penyedia jasa uang elektronik berbasis chip yaitu, Flazz, Mandiri e-money, Brizzi dan Tap Izy. Selain itu ada juga yang berbasis server yaitu, mandiri e-cash, T bank, T cash, XL Tunai, Gopay, Truemoney, DANA, OVO dan LinkAja.

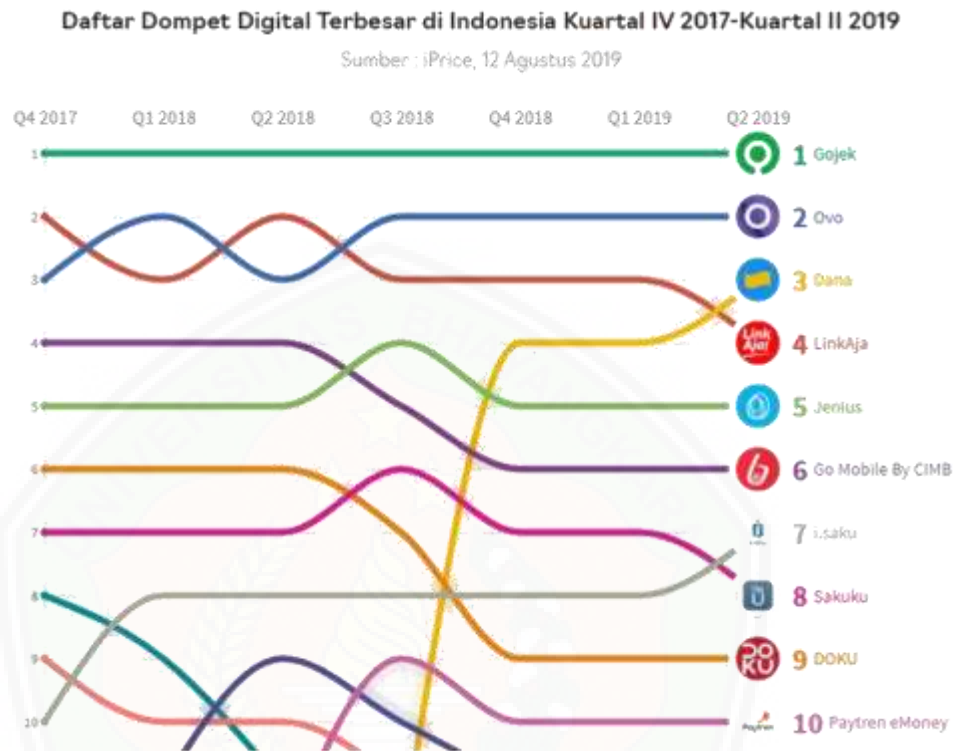


Gambar 1.1 Transaksi Uang Elektronik di Indonesia

Sumber: Bank Indonesia (okt 2019)

Masyarakat bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik sampai dengan tahun 2019 mencapai Rp 95,75 Triliun per september 2019. Penggunaan uang elektronik ini bisa terus bertambah seiring dengan kebutuhan masyarakat akan suatu barang dan ditambah dengan adanya media yang membantu untuk menyediakannya dalam hal transaksi jual dan beli.

Dari banyaknya penyedia jasa uang elektronik yang ada, Go-Pay merupakan salah satu jasa uang elektronik yang ada di Indonesia. Go-Pay adalah uang elektronik yang dikeluarkan oleh Gojek yang merupakan perusahaan teknologi yang menyediakan layanan jasa transportasi online.



Gambar 1.2 Daftar Dompot Digital Terbesar di Indonesia Kuartal IV 2017-Kuartal II 2019

Sumber: IPrice (12 Agustus 2019)

Semakin banyak fitur yang ditawarkan oleh Go-Pay tidak hanya untuk metode pembayaran dalam memesan makanan, tetapi dalam hal membeli suatu barang seperti baju, celana, dan lainnya. Dari pembahasan di atas dan data yang sudah dipaparkan, terdapat suatu sikap yang menunjukkan bahwa uang elektronik memberikan banyak opsi untuk digunakan, serta kemudahan dan kepraktisannya dibandingkan dengan uang konvensional. Faktanya, dalam gambar 1.1 terdapat ± 260 juta unit dalam bertransaksi menggunakan uang elektronik, dan didukung dengan gambar 1.2 yang menyatakan bahwa sedari tahun 2017 kuartal IV sampai dengan 2019 kuartal II, Go-Pay tetap berada di peringkat pertama. Menurut riset dari iPrice Group dan App Annie

didalam berita (Setyowati, Desy. katadata.co.id; 2019) GoPay merupakan salah satu uang elektronik yang pengguna aktifnya terbanyak di Indonesia tembus sekitar Rp 89, 5 Triliun per Februari 2019. Sebesar 70% transaksi di aplikasi GoJek menggunakan GoPay sebagai sarana pembayaran, dan metode pembayaran utama GoFood, yang juga merupakan layanan pesan-antar makanan.

Di kutip dari laman berita (Setyowati, Desy. katadata.co.id; 2019), melalui riset yang dilakukan oleh DailySocial pada tahun 2019 yang melibatkan sebanyak 651 responden yang berada di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi (Jabodetabek), Bandung, Surabaya, Medan, Balikpapan dan Makasar. Sebanyak 83.3% respopnden menggunakan GoPay dan sisanya menggunakan jasa yang lainnya. Responden perempuan yang menggunakan Gopay 84.5% sedangkan laki-laki 82.3%. Sebaran demografi usia, diantaranya 50.7% berusia 20-29 tahun, 24.5% berusia 30-39 tahun dan 19.1% kurang dari 19 tahun, sisanya lebih dari 40 tahun.

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya adalah Perguruan Tinggi dibawah Yayan Brata Bhakti. Terdapat dua kampus, kampus I terletak di Jakarta Selatan, Jl. Harsono RM No.67 Ragunan, Pasar Minggu dan kampus II terletak di Bekasi Utara, Jl. Raya Perjuangan. Universitas Bhayangkara dalam kurun beberapa bulan mendapatkan peghargaan rekor muri. Rekor muri catatkan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya atas mahasiswa penciptaan investor saham terbanyak dalam sehari pada tanggal 24 september 2019 (<https://ubharajaya.ac.id>: 27 September 2019). Sebanyak seribu tiga ratus enam puluh lima (1,365) mahasiswa berpartisipasi sebagai investor saham dari perusahaan public melalui Galeri Bursa Efek Indonesia yang tersedia di lingkungan Kampus Universitas Bhayangkara. Lalu, yang kedua pada tanggal 13 maret 2020 (<https://ubharajaya.ac.id>: 17 maret 2020) Universitas Bhayangkara mendapatkan kembali penghargaan Rekor Muri dengan menggelar Seminar Sertifikasi Profesi yang bertema “Urgensi Sertifikasi Nasional”. Sebanyak seribu tiga ratus empat puluh dua (1,342) mahasiswa hadir untuk melakukan uji komepntis dan sertifikasi.

Dari beberapa data yang sudah disajikan, bahwa melonjaknya penggunaan uang elektronik tidak lepas dari para penggunanya yang berusia 20-29 tahun dengan presentase sebesar 50.7%. Hal ini dapat kita lihat retan usia 20-29 pada masyarakat Indonesia adalah usia produktif, yang diantaranya adalah mahasiswa. Mahasiswa adalah seseorang yang sedang belajar pada tingkat Perguruan Tinggi, yang dimana rasa keingin tahun akan hal baru sangat tinggi. Dengan hasil survey tersebut bahwa usia tersebut yang diantaranya adalah mahasiswa ikut berperan dalam transaksi menggunakan uang elektronik. Rekor muri yang didapatkan oleh Universitas Bhayangkara Jakarta Raya melibatkan lebih dari seribu mahasiswa dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, membuktikan bahwa mahasiswa memiliki rasa keingin tahun akan hal tertentu. Hasil pra survey yang peneliti lakukan terdaat seratus tiga puluh dua mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang menjadi responden. Hasilnya bahwa ada 94.7% sebanyak seratus dua puluh lima orang yang berusia rentang 20-25 tahun yang menggunakan GoPay dengan presentase 40.25% atau sebanyak lima puluh tiga orang yang menggunakan GoPay selama >9 bulan. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menggunakan uang elektronik jenis GoPay karena beberapa faktor seperti sikap mereka yang memandang bahwa mudah dan aman dalam menggnakan uang elektronik jenis GoPay, norma subjektif yang ada disekitar kita menyarankan dan memberikan arahan untuk menggunakan uang elektronik GoPay dan juga kontrol perilaku dari orang tersebut yang mendorong untuk menggunakan uang elektronik karena mempunyai pengetahuan untuk menggunakan uang elektronik tersebut. Sehingga dalam hal ini timbul niat untuk menggunakan uang elektronik tersebut. Terdapat tiga faktor niat menggunakan uang elektronik pada seseorang yaitu, sikap, norma subjektif dan kontrol perilaku.

Hal pertama adalah sikap merupakan perbuatan yang beradasran pada pendirian serta keyakinan seseorang. Sikap mencerminkan keyakinan seseorang bahwa berperilaku tersebut mengarah pada hasil tertentu dan evaluasi orang tersebut, baik yang menguntungkan ataupun tidak

menguntungkan. Melalui sikap, seseorang dapat menentukan perilaku mana yang benar atau salah sesuai dengan kepercayaan.

Hal yang kedua adalah norma subjektif. Norma subjektif merupakan sebuah pandangan seseorang untuk melakukan sesuatu berdasarkan kesesuaian terhadap individu lainnya. Dapat dikatakan bahwa norma subjektif merupakan pandangan nilai yang terbentuk oleh keadaan sekitar yang nantinya individu tersebut akan menyelaraskan sesuai dengan norma yang berlaku.

Hal yang ketiga yaitu kontrol perilaku. Pada dasarnya kontrol perilaku datang dari diri sendiri dengan pandangan bahwa mudah atau tidaknya melakukan suatu hal dengan beberapa pertimbangan seperti adanya pengetahuan atau sumber daya untuk melakukan hal tersebut.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkonfirmasi bahwa hubungan niat menggunakan dengan sikap, dimana menurut (Rahmatsyah, 2011) niat menggunakan uang elektronik dipengaruhi oleh sikap, kemudian beberapa literatur lainnya menjelaskan bahwa sikap dan niat menggunakan tidak memiliki pengaruh (Nugroho et al., 2018).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkonfirmasi bahwa hubungan niat menggunakan dengan norma subjektif, dimana menurut (Djamaludin & Prayidyaningrum, 2016) bahwa norma subjektif berpengaruh terhadap niat menggunakan, kemudian beberapa literatur lainnya menjelaskan bahwa norma subjektif dan niat menggunakan memiliki pengaruh (Fajar & Rahmatika, 2019).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkonfirmasi bahwa hubungan kontrol perilaku dengan niat menggunakan, dimana menurut (Djamaludin & Prayidyaningrum, 2016) bahwa kontrol perilaku berpengaruh terhadap niat menggunakan, kemudian beberapa literatur lainnya menjelaskan bahwa kontrol perilaku dan niat menggunakan memiliki pengaruh (Zulkarnain & Alwie, 2018).

Dari fenomena dan beberapa hasil temuan pada penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan objek Mahasiswa

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dengan judul “ **Pengaruh Sikap, Norma Subjektif dan Kontrol Perilaku terhadap Niat Menggunakan Uang Elektronik (GoPay) Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya** “.

1.2. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh Sikap terhadap Niat Menggunakan uang elektronik (Go-Pay) Pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya ?
2. Apakah terdapat pengaruh Norma Subjektif terhadap Niat Menggunakan uang elektronik (Go-Pay) Pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya ?
3. Apakah terdapat pengaruh Kontrol Perilaku terhadap Niat Menggunakan uang elektronik (Go-Pay) Pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya ?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai:

1. Untuk menguji dan menganalisa pengaruh Sikap terhadap Niat Menggunakan uang elektronik (Go-Pay) Pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara .
2. Untuk menguji dan menganalisa pengaruh Norma Subjektif terhadap Niat Menggunakan uang elektronik (Go-Pay) Pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara .
3. Untuk mengetahui pengaruh Kontrol Perilaku terhadap Niat Menggunakan uang elektronik (Go-Pay) Pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara .

1.4. Manfaat Penelitian

1. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat membantu penelitian selanjutnya untuk mengembangkan teori yang sudah ada,

2. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat berguna bagi penyedia jasa layanan uang elektronik untuk mengetahui apa saja yang melatarbelakangi sebuah penggunaan uang elektronik,
3. Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada penulis tentang pengaruh Sikap, Norma Subjektif, dan Kontrol Perilaku terhadap Niat Menggunakan pada penggunaan uang elektronik (Go-Pay).

1.5. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ilmiah ini, disusun secara berurutan yang terdiri dari beberapa bab yaitu, Bab I Pendahuluan, Bab II Tinjauan Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Analisis dan Pembahasan, Bab V kesimpulan dan Saran. Untuk penjelasan dari setiap Bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku dan jurnal yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan desain, tahapan penelitian, definisi operasional variabel, waktu dan tempat penulisan, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan penelitian yang menggunakan program sistem SPSS yang meliputi dari uji multikolinieritas, uji heteroskedastisitas, uji

normalitas, uji hipotesis, serta pembahasan secara detail mengenai hasil output data yang dihasilkan dari hasil berbagai uji tersebut dan di jabarkan secara satu persatu sesuai dengan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN

Pada bab ini berisikan beberapa kesimpulan dari hasil penelitian

