

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi sudah sangat cepat. Teknologi digunakan hampir dalam segala aspek kehidupan seperti di bidang sosial, budaya, dan ekonomi yang bertujuan untuk mempermudah manusia dalam melakukan aktivitasnya. Salah satu contoh dari teknologi tersebut adalah Teknologi Informasi. Kebutuhan dalam penggunaan teknologi informasi tidak lepas juga dari penggunaan fasilitas internet, sehingga hal ini membuat semua kebutuhan dalam melakukan transaksi bisnis lebih mudah, terutama dalam bidang keuangan.

Selain itu, perkembangan teknologi informasi disertai dengan kenaikan jumlah pengguna bisa memberikan efek bagi penyedia jasa keuangan dan *e-commerce*. Saat ini, hampir semua penyedia jasa keuangan dan *e-commerce* memberikan pelayanan dengan menggunakan media elektronik. Hal ini dilakukan untuk memberikan kemudahan kepada para pengguna dan pelanggannya dalam mengakses transaksi keuangan. Teknologi dan keuangan memiliki hubungan yang berkaitan (Mawarni, 2017).

Saat ini telah hadir teknologi yang mengarah pada perubahan keuangan dengan teknologi modern di bidang jasa yang bernama *Financial Technology (FinTech)*. Menurut (Arner, dkk 2015) Saat ini *Financial Technology* berhubungan dengan perusahaan yang menggunakan teknologi inovatif modern untuk membentuk penyediaan jasa keuangan.

FinTech dilihat sebagai pasar baru yang mengintegrasikan keuangan dan teknologi dan mengganti struktur 2 keuangan tradisional dengan proses berbasis teknologi modern (Mawarni, 2017). *FinTech* berpotensi untuk memberikan keuntungan ke berbagai pihak yang berada di dalam industri keuangan. *FinTech* akan menghadirkan proses transaksi keuangan yang lebih mudah, aman serta modern.

Saat ini *FinTech* berhubungan dengan perusahaan yang menggunakan teknologi yang berbeda untuk membentuk penyediaan jasa keuangan (Arner, dkk 2015). *FinTech* dipandang sebagai pasar baru yang menyatukan keuangan dan teknologi dan menggantikan tata keuangan tradisional dengan proses berbasis teknologi baru (Mawarni, 2017). *Fintech* adalah istilah yang digunakan untuk menyebut perubahan dalam bidang jasa keuangan atau finansial.

Hadirnya sebuah inovasi teknologi ditujukan agar memudahkan aktivitas setiap individu, hal ini ditujukan agar produktivitas setiap individu meningkat. Dengan ditawarkan berbagai macam kemudahan dan manfaat serta berbagai fitur yang lengkap di setiap produknya bertujuan agar menarik lebih banyak pengguna. Sebagian mahasiswa menggunakan *fintech* memang hal yg mudah, namun ada juga yang merasa kesulitan dalam pengoperasiannya, seperti wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada 10 mahasiswa Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya tahun angkatan 2018. Ada 5 mahasiswa mengaku kesulitan dalam menggunakannya.

Pengetahuan akan keuangan menjadi hal yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan seseorang karena pengetahuan akan keuangan merupakan alat yang berguna untuk membuat suatu keputusan keuangan. Pengetahuan keuangan juga merupakan kebutuhan primer bagi setiap orang supaya terhindar dari masalah keuangan. Kesulitan akan keuangan juga dapat muncul jika terjadi kesalahan dalam hal-hal pengelolaan keuangan. Keterbatasan pengetahuan finansial dapat menyebabkan stres dan rendahnya tingkat kepercayaan diri.

Sikap keuangan didefinisikan sebagai keadaan pikiran, pendapat dan evaluasi terhadap keuangan. Sikap keuangan adalah disposisi psikologis yang diungkapkan ketika mengevaluasi praktik manajemen keuangan yang direkomendasikan dengan berbagai tingkat persetujuan dan ketidaksepakatan dalam (Humaira & Sagoro, 2018).

Namun, banyak mahasiswa yang masih kurang memiliki pengetahuan dan sikap keuangan yang baik. Tujuan pengetahuan keuangan adalah untuk mengetahui dan membuat keputusan keuangan yang tepat sehingga seseorang dapat membelanjakan uangnya dengan bijak. Melalui pengetahuan keuangan mahasiswa, mereka membentuk nilai dan sikap yang diinginkan terhadap kehidupan yang secara tidak langsung mengarahkan individu pada keyakinan dan kebiasaan tertentu.

Pengetahuan keuangan yang dimiliki seorang mahasiswa dapat mempengaruhi sikap keuangan seseorang (Harianti, 2015).

Tetapi mereka sadar akan manfaat dari pengetahuan keuangan ini. Saat ini, anak muda misalnya, sering menghabiskan waktu di kafe dan pusat perbelanjaan, karena perilaku yang lebih berorientasi pada konsumen terlihat di kalangan mahasiswa. Contoh lain dapat ditemukan di era berbasis teknologi saat ini. Ketika mereka sering belanja online, dalam banyak kasus anak muda tidak dapat menolak sifat konsumtif dan sering membeli apa yang mereka inginkan bukan yang mereka butuhkan.

Saat ini di Indonesia telah muncul perusahaan-perusahaan yang memakai jasa layanan keuangan dan berbasis teknologi digital seperti Shopee, Tokopedia, Bukalapak, Go-Jek, Grab, dan Uber. Sebagai salah satu contoh aplikasi digital berbasis *financial technology* adalah Shopee Pay. Layanan pembayaran digital Shopee Pay banyak digemari oleh para pengguna sejak Shopee Pay memberi promo gratis ongkir khusus pelanggan yang menggunakan transaksi Shopee Pay. Pengalaman setiap individu dalam menggunakan teknologi itu sendiri juga bermacam-macam tergantung dari pemahaman akan teknologi.



Gambar 1. 1 Pangsa Pasar E-Commerce

Sumber : <https://deskjabar.pikiran-rakyat.com>

Shopee adalah aplikasi jual beli *online* yang dapat diakses dengan mudah dari *smartphone*. Shopee hadir dalam bentuk aplikasi yang memudahkan pengguna berbelanja *online* tanpa menggunakan komputer. Tapi cukup gunakan *smartphone* Anda dan Shopee memiliki berbagai macam item untuk kebutuhan sehari-hari.

Berdasarkan hasil survei, ada tiga *platform* populer untuk belanja *online* yaitu : Tokopedia, Shopee dan Lazada. Shopee dikenal sebagai peringkat nomor satu. Berdasarkan indeks ini, 54% memilih Shopee, diikuti oleh Tokopedia sebesar 30% dan Lazada sebesar 13%, Bukalapak 2%, dan Blibli 1%.

Menurut (Mawardani & Dwijayanti, 2021) alasan memilih mahasiswa untuk penelitian ini karena anggapan para mahasiswa menyukai adanya suatu promosi yang memberikan keuntungan yang banyak. Dengan menggunakan shopee pay sebagai pembayaran non-tunai mereka menawarkan berbagai macam promosi yang menarik. Adanya promosi yang menarik akan membuat seseorang untuk menggunakan kembali. Shopee pay memberikan berbagai macam promosi seperti *cashback*, gratis ongkir dapat menimbulkan minat mahasiswa karena dapat menghemat biaya terutama mahasiswa yang memiliki uang saku terbatas untuk melakukan pembelian.

Dari latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pengetahuan Keuangan, Sikap Keuangan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Aplikasi terhadap Minat Menggunakan Shopee Pay.” Alasan peneliti memilih shopee karena sudah banyak penggunaanya dan lebih mudah untuk diteliti.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah pengetahuan keuangan berpengaruh terhadap minat menggunakan Shopee Pay?
2. Apakah sikap keuangan berpengaruh terhadap minat menggunakan Shopee Pay?
3. Apakah persepsi kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh terhadap minat menggunakan Shopee Pay?
4. Apakah pengetahuan keuangan, sikap keuangan, dan persepsi kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh terhadap minat menggunakan Shopee Pay?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan keuangan terhadap minat menggunakan Shopee Pay.
2. Untuk mengetahui pengaruh sikap keuangan terhadap minat menggunakan Shopee Pay.
3. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan aplikasi terhadap minat menggunakan Shopee Pay.
4. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan keuangan, sikap keuangan, dan persepsi kemudahan penggunaan aplikasi terhadap minat menggunakan Shopee Pay.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang keuangan dan dapat melatih dalam menerapkan teori yang telah diperoleh.

2. Bagi Akademisi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran dalam mendukung kajian mengenai Pengaruh Pengetahuan Keuangan, Sikap Keuangan, Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Aplikasi Terhadap Minat Menggunakan Shopee Pay Pada Mahasiswa Manajemen Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya.

3. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pentingnya mengelola keuangan dengan baik dan dapat menjelaskan kepada pengguna aplikasi bahwa *digital payment* merupakan alat transaksi keuangan yang dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya.

1.5 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup masalah yang akan dibahas dan agar penelitian dapat dilaksanakan secara fokus maka penulis membuat batasan masalah dalam penelitian ini hanya pada pengaruh pengetahuan keuangan, sikap keuangan, dan persepsi kemudahan menggunakan aplikasi terhadap minat menggunakan shopee pay.

1.6 Sistematika Penulisan

Di dalam penulisan yang baik terdapat sistematika yang baik pula, yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang uraian latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat teori-teori yang bermakna dan mendukung analisis serta pemecahan masalah yang dibahas dalam penelitian ini yaitu definisi pengetahuan keuangan, sikap keuangan, persepsi kemudahan penggunaan, minat menggunakan, penelitian terdahulu, kerangka konseptual, dan hipotesis.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini menyajikan desain penelitian, tahapan penelitian, model konseptual penelitian, operasionalisasi variabel, waktu dan tempat penelitian, metode pengambilan data, dan metode analisis data.

BAB IV : ANALISIS DATA

Pada bab ini menyajikan hasil uji dan interpretasi hasil yaitu uji instrument, uji asumsi klasik, uji hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

LAMPIRAN : Berisi tentang lampiran-lampiran seperti uji referensi, tabel informan wawancara, tabel r, tabel t, tabel f, kuesioner, hasil uji spss dan hasil uji plagiarisme

