

# BAB 1

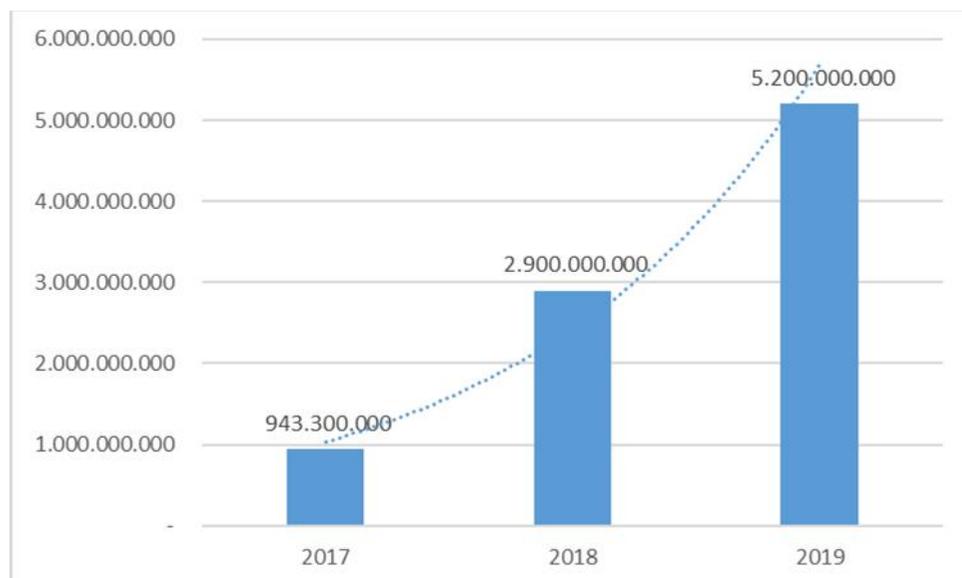
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi yang saat ini semakin berkembang akan selalu memberi pengaruh terhadap kehidupan manusia. Salah satu teknologi yang berkembang di Indonesia saat ini adalah *financial teknologi*. *Financial teknologi* merupakan inovasi hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang akhirnya mengubah model bisnis dari layanan konvensional menjadi layanan berbasis aplikasi yang dapat diakses oleh pengguna dimanapun lokasinya dengan memanfaatkan teknologi internet. Kehadiran dari *financial teknologi* memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan volume transaksi keuangan digital. Berikut ini grafik 1.1 mengenai volume transaksi uang elektronik di Indonesia Tahun 2017 – 2019.

Grafik 1.1

Volume Transaksi Uang Elektronik Di Indonesia Tahun 2017 – 2019



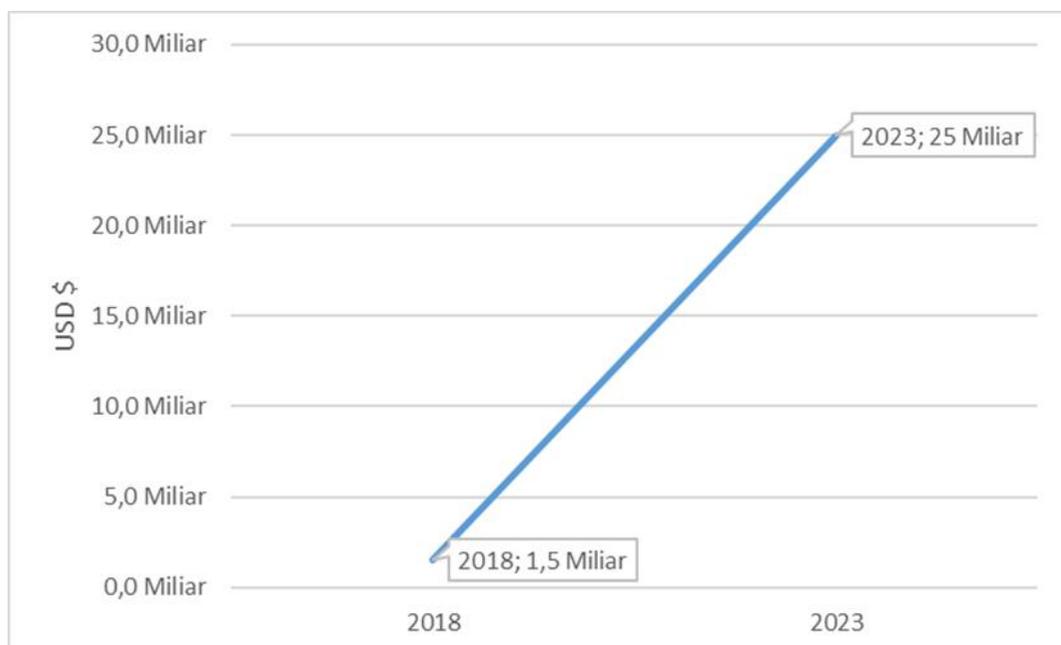
Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/>, 2020

Berdasarkan grafik 1.1 mengenai volume transaksi uang elektronik di Indonesia Tahun 2017 – 2019, Data tersebut menunjukkan bahwa volume transaksi uang elektronik di Indonesia terus mengalami peningkatan dan di tahun 2019 peningkatan volume transaksi uang elektronik di Indonesia mencapai 5,2 miliar. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia sangat tertarik melakukan transaksi menggunakan uang elektronik.

Salah satu teknologi uang elektronik adalah *E-wallet*. *E-wallet* adalah layanan keuangan berbasis digital yang dapat mendukung para pengguna dalam melakukan transaksi jual-beli secara digital dengan cepat dan aman. Saat ini *E-wallet* merupakan teknologi yang sangat diminati oleh masyarakat Indonesia dalam melakukan transaksi pembayaran. Berdasarkan iPrice (2020) transaksi menggunakan *E-wallet* terus meningkat. Berikut ini grafik 1.2 mengenai data transaksi menggunakan *E-wallet* di Indonesia.

**Grafik 1.2**

**Data Transaksi Menggunakan *E-Wallet* Di Indonesia.**



Sumber: <https://iprice.co.id/>, 2020

Berdasarkan grafik 1.2 mengenai data transaksi menggunakan *e-wallet* di Indonesia. Pada tahun 2018, transaksi *E-wallet* di Indonesia mencapai angka USD1.5 miliar dan diprediksikan akan meningkat menjadi USD 25 miliar pada tahun 2023 Hal ini menunjukkan bagaimana perilaku masyarakat Indonesia yang semakin meminati metode pembayaran dengan menggunakan *E-wallet*

Salah satu aplikasi yang berbasis *E-wallet* adalah Aplikasi DANA yang berdiri pada tahun 2017 dan diresmikan pada 5 Desember 2018 yang merupakan *platform* pembayaran digital yang mengusung *open platform* dan dapat digunakan oleh berbagai aplikasi, gerai-gerai online maupun konvensional untuk melakukan pembayaran yang dilakukan secara digital dengan pembayaran non tunai. Berdasarkan data dari Bank Indonesia (2020) sudah ada 51 *E-wallet* yang telah memperoleh dari Bank Indonesia izin sebagai penyelenggara uang elektronik. Berdasarkan DIGITEK.id (2020) menyatakan bahwa terdapat beberapa *E-wallet* terbaik di Indonesia. Berikut ini tabel 1.1 mengenai *E-wallet* terbaik di Indonesia tahun 2020.

**Tabel 1.1**

**Daftar *E-wallet* Terbaik Di Indonesia Tahun 2020**

No	Daftar E-wallet
1	GoPay
2	OVO (GrabPay)
3	DANA
4	Sakuku
5	LinkAja
6	Jenius
7	OCTO Go Mobile
8	Doku
9	Mega Mobile
10	iSaku

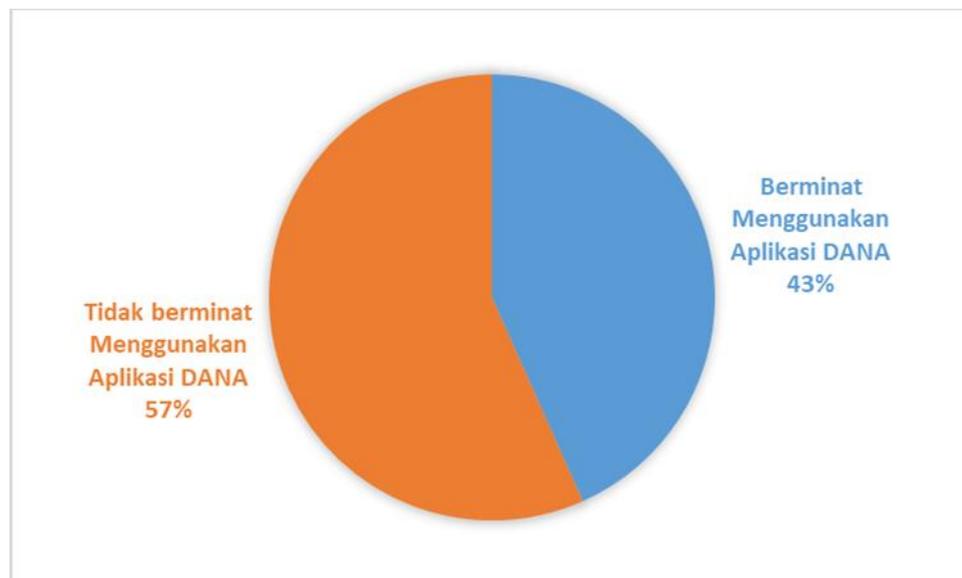
Sumber: <https://digitek.id/>, 2020

Berdasarkan tabel 1.1 mengenai daftar *E-wallet* terbaik di Indonesia tahun 2020, terdapat 10 *E-wallet* terbaik di Indonesia yang digunakan masyarakat Indonesia dalam mendukung transaksi jual-beli secara digital yaitu GoPay, OVO

(GrabPay), Dana, Sakuku, LinkAja, Jenius, OCTO Go Mobile, Doku, Mega Mobile dan iSaku. Aplikasi DANA sebagai pendatang baru sebagai aplikasi yang berbasis *E-wallet* berada di posisi ketiga *E-wallet* terbaik di Indonesia tahun 2020, hal ini menunjukkan bahwa konsumen sudah meminati Aplikasi DANA sebagai alat transaksi pembayaran non tunai. Untuk mengetahui tingkat minat konsumen dalam menggunakan aplikasi DANA, Peneliti melakukan pra survei kepada 30 responden terkait minat menggunakan aplikasi DANA. Berikut ini grafik 1.3 mengenai hasil pra survei minat menggunakan aplikasi DANA.

**Grafik 1.3**

**Hasil Pra Survei Minat Menggunakan Aplikasi Dana**



Sumber: Pra Survei, 2021

Berdasarkan grafik 1.3 mengenai hasil pra survei minat menggunakan aplikasi DANA., menjelaskan bahwa konsumen tidak berminat menggunakan aplikasi DANA sebesar 57% dan minat menggunakan aplikasi DANA sebesar 43%. Hal ini menunjukkan bahwa angka persentase tidak berminat menggunakan aplikasi DANA lebih tinggi jika dibandingkan angka persentase berminat menggunakan aplikasi DANA artinya konsumen masih belum tertarik menggunakan aplikasi DANA, hal ini disebabkan aplikasi DANA belum maksimal memberikan kemudahan dan manfaat dalam aktivitas keuangan. Davis

Dalam Atriani (2020) menyatakan bahwa minat menggunakan merupakan tingkat seberapa kuat keinginan atau dorongan seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. Ketika seseorang melihat bahwa sesuatu akan bermanfaat, maka ia akan menjadi berminat sehingga hal tersebut akan mendatangkan dorongan seseorang untuk menggunakan produk tersebut.

Tingkat penerimaan sistem informasi yang digunakan dapat diketahui dengan menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Menurut Davis dalam Putra & Husna (2019) tujuan dasar dari *Technology Acceptance Model (TAM)* adalah untuk memberikan penjelasan tentang faktor apa saja yang menentukan penerimaan teknologi yang mampu menjelaskan perilaku penggunanya. *Technology Acceptance Model (TAM)* menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi pengguna pada saat akan menggunakan sistem informasi yang baru adalah sebagai berikut *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*. Menurut riset penelitian yang dilakukan oleh Abrilia (2020) menyatakan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi dan Penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2020) menyatakan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi

*Perceived ease of use* sangat diperhatikan oleh konsumen, konsumen ingin memiliki kemudahan saat bertransaksi dimanapun dan kapanpun tanpa adanya hambatan dengan menggunakan teknologi pembayaran yang mudah digunakan, pengguna akan lebih bersedia untuk memahami teknologi pembayaran dan akhirnya konsumen akan lebih tertarik menggunakan teknologi pembayaran tersebut, sebaliknya jika teknologi pembayaran sulit digunakan maka konsumen tidak akan tertarik menggunakan teknologi pembayaran tersebut. Arta & Azizah (2020) menyatakan bahwa *perceived ease of use* adalah suatu sistem dirancang untuk memudahkan pengguna dan tidak menyulitkan. Kemudahan ini memiliki makna bahwa suatu layanan akan mudah dipahami dan dapat dengan mudah dioperasikan, sehingga konsumen akan mudah mempelajari tata cara penggunaan layanan.

Selain *Perceived ease of use*, faktor lain yang sangat diperhatikan konsumen adalah *Perceived usefulness*. *Perceived usefulness* merupakan sebuah layanan mampu menunjang aktivitas konsumen. Jika sebuah sistem berguna untuk aktivitas transaksi maka konsumen menggunakan teknologi pembayaran dalam setiap melakukan transaksi dan sebaliknya jika teknologi pembayaran tidak berguna dalam aktivitas transaksi pembayaran maka konsumen tidak akan menggunakan teknologi pembayaran dalam setiap melakukan transaksi pembayaran. Putra & Husna (2019) menyatakan bahwa *perceived usefulness* adalah manfaat sistem membentuk suatu kepercayaan untuk pengambilan keputusan apakah pengguna jadi menggunakan sistem atau tidak. Persepsi kebermanfaatan dapat menjelaskan bahwa pengguna yang mempercayai kalau sistem informasi tersebut berguna maka akan menggunakan, tetapi sebaliknya jika tidak percaya kalau sistem informasi berguna maka pengguna pasti tidak akan menggunakan. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan Aplikasi DANA dengan judul **“PENGARUH *PERCEIVED EASE OF USE* DAN *PERCEIVED USEFULNESS* TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN APLIKASI DANA”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dan uraian pada latar belakang diatas , maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah *perceived ease of use* berpengaruh terhadap minat menggunakan Aplikasi DANA ?
2. Apakah *perceived usefulness* berpengaruh terhadap minat menggunakan Aplikasi DANA ?
3. Apakah *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* berpengaruh terhadap minat menggunakan Aplikasi DANA ?

### **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

#### **1.3.1 Ruang Lingkup Subjek**

Subjek dalam penelitian ini adalah pengguna Aplikasi Dana.

#### **1.3.2 Ruang Lingkup Objek**

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* terhadap minat menggunakan Aplikasi Dana

#### **1.3.3 Ruang Lingkup Tempat**

Ruang Lingkup Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah Indonesia

#### **1.3.4 Ruang Lingkup Waktu**

Ruang lingkup waktu yang ditentukan pada penelitian ini adalah waktu yang berdasarkan kebutuhan penelitian yang dilaksanakan pada bulan November 2020 sampai selesai.

#### **1.3.5 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan**

Ruang lingkup ilmu pengetahuan adalah Manajemen Pemasaran yang meliputi *perceived ease of use*, *perceived usefulness* dan minat menggunakan Aplikasi Dana

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka peneliti menetapkan tujuan penelitian yaitu.

1. Untuk mengetahui pengaruh *perceived ease of use* terhadap minat menggunakan Aplikasi DANA
2. Untuk mengetahui pengaruh *perceived usefulness* terhadap minat menggunakan Aplikasi DANA
3. Untuk mengetahui pengaruh *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* terhadap minat menggunakan Aplikasi DANA

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1 Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk literatur perpustakaan. Penelitian ini dilakukan untuk mengimplementasikan ilmu dan

pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan serta diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan pertimbangan khususnya untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan upaya meningkatkan minat menggunakan

### **1.5.2 Bagi Institusi**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan bahan kajian yang dijadikan referensi bagi pembaca dan peneliti lain yang melakukan penelitian dengan jenis pembahasan yang sama serta diharapkan dapat menambah wawasan bagi para mahasiswa/mahasiswi Institut Informatika & Bisnis Darmajaya, terutama bagi mahasiswa/mahasiswi yang mengambil konsentrasi pemasaran

### **1.5.3 Bagi Perusahaan**

Mampu memberikan implikasi bagi para pengelola di perusahaan sebagai bahan informasi informasi yang bermanfaat bagi manajemen perusahaan khususnya yang berkaitan dengan Aplikasi Dana dan sebagai acuan untuk lebih meningkatkan kualitas layanan yang dapat dimengerti dan diterima oleh semua kalangan masyarakat.

## **1.6 Sistem Penulisan**

Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah yang ada dalam perusahaan dan dirumuskan dalam perumusan masalah. ruang lingkup dari penelitian. tujuan penelitian. manfaat dari penelitian dan sistematika dari penelitian.

### **Bab II Landasan Teori**

Bab ini menguraikan landasan teori dan tinjauan empiris yang relevan dengan permasalahan yang diteliti berdasarkan kerangka pikir dan hipotesis.

**Bab III Metode Penelitian**

Bab ini berisikan tentang metode yang akan digunakan dalam penelitian. populasi dan sampel. sumber data. variabel penelitian. operasional variabel. teknik analisis data. uji persyaratan instrumen. metode analisis data. teknik analisis data. dan pengujian hipotesis.

**Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam bab ini hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti dengan berpedoman pada teori dan metode yang dikemukakan pada Bab II dan III.

**Bab V Simpulan dan Saran**

Bab ini berisikan simpulan dan saran yang berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV.

**Daftar Pustaka****Lampiran Lampiran**