

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat membawa perubahan yang cukup pesat pada generasi milenial saat ini. Dengan hadirnya teknologi bertujuan untuk mempermudah kinerja manusia. Dalam bidang keuangan teknologi dapat membawa perubahan dengan hadirnya alat pembayaran yang menawarkan kemudahan dalam bertransaksi, yang dinamakan uang elektronik atau yang lebih dikenal dengan sebutan *e-money*. Menurut Rachmadi Usman, *e-money* atau uang elektronik merupakan alat pembayaran non tunai yang memiliki karakteristik, yaitu di dalamnya berupa nilai uang yang disetor di awal pada penerbit yang disimpan secara elektronik pada suatu media tertentu, bisa berupa kartu atau alat komunikasi.

Awalnya sistem pembayaran dilakukan menggunakan alat berupa uang logam, uang kertas konvensional. Akan tetapi sejalan dengan perubahan teknologi pola perilaku konsumen dalam sistem pembayaran masih terus berkembang, mulai dari bentuk pembayaran tunai menjadi pembayaran yang lebih efisien dan ekonomis. Menurut Undang-Undang Nomor 23 tahun 1999 sistem pembayaran merupakan seperangkat aturan yang mencakup lembaga, dan mekanisme yang dipergunakan untuk dilakukannya pemindaan dana guna memenuhi kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi.

Uang elektronik mulai dikenal di Indonesia pada bulan April 2009 yang diterbitkan oleh Bank Indonesia. Pemberlakuan penggunaan *e-Money* dimulai pada tanggal 14 Agustus 2014 yang dicanangkan oleh Gerakan Nasional Non

Tunai (GNNT) dengan tujuan membawa Indonesia menuju era masyarakat tanpa uang atau *Cashless Society* Istilah dompet tebal yang dapat mengganggu kenyamanan. Pemberlakuan penggunaan *e-money* sangat memberikan banyak manfaat, diantaranya konsumen tidak lagi antri panjang dan repot mengurus uang kembalian. (kemenkeu.go.id : 2018)

Di Indonesia, pertumbuhan uang elektronik atau *e-money* terbilang cukup pesat. Hal ini dapat dilihat dari data Bank Indonesia yang mencatat peningkatan 4 tahun terakhir yaitu dari tahun 2018 sampai dengan 2021.

Tabel 1. 1 Perkembangan e-money di Indonesia dari tahun 2018-2021

Tahun	Jumlah Instrumen
2018	167.205.578
2019	292.299.320
2020	432.281.380
2021	
januari	442.612.567
Februali	456.736.475
Maret	470.811.351
April	483.354.024
Mei	498.202.416
Juni	511.254.525
Juli	495.280.424
Agustus	513.968.693
September	530.664.510

Sumber : Data Bank Indonesia 2020

Berdasarkan pada Tabel 1.1 menunjukkan tingkat beredarnya instrumen uang elektronik atau *e-money* di Indonesia yang mengalami *trend* meningkat dari tahun 2018 sampai tahun 2021. Dari sumber data, BI mencatat bahwasanya di tiga tahun terakhir penggunaan uang elektronik atau *e-money* mengalami peningkatan, beredarnya uang elektronik di tahun 2018 yang diawali dengan jumlah 167.205.578 instrumen dan pada tahun 2020 mengalami peningkatan secara signifikan dengan jumlah 432.281.380 instrumen. Pada tahun 2021 jumlah beredarnya uang elektronik yang beredar terus mengalami peningkatan. Di bulan Januari, jumlah instrumen mencapai 442.612.567, pada bulan Februari jumlah instrumen mengalami

peningkatan sebesar 3,2% menjadi 456.736.475, pada bulan maret jumlah instrumen mengalami peningkatan sebesar 3,1% menjadi 470.811.351, pada bulan April jumlah instrumen mengalami sedikit peningkatan sebesar 2,7% menjadi 483.354.024, pada bulan Mei meningkat sebesar 3,1% menjadi 498.202.416 instrumen, pada bulan Juni jumlah instrumen mengalami peningkatan sebesar 2,6% menjadi 511.254.525, pada bulan Juli mengalami penurunan sebesar 3,1% 495.280.424 instrumen, pada bulan Agustus jumlah instrumen kembali meningkat cukup signifikan sebesar 3,8% menjadi 513.968.693 instrumen, pada bulan September mengalami peningkatan sebesar 3,2% menjadi 530.664.510 instrumen. Dari data terbaru BI terdapat 37 uang elektronik yang sudah tersebar di Bank Indonesia; diantaranya yaitu Sakuku, Flazz, JakCard, Mandiri e-Money, TapCash, BBM Money dan lain-lain. (www.bi.go.id)

Penggunaan e-money sebagai alternative pembayaran non tunai tidak hanya dilakukan oleh lembaga bank, akan tetapi juga dilakukan oleh Lembaga Selain Bank (LSB). Menurut peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI 2009 Lembaga Selain Bank adalah badan usaha bukan bank yang berbadan hukum dan didirikan berdasarkan hukum Indonesia. Lembaga Selain Bank yang menerapkan sistem pembayaran non tunai terdiri dari; perusahaan telekomunikasi dan perusahaan transportasi publik. Penyelenggaraan Kegiatan uang elektronik yang dilakukan oleh bank maupun lembaga selain bank (LSB) telah ditetapkan dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 Tentang Uang Elektronik (Electronic Money). Kemudian Diubah menjadi Peraturan BI No. 18/17/PBI/2016 dan Peraturan BI No. 16/8/PBI/2014 tentang Perubahan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*). (www.bi.go.id)

Salah satu perusahaan transportasi yang menggunakan sistem pembayaran non tunai yaitu PT ASDP Indonesia Ferry (Persero), atau Angkutan Sungai Danau dan Penyebrangan, merupakan sebuah badan usaha milik negara Indonesia yang bergerak di bidang transportasi air. Fungsi utama perusahaan ini adalah menyediakan akses transportasi publik antar pulau

yang bersebelahan, serta menyatukan pulau-pulau besar sekaligus menyediakan akses transportasi publik ke wilayah yang belum memiliki penyeberangan. Pada tanggal 5 Juli 2021 PT. ASDP Ferry (Persero) resmi menerapkan pembayaran tiket penyebrangan secara Non-Tunai di 20 Pelabuhan yakni Pelabuhan Ajibata dan Ambarita (Sumatra Utara), Pajang (Lampung), Patimban (Jawa Barat), Ujung dan Kalmal (Jawa Timur), Lembar (NTB), Padangbali (Bali), Kayalngan dan Pototano (NTB), Pontianak (Kalimantan Barat), dan lain-lainnya. Menurut *Corporate Secretary* PT ASDP Shevy Arifin mengatakan "Digitalisasi penyeberangan memang menjadi target jangka panjang dan ini tantangan sekaligus peluang bagi ASDP. Kami optimis dapat diimplementasikan secara menyeluruh di lintasan ASDP lainnya, karena antusiasme pengguna jasa yang membeli tiket ferry dengan metode pembayaran *cashless* terus meningkat," (www.indonesiaferry.co.id)

Penerapan pembayaran tiket non tunai juga dilakukan di Pelabuhan Ujung-Kamal dimana pembelian tiket kapal sebelumnya dilakukan secara manual yang berubah menjadi tiket elektronik. Pada awal bulan Juni 2021 PT ASDP Pelabuhan Ujung-Kamal menerapkan transaksi pembayaran tiket menggunakan cara non-tunai atau menggunakan *e-money*. Penerapan transaksi menggunakan *e-money* yang diterapkan diharapkan mampu memberikan manfaat bagi masyarakat dalam transaksi pembayaran lebih mudah, praktis dan terhindar dari uang palsu. (rri.co.id :2021)

Transaksi menggunakan *e-money* memberikan keunggulan bagi penggunanya, diantaranya yaitu mengedepankan kecepatan dalam bertransaksi, kemudahan dan efisiensi dibandingkan bertransaksi menggunakan cara tunai. Akan tetapi penggunaan *e-money* dalam pembelian tiket masih belum digemari oleh masyarakat khususnya mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura, hal ini akibat dari pemahaman masyarakat khususnya mahasiswa yang masih belum mengetahui tentang manfaat dan kemudahan bertransaksi menggunakan *e-money*. Sehingga menyebabkan masyarakat khususnya mahasiswa kurang berminat terhadap pembelian tiket menggunakan *e-money*. Karena penggunaan *e-money* dirasa belum sesuai

dengan tujuannya yaitu mempermudah dan lebih simple alat digunakan, bukan mempersulit. Selain permasalahan diatas, mahasiswa belum merasakan manfaat alat bertransaksi, khususnya waktu transaksi dirasa lebih lambat dari pada menggunakan cara manual, ditambah lagi dengan adanya rasa tidak aman dan adanya risiko yang membuat mahasiswa beranggapan bahwa penggunaan *e-money* akan memberikan celah tersendiri yang merugikan pengguna *e-money*. dari hasil penelitian terdahulu yang peneliti lakukan dari 36 responden 75% atau sekitar 27 mahasiswa lebih suka bertransaksi menggunakan cara tunai atau manual dari pada menggunakan *e-money* atau menggunakan cara non-tunai. hal ini dikarenakan mahasiswa tidak merasakan manfaat alat bertransaksi, khususnya mempercepat transaksi saat pembelian tiket kapal

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas menunjukkan bahwa transaksi menggunakan *e-money* masih belum sesuai dengan tujuannya yaitu mempercepat transaksi. selain itu bertransaksi menggunakan *e-money* dalam pembelian tiket juga memiliki resiko kehilangan kartu *e-money* yang tidak dapat diurus ke bank .

Dari hasil penelitian terdahulu terdapat beberapa peneliti mengatakan bahwa hasil pengujian secara partial menunjukkan persepsi kemudahan dan persepsi manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*, sementara persepsi risiko tidak mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat seseorang dalam menggunakan *e-Money* (Priambodo dan Prabawani 2015). Namun ada juga peneliti yang mengatakan jika persepsi kemudahan dan persepsi risiko memiliki pengaruh yang positif dan signifikan pada minat seseorang dalam menggunakan *e-Money*. Sedangkan persepsi manfaat tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan *e-Money*, (Ramadan, dkk. 2016). Selain kedua peneliti diatas ada juga peneliti yang berpendapat bahwasannya persepsi manfaat memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-Money*. Sedangkan persepsi kemudahan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-Money*. Salimon (2017)

Berdasarkan fenomena tersebut dimana tujuan dari *e-money* yang seharusnya mempercepat dalam bertransaksi dirasa belum sesuai dengan tujuannya. Hal tersebut menimbulkan ketertarikan peneliti untuk meneliti kembali minat bertransaksi dalam penggunaan *e-money* khususnya dalam pembelian tiket kapal di pelabuhan ujung-kamal. Penelitian ini menggunakan model TAIM pada persepsi kemudahan dan persepsi manfaat. Pada penelitian kali ini, peneliti berusaha untuk mencapai tujuan yang sama dengan melihat sejumlah variabel yang mempengaruhi sikap seseorang terhadap minat menggunakan *e-money* dalam melakukan pembelian tiket kapal di pelabuhan ujung-kamal. Konteks penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini berfokus pada minat penggunaan *e-money* pada kalangan mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura.

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian **“PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, MANFAAT DAN RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN E-MONEY DALAM PEMBELIAN TIKET KAPAL DI PELABUHAN UJUNG-KAMAL (Studi Pada Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura)”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apakah persepsi kemudahan dapat memengaruhi minat mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura dalam pembelian tiket kapal di pelabuhan Ujung-Kamal?
2. Apakah persepsi manfaat dapat memengaruhi minat mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura dalam pembelian tiket kapal di pelabuhan Ujung-Kamal?
3. Apakah persepsi risiko dapat memengaruhi minat mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura dalam pembelian tiket kapal di pelabuhan Ujung-Kamal?
4. Apakah persepsi kemudahan, manfaat, dan risiko berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-money* di kalangan mahasiswa UTM dalam pembelian tiket kapal di pelabuhan Ujung-Kamal?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk melihat pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan *e-money* di kalangan mahasiswa UTM dalam pembelian tiket kapal di pelabuhan ujung-kamal.
2. Untuk melihat pengaruh persepsi manfaat terhadap minat penggunaan *e-money* di kalangan mahasiswa UTM dalam pembelian tiket kapal di pelabuhan ujung-kamal.
3. Untuk melihat seberapa pengaruh persepsi risiko terhadap minat mahasiswa Universitas Trunojoyo menggunakan *e-money* dalam pembelian tiket kapal di pelabuhan ujung-kamal.
4. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan, manfaat, dan persepsi risiko terhadap minat mahasiswa UTM menggunakan *e-money* dalam pembelian tiket kapal di pelabuhan ujung-kamal.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini bisa memberikan manfaat untuk berbagai pihak diantaranya:

1. Bagi Perusahaan

Dapat digunakan perusahaan sebagai landasan pengambilan keputusan perusahaan untuk memperbaiki sistem pembayaran jika dirasa *e-money* masih dianggap kurang dari segi kemudahan penggunaan, manfaat penggunaan dan mengurangi risiko penggunaan *e-money* dalam pembelian tiket kapal di pelabuhan ujung-kamal.

2. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan media untuk melatih berfikir ilmiah, yang berdasar atas disiplin ilmu pengetahuan dan teknologi yang didapat dari bangku kuliah, sehingga bisa menjadikan wawasan yang berhubungan dengan teknologi sistem informasi.

3. Bagi peneliti lain

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan mengenai masalah yang berhubungan dengan uang elektronik.

4. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai media pemberi informasi sekaligus bisa dijadikan sebagai literatur pendidikan.