

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang terus berkembang hingga saat ini menawarkan berbagai kepuasan bagi penggunanya. Kemajuan teknologi yang pesat membuat pola hidup masyarakat dan sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi pun terus mengalami perubahan. Perkembangan teknologi telah mendorong berkembangnya alat pembayaran dari *cash based* menjadi *non cash based* sehingga masyarakat yang awalnya menggunakan sistem pembayaran tunai kini mulai mengenal dan menggunakan sistem pembayaran non tunai yang lebih efektif dan efisien dalam berbagai aktivitas transaksi pembayaran.

Perkembangan teknologi memberikan dampak dengan munculnya inovasi yang dilakukan lembaga perbankan di Indonesia yakni dengan dikeluarkannya alat pembayaran berupa uang elektronik (*e-money*) oleh Bank Indonesia. Dalam hal pembayaran dengan kartu uang elektronik, Indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan negara-negara ASEAN yang lain. Pembayaran tunai transaksi ritel di Indonesia masih mencakup 99,4% alias yang dibayar secara non tunai baru 0,6%, kondisi yang paling dekat dengan Indonesia adalah Thailand dimana transaksi ritel tunainya masih 97,2% tapi di Singapura pembayaran tunai tinggal 55,5% dari total transaksi ritel (Gerai Info Bank Indonesia, 2014).

Bank Indonesia selaku Bank Sentral di Indonesia telah menerbitkan beberapa peraturan perundang-undangan tentang uang elektronik yakni Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic*

Money), Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 tentang Perubahan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*), Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/17/PBI/2016 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*) dan Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/2018 tentang Uang Elektronik yang mulai berlaku sejak tanggal 4 Mei 2018. Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/2018 tentang Uang Elektronik ini diterbitkan sekaligus untuk mencabut ketiga Peraturan Bank Indonesia tentang Uang Elektronik sebelumnya.

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang uang elektronik, uang elektronik adalah instrumen pembayaran yang memenuhi unsur sebagai berikut: (a) diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit; (b) nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip; (c) nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Perkembangan uang elektronik (*e-money*) sebagai instrumen pembayaran yang tergolong baru di Indonesia bertujuan untuk mengurangi tingkat pertumbuhan penggunaan uang tunai. Hal ini sesuai dengan tujuan Bank Indonesia yang mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai pada 14 Agustus 2014 yang ditujukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan instrumen non tunai, sehingga dapat terbentuk suatu komunitas atau masyarakat yang menggunakan instrumen non tunai (*Less Cash Society*)

khususnya dalam melakukan transaksi atas kegiatan ekonomi (Gerai Info Bank Indonesia, 2014).

Dengan berlakunya kebijakan dari Bank Indonesia berupa beberapa Peraturan Bank Indonesia tentang Uang Elektronik (*E-Money*) yang terbit sejak tahun 2009 sampai dengan tahun 2018, banyak penerbit yang turut serta mengembangkan produk *e-money* dalam rangka mendukung agenda Bank Indonesia untuk menciptakan *less cash society* di Indonesia. Pihak yang dapat menerbitkan uang elektronik melalui persetujuan Bank Indonesia adalah lembaga bank dan lembaga non bank yang telah memenuhi persyaratan. Seiring dengan beredarnya beberapa surat edaran Bank Indonesia perihal penyelenggaraan uang elektronik yang terus melakukan penyempurnaan, mengakibatkan semakin bertambahnya jumlah penerbit uang elektronik. Berbagai jenis produk uang elektronik (*e-money*) yang muncul sekarang ini disediakan oleh berbagai penerbit, baik yang diterbitkan oleh lembaga bank maupun lembaga non bank.

Menurut data Bank Indonesia (2018), jumlah penerbit uang elektronik yang telah memperoleh izin dari Bank Indonesia per 26 September 2018 sebanyak 32 penerbit yang terdiri dari 10 lembaga bank dan 22 lembaga non bank (perusahaan telekomunikasi). Dengan semakin banyaknya lembaga penerbit yang mengeluarkan produk uang elektronik (*e-money*) maka akan berdampak pada meningkatnya jumlah masyarakat yang mulai tertarik menggunakan uang elektronik dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan. Menurut data Bank Indonesia (2018), jumlah uang elektronik yang beredar sejak dikeluarkannya peraturan tentang uang elektronik pada tahun 2009 terus mengalami peningkatan,

pada tahun 2018 (September) jumlah uang elektronik yang beredar sebanyak 142.477.296 unit, jumlah ini meningkat dibandingkan tahun sebelumnya yakni pada tahun 2017 yang jumlah uang elektronik yang beredar sebanyak 90.003.848 unit. Peningkatan ini menunjukkan bahwa jumlah masyarakat yang menggunakan uang elektronik (*e-money*) sebagai instrumen pembayaran non tunai semakin bertambah setiap tahunnya.

Menurut data Bank Indonesia (2018), salah satu penerbit uang elektronik (*e-money*) yang ikut berkontribusi dalam perkembangan *e-money* adalah PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk. PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk merupakan salah satu bank BUMN yang telah memperoleh izin dari Bank Indonesia sebagai penerbit uang elektronik dengan Surat dan Tanggal Izin No. 12/691/DASP tanggal 13 Agustus 2010. Dalam mendukung agenda Bank Indonesia untuk menciptakan *trend less cash society* dengan menggunakan uang elektronik (*e-money*), PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk menciptakan produk uang elektronik (*e-money*) yang dapat digunakan sebagai alat pembayaran ataupun untuk keperluan lainnya.

Produk uang elektronik (*e-money*) yang dinamakan BRIZZI ini merupakan produk yang aman dan praktis dibawa kemanapun serta memiliki keunggulan dibandingkan dengan kartu *e-money* lainnya. Kartu BRIZZI dapat dimiliki oleh konsumen tanpa harus memiliki rekening BRI, kemudahan melakukan isi ulang saldo melalui mesin EDC atau via ATM ataupun dengan TopUp Online BRIZZI, serta dapat digunakan di *merchant* yang sudah bekerjasama dengan PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk.

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ekonomi Universitas Bangka Belitung. Universitas Bangka Belitung merupakan salah satu Perguruan Tinggi yang bekerjasama dengan PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk, cabang Kota Pangkalpinang. Universitas Bangka Belitung juga sudah melakukan kegiatan *co-branding* produk *e-money* yakni kartu BRIZZI dengan PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk, cabang Kota Pangkalpinang sejak tahun 2016 sampai dengan sekarang. Universitas Bangka Belitung menjadikan kartu BRIZZI sebagai kartu multifungsi bagi mahasiswa dan pegawai yakni sebagai kartu identitas sekaligus produk *e-money* yang dapat digunakan dalam kegiatan transaksi pembayaran di *merchant* yang sudah bekerjasama dengan PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk, cabang Kota Pangkalpinang.

Penelitian tentang minat penggunaan produk *e-money* di kalangan mahasiswa belum banyak dilakukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh penggunaan produk *e-money* yang masih sedikit di lingkungan mahasiswa karena kurangnya pemahaman akan produk *e-money* itu sendiri seperti kegunaan dan kemudahan yang ditawarkan oleh produk *e-money* tersebut. Beberapa penelitian sebelumnya tentang minat penggunaan produk uang elektronik (*e-money*) pernah dilakukan oleh Sigar (2016) yang penelitiannya mengenai persepsi kegunaan, persepsi kemudahan dan persepsi kesenangan terhadap niat menggunakan uang elektronik di kota Manado. Penelitian tersebut menyatakan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara persepsi kegunaan, persepsi kemudahan dan persepsi kesenangan terhadap niat untuk menggunakan uang elektronik.

Yogananda dan Dirgantara (2017), dalam penelitiannya menggunakan variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan dan persepsi risiko untuk mengetahui minat menggunakan instrumen uang elektronik pada mahasiswa Departemen Manajemen Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat untuk menggunakan instrumen uang elektronik, sedangkan persepsi risiko berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan instrumen uang elektronik.

Penelitian ini mengacu pada penelitian Sigar (2016). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Sigar (2016), terletak pada variabel yang digunakan. Dalam penelitian ini, peneliti menghilangkan satu variabel independen yaitu variabel persepsi kesenangan dan menambahkan dua variabel independen lain yaitu variabel keamanan dan variabel kepercayaan yang berdasarkan sumber memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan.

Persepsi memegang peran yang penting bagi konsumen untuk menggunakan produk atau jasa. Persepsi merupakan gambaran awal konsumen atas kebutuhan yang diinginkannya. Hartono (2008:114) mendefinisikan kegunaan persepsian sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Kemudahan penggunaan persepsian didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Hartono, 2008:115).

Keamanan adalah keyakinan individu bahwa setiap kegiatan atau transaksi yang dilakukan memiliki keamanan yang tinggi dan setiap informasi pribadi yang diberikan terjamin keamanannya (Amini *et al.*, dalam Wati, 2015). Agarwal dalam Hartono (2008:397), menyatakan bahwa penerimaan teknologi oleh pemakai individual tidak terlepas dari kepercayaan-kepercayaan (*beliefs*) pemakai terhadap teknologinya. Kepercayaan merupakan faktor yang sangat penting dalam penggunaan produk uang elektronik (*e-money*) bagi masyarakat.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Penggunaan Produk Uang Elektromik (*E-Money*) (Studi Kasus pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi Universitas Bangka Belitung)”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah kegunaan persepsian berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan produk uang elektronik (*e-money*) pada mahasiswa Jurusan Akuntansi Universitas Bangka Belitung?
2. Apakah kemudahan penggunaan persepsian berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan produk uang elektronik (*e-money*) pada mahasiswa Jurusan Akuntansi Universitas Bangka Belitung?
3. Apakah keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan produk uang elektronik (*e-money*) pada mahasiswa Jurusan Akuntansi Universitas Bangka Belitung?

4. Apakah kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan produk uang elektronik (*e-money*) pada mahasiswa Jurusan Akuntansi Universitas Bangka Belitung?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini lebih difokuskan pada produk *e-money* yang berbasis kartu (*card-based product*), walau secara umum produk *e-money* terdiri atas *software-based product* dan *card-based product*.
2. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Akuntansi Universitas Bangka Belitung yang telah memiliki produk *e-money* yakni kartu BRIZZI.
3. Variabel bebas dalam penelitian ini ada empat yaitu kegunaan persepsian, kemudahan penggunaan persepsian, kepercayaan dan keamanan, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu minat penggunaan produk uang elektronik (*e-money*).

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menguji pengaruh kegunaan persepsian terhadap minat penggunaan produk uang elektronik (*e-money*) pada mahasiswa Jurusan Akuntansi Universitas Bangka Belitung.

2. Untuk mengetahui dan menguji pengaruh kemudahan penggunaan persepsian terhadap minat penggunaan produk uang elektronik (*e-money*) pada mahasiswa Jurusan Akuntansi Universitas Bangka Belitung.
3. Untuk mengetahui dan menguji pengaruh keamanan terhadap minat penggunaan produk uang elektronik (*e-money*) pada mahasiswa Jurusan Akuntansi Universitas Bangka Belitung.
4. Untuk mengetahui dan menguji pengaruh kepercayaan terhadap minat penggunaan produk uang elektronik (*e-money*) pada mahasiswa Jurusan Akuntansi Universitas Bangka Belitung.

1.5 Kontribusi Penelitian

Adapun manfaat yang diberikan dalam penelitian ini antara lain:

1. Kontribusi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi semua pihak, khususnya civitas akademisi di lingkungan Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Bangka Belitung dan dapat menjadi literatur bagi peneliti yang tertarik melakukan penelitian mengenai minat penggunaan produk uang elektronik (*e-money*).

2. Kontribusi Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kontribusi bagi mahasiswa Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Bangka Belitung sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan produk uang elektronik (*e-money*).

3. Kontribusi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi yang membantu manajemen perusahaan perbankan khususnya PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk cabang Kota Pangkalpinang dalam pembuatan kebijakan mengenai strategi pemasaran sehingga dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam menggunakan produk uang elektronik (*e-money*).

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian ini, maka disusunlah sistematika penulisan yang berisi informasi mengenai hal-hal yang dibahas dalam setiap bab. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini dibahas dalam lima bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Bab ini berisi landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, penelitian terdahulu, kerangka penelitian dan hipotesis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi pendekatan penelitian, variabel penelitian dan definisi operasional, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi deskripsi objek penelitian, analisis data dan pembahasan atas hasil pengolahan data.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian serta saran yang perlu disampaikan untuk subjek penelitian.

