

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada perkembangan industri pada era 4.0 (*Fourth Industrial Revolution*) banyak teknologi yang semakin berkembang. Perkembangan ini dibuktikan dengan munculnya ide dan inovasi-inovasi baru pada teknologi informasi. Salah satu sektor yang telah menggunakan teknologi informasi adalah sektor keuangan, dengan hadirnya *financial technology (fintech)*. Dalam website (Universitas Binus, 2020), The National Digital Research (NRDC) mengemukakan *financial technology* adalah suatu inovasi di sektor keuangan yang mudah digunakan untuk melakukan transaksi.

Menurut (Bank Indonesia, 2020) menjelaskan *fintech* adalah perpaduan teknologi dengan layanan keuangan untuk menghasilkan sistem keuangan yang digunakan untuk layanan publik. *Fintech* memberikan dampak terhadap stabilitas sistem moneter dan sistem keuangan di Indonesia. *Fintech* merupakan penerapan teknologi informasi di sektor keuangan yang muncul pada tahun 2004 oleh institusi keuangan yang menjalankan jasa pinjaman uang hingga merambah ke berbagai macam jenis transaksi. Salah satu *fintech* yang berkembang pesat di Indonesia adalah *e-money dan e-payment* (Otoritas Jasa Keuangan, 2020).

*E-money* digunakan sebagai pengganti uang fisik yang digunakan untuk pembayaran melalui alat elektronik, uang yang digunakan dalam transaksi tersimpan dalam alat elektronik atau sistem pembayaran elektronik. Penggunaan *e-money* dilengkapi dengan teknologi kartu pintar (*smart card*). Chip yang

terdapat pada kartu pintar dapat mengolah data di dalamnya, termasuk mengolah nilai uang yang tersimpan di dalamnya (Cashless, 2012). Jika *e-money* menggantikan uang tunai, maka *e-payment* digunakan sebagai media pengiriman dan penerimaan *e-money*.

*E-payment* merupakan sistem pembayaran yang digunakan oleh masyarakat atau bisnis, bank, atau layanan publik yang menggunakan jaringan telekomunikasi atau jaringan elektronik. Menggunakan *E-payment* dapat merasakan beberapa keuntungan, seperti transfer dan menerima uang dari pihak lain lebih cepat, transaksi menjadi lebih cepat dan terdapat fitur untuk memasarkan produk lebih muda (Widyastuti, 2017). Sistem pembayaran melalui *e-payment*, pengguna tidak perlu khawatir dengan resiko kehilangan uang akibat pencurian, karena keamanan *e-payment* telah dijamin oleh dari lembaga penyedia aplikasi *e-payment*. Bagi pengguna aplikasi *mobile banking*, setiap transaksi akan tercatat dalam system dan nominal saldo tercatat dalam kartu debit (kartu ATM) yang dapat dilihat secara berkala. Hal ini berguna bagi Bank Indonesia untuk mengontrol jumlah perputaran uang dan mengendalikan inflasi serta menghemat biaya untuk pencetakan uang setiap tahunnya (Adhinagari, 2018).

Di masa pandemi virus corona, *e-money* dan *e-payment* lebih sering digunakan untuk transaksi. Mengutip website Viva oleh (Mufli, 2020), Bank Indonesia mencatat transaksi uang elektronik meningkat pesat di masa pandemi. Hal ini disebabkan *E-money* dan *e-payment* lebih aman digunakan oleh masyarakat karena proses pembayaran dilakukan tanpa harus memerlukan uang fisik yang lebih berisiko untuk menularkan virus corona.

Salah satu sektor yang menggunakan *e-payment* dan *e-money* adalah sektor perdagangan di pasar tradisional. Hal ini tidak terlepas dari peran pemerintah daerah untuk melakukan revitalisasi, untuk mengurangi penularan virus corona di pasar tradisional. Selain meminimalkan penularan virus corona, pemerintah melaksanakan program kerja revitalisasi pasar sesuai dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan pada pasal 13 ayat (1), (2), dan (3), yang mengamanatkan bahwa pemerintah bekerja sama dengan pemerintah daerah melakukan pembangunan, pemberdayaan, dan peningkatan kualitas pengelolaan pasar rakyat. Sesuai dengan pasal tersebut, revitalisasi yang dilakukan berupa revitalisasi fisik maupun non fisik. Revitalisasi ini bertujuan mendorong pasar tradisional menjadi lebih modern.

Pemerintah melakukan revitalisasi dengan menambah cara pembayaran, cara penjualan, cara promosi hingga cara pelayanan pelanggan melalui media elektronik atau lebih dikenal dengan program “Digitalisasi Pasar Tradisional”. Cara pembayaran yang semula hanya menggunakan uang tunai, saat ini dapat dilakukan dengan menggunakan *e-payment* seperti OVO, Gopay, Dana, aplikasi *mobile banking* dan lain-lain yang difasilitasi oleh Bank BPD DIY dan Bank Rakyat Indonesia (BRI) melalui aplikasi QRIS (*QR Code Indonesia Indonesian Standard*).

Dalam website Republika oleh (Suryana, 2020), Pemkab Sleman telah menerapkan sistem pembayaran online (*e-payment*) pada Pasar Prambanan, Pasar Gentan, dan Shelter PKL Deggung. Masa pandemi ini, penggunaan *e-payment* pada pasar Prambanan meningkat, namun berbeda pada pengguna *e-payment* pada

pasar Gentan dan Shelter PKL Deggung yang mengalami penurunan penggunaan *e-payment* sebagai sistem pembayaran.

Menurut (Davis, 1989) banyak faktor yang mempengaruhi minat penggunaan teknologi, terutama penggunaan *e-payment*, diantaranya manfaat penggunaan *e-payment*, risiko penggunaan *e-payment*, dan keamanan penggunaan *e-payment*. Perkembangan penggunaan *e-payment* ini dapat dilihat menggunakan teori TAM (*Technology Accepted Model*). Teori ini dapat melihat persepsi dari penggunaan suatu sistem teknologi informasi (*user acceptance*) dan merupakan model perilaku pemanfaatan teknologi informasi. Teori ini berfokus pada sikap pemakaian teknologi informasi yang dikembangkan berdasarkan manfaat dan kemudahan.

Menurut (Phonthanakitithaworn *et al*, 2016) bahwa teori ini berasal dari gabungan konstruksi teori adopsi lain divalidasi oleh studi adopsi *e-money* dan *e-payment* sebagai konstruksi relevan yang meningkatkan daya prediksi TAM. Konstruksi tambahan ini, mencakup kompatibilitas, norma subjektif, risiko yang dirasakan, kepercayaan yang dirasakan dan biaya yang dirasakan.

Pada berbagai penelitian yang telah ada, ditemukan hasil penelitian yang belum konsisten. Penelitian yang dilakukan (Adhinagari, 2018), (Nurhaliza, 2019), dan (Putri, 2019) menghasilkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Hasil penelitian (Ramadhan *et al*, 2016) menyatakan manfaat berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*.

Hasil penelitian (Umaningsih dan Wardani, 2018) dan (Sipayung dan Anggrainie, 2017) menyatakan keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Hasil penelitian (Diana, 2018), (Hinati, 2019), (Mukhtisar, 2021) menyatakan persepsi keamanan berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*.

Hasil Penelitian dan (Utami dan Herawati, 2020) menyatakan jika risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Hasil penelitian (Ulurrosyad dan Jayanto, 2020) dan (Syafi'i dan Widijoko, 2016) menyatakan jika risiko berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Penelitian milik (Rachmawati, Mutmainah, Rosita, dan Susanto, 2020) dan (Juanda, 2020) menyatakan risiko berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan *internet banking*.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah penggunaan variabel dependen yaitu minat menggunakan *e-payment* dan studi kasus pada pedagang pasar, hal ini sebagai kebaruan penelitian sebelumnya yang menggunakan variabel dependen minat menggunakan *e-money* di kalangan masyarakat umum. Hal ini sesuai dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu Teori TAM (*Technology Acceptance Model*) atau model penerimaan teknologi.

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah dipaparkan dan berbagai penelitian yang dilakukan, untuk itu peneliti mengambil judul **“Pengaruh Manfaat, Keamanan, dan Risiko *E-payment* Terhadap Minat Penggunaan *E-payment*”**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah manfaat *e-payment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-payment* di Pasar Prambanan?
2. Apakah keamanan *e-payment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-payment* di Pasar Prambanan?
3. Apakah resiko *e-payment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-payment* di Pasar Prambanan?

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penelitian ini berfokus pada manfaat, keamanan, dan resiko *e-payment* serta minat penggunaan *e-payment* pada kalangan pedagang Pasar Prambanan Sleman pada tahun 2021.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini memberikan beberapa tujuan untuk melihat upaya Digitalisasi Pasar Tradisional berdasarkan faktor manfaat, keamanan, dan resiko *e-payment* yang digunakan sebagai variabel penelitian.

1. Untuk menguji secara langsung pengaruh manfaat *e-payment* terhadap minat penggunaan *e-payment* oleh pedagang.

2. Untuk menguji secara langsung pengaruh keamanan *e-payment* terhadap minat penggunaan *e-payment* oleh pedagang.
3. Untuk menguji secara langsung pengaruh risiko *e-payment* terhadap minat penggunaan *e-payment* oleh pedagang.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat:

1. Mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang *Fintech*, menambah wawasan tentang *e-payment*, dan sebagai acuan penelitian selanjutnya.
2. Menggambarkan respon pedagang terhadap penerapan digitalisasi pasar yang dilihat dari segi alat pembayaran dan menjadi bahan evaluasi penerapan digitalisasi pasar bagi dinas terkait.
3. menambah wawasan pedagang pasar tradisional tentang manfaat, keamanan dan resiko *e-payment*.
4. Menjadi bahan penilaian bagi pihak penerbit, bagaimana minat masyarakat dalam menggunakan *e-payment*, dan acuan meningkatkan sistem *e-payment* yang diterbitkan.
5. Menjadi bahan referensi, bahan penelitian dan evaluasi bagi penelitian selanjutnya.