

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat di belahan dunia manapun, telah menciptakan perubahan yang sangat besar terhadap berbagai sektor kehidupan sekarang ini. Dengan teknologi yang semakin canggih, dapat memudahkan dalam melakukan aktivitas di kehidupan sehari-hari. Salah satunya yang dimudahkan dengan adanya perkembangan teknologi yaitu dalam hal bertransaksi. Perkembangan teknologi yang semakin modern secara otomatis kebutuhan primer juga semakin meningkat sehingga manusia membutuhkan uang. Uang atau alat tukar menukar yaitu elemen yang penting di kehidupan manusia. Pada dasarnya sistem pembayaran merupakan suatu jaringan layanan yang memfasilitasi transaksi pembayaran suatu barang, layanan, dan aset lainnya. Sistem pembayaran adalah suatu sistem termasuk mekanisme untuk melaksanakan pemindahan dana dari penjual kepada pembeli, yang bertujuan untuk memenuhi kewajiban suatu kegiatan ekonomi. Lahirnya sistem pembayaran berbarengan dengan konsep “uang” sebagai media pertukaran atau pada transaksi barang, jasa, dan transaksi keuangan. Pada prinsipnya, saat ini terdapat dua jenis sistem pembayaran, yaitu sistem pembayaran tunai dan sistem pembayaran nontunai (Ardhia Prameswari, Nurbaiti, Dinda Namira 2022).

Saat ini fenomena penggunaan system pembayaran non tunai atau biasa disebut *digital payment* semakin banyak diminati. Sistem pembayaran *digital payment* merupakan pembayaran dengan menggunakan media elektronik seperti *internet banking*, *mobile banking*, dompet digital, dan lain sebagainya. Dengan adanya *digital payment* ini, masyarakat lebih dimudahkan dalam proses bertransaksi. Dalam Al-Quran dijelaskan mengenai tata cara transaksi secara nontunai, seperti firman Allah dalam surah Al-Baqaroh ayat 282 yang berbunyi:

ذَلِكُمْ أَقْسَطُ عِنْدَ اللَّهِ وَأَقْوَمٌ لِلشَّهَادَةِ وَأَدْنَىٰ أَلَّا تَرْتَابُوا إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً حَاضِرَةً
تُدِيرُونَهَا بَيْنَكُمْ فَلَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَلَّا تَكْتُبُوهَا ۗ

Artinya: Yang demikian itu, lebih adil di sisi Allah, lebih dapat menguatkan kesaksian, dan lebih mendekatkan kamu kepada ketidakraguan, kecuali jika hal itu merupakan perdagangan tunai yang kamu jalankan di antara kamu, maka tidak ada dosa bagi kamu jika kamu tidak menuliskannya. (Q.S Al Baqarah Ayat 282)–

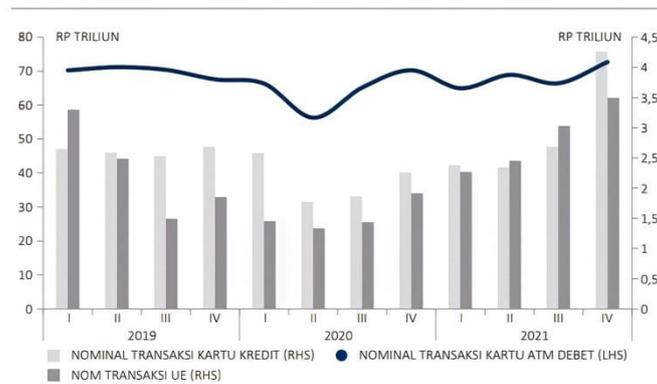
Pada ayat diatas menjelaskan mengenai tata cara dalam bertransaksi secara non-tunai. Kita diperintahkan untuk menuliskan dengan tujuan agar melindungi hak masing-masing serta menghindari perselisihan. Dituliskan dengan pengakuan serta pernyataan pihak yang terhutang dan disetujui oleh pihak yang mengutang, dengan disaksikan oleh para saksi- saksi (Mushaf 2016). Dalam kegiatan yang menggunakan uang elektronik transaksi yang dilakukan adalah secara non tunai.

Pemberlakuan dan penggunaan uang elektronik ini tidak perlu diragukan lagi karena sudah disahkan oleh Bank Indonesia (BI), dimana Bank Indonesia (BI) sudah mengeluarkan peraturan yang tertuang dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik.

Sadar akan pentingnya suatu sistem pembayaran yang efisien, aman dan andal bagi suatu perekonomian, maka Bank Indonesia sebagai otoritas sistem pembayaran di Indonesia terus berupaya meningkatkan kelancaran sistem pembayaran di Indonesia. Salah satu upaya Bank Indonesia dalam meningkatkan kelancaran suatu sistem pembayaran adalah dengan meningkatkan suatu sistem pembayaran non tunai. Langkah ongkret untuk mendorong peningkatan sistem pembayaran non tunai telah dilakukan, yaitu melalui penganangan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT).

Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) sebagai bentuk keikutsertaan pemerintah dalam mendorong peningkatan transaksi pembayaran *digital payment*. Tujuan dari diadakannya program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) tersebut

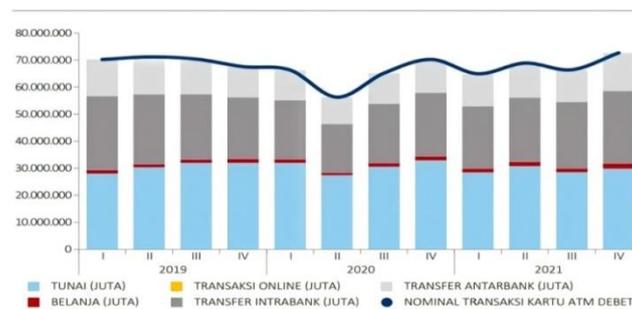
yaitu agar masyarakat mempunyai pemahaman terhadap penggunaan media pembayaran *digital payment* untuk melakukan transaksi pembayaran.



Sumber: Bank Indonesia

Gambar 1.1 Perkembangan Transaksi Uang Elektronik SUMUT

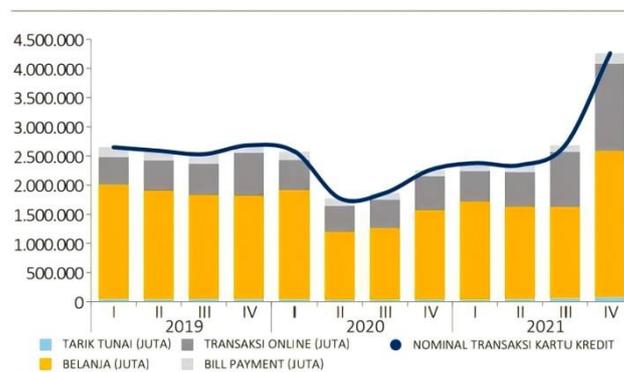
Berdasarkan gambar 1.1 transaksi menggunakan uang elektronik mengalami peningkatan pada triwulan IV-2021 mencapai Rp3,38 triliun atau tumbuh 57,20%. Peningkatan signifikan tersebut salah satunya sejalan dengan perubahan cara belanja masyarakat dengan membeli barang/produk secara online untuk menghindari penyebaran virus COVID-19 serta sejalan dengan kampanye penggunaan pembayaran secara non tunai di Indonesia (Bank Indonesia 2022).



Sumber: Bank Indonesia

Gambar 1.2 Alokasi Penggunaan Kartu ATM Debet SUMUT

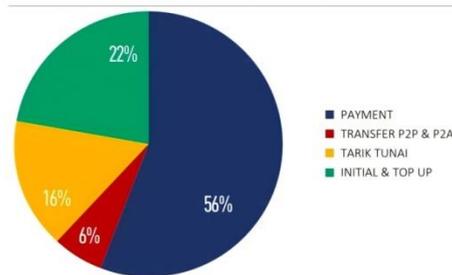
Berdasarkan gambar 1.2 pada triwulan IV-2021 terjadi peningkatan mobilitas masyarakat dan perbaikan aktivitas ritel. Hal ini dikonfirmasi dari meningkatnya nominal transaksi kartu ATM/ Debet pada triwulan IV-2021 sebesar Rp72,7 triliun atau tumbuh 1,94%. Penggunaan Kartu ATM Debet sebagian besar untuk keperluan tarik tunai sebesar Rp28,5 triliun. Sementara untuk transfer intrabank sebesar Rp29,83 triliun dan transfer antarbank sebesar Rp14,10 triliun (Bank Indonesia 2022).



Sumber: Bank Indonesia

Gambar 1.3 Alokasi Penggunaan Kartu Kredit SUMUT

Di sisi lain, dilihat dari gambar 1.3 nominal transaksi Kartu Kredit juga meningkat signifikan sebesar Rp4,26 triliun atau tumbuh sebesar 88,68%. Penggunaan Kartu Kredit paling banyak untuk keperluan belanja sebesar Rp2,50 triliun, transaksi online Rp1,49 miliar, bill payment Rp182 miliar, dan tarik tunai Rp85 miliar (Bank Indonesia 2022).



Sumber: Bank Indonesia

Gambar 1.4 Transaksi Layanan Keuangan *Digital Payment* SUMUT

Dan berdasarkan gambar 1.4 transaksi Layanan Keuangan Digital (LKD) pada triwulan IV-2021 tercatat sebesar Rp147,78 miliar, atau tumbuh 5,40% dari tahun sebelumnya. Pertumbuhan ini juga seiring dengan jumlah agen LKD yang terus mengalami peningkatan. Pada triwulan IV 2021 agen LKD meningkat 55,07%, dari 29,49 ribu agen menjadi 38,69 ribu agen. Berdasarkan jenisnya, transaksi LKD terbanyak adalah untuk transaksi pembayaran/payment yang mencapai 55,9% dari total transaksi senilai Rp82,66 miliar, disusul oleh layanan initial dan *top up* sebesar 21,71%, transaksi tarik tunai sebesar 16,04%, dan transaksi transfer P2P & P2A sebesar 6,32% (Bank Indonesia 2022).

Berbeda dengan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan masyarakat kota Kisaran bahwasannya Gerakan Nasional Non Tunai ini masih tidak banyak yang mengetahuinya. Hal ini disebabkan karena sedikitnya informasi yang diterima oleh masyarakat mengenai program pemerintah berupa Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) ini.

Penggunaan *digital payment* juga tidak terlepas dari *social influence*. *Social influence* adalah bagaimana individu memberikan persepsi terhadap orang lain yang dirasakan penting dan mampu memberikan pengaruh untuk menggunakan sistem atau teknologi baru. Pengaruh sosial atau *social influence* didefinisikan sebagai sejauhmana seorang individual mempersepsikan kepentingan yang dipercaya oleh orang lain yang akan mempengaruhinya menggunakan sistem baru.

Selain itu, *social influence* juga memberikan pengaruh dalam pengambilan keputusan dikarenakan ketika seseorang memiliki tingkat hubungan yang tinggi baik dengan keluarga, orang tua maupun teman, maka memunculkan saran yang mengarahkan orang tersebut untuk mengambil sebuah keputusan. Pengaruh social muncul dari perintah, tindakan dan perilaku yang muncul dan pengaruh sosial dapat mempengaruhi komunikasi baik individu maupun kelompok (Handayani and Rianto 2021). *Social influence* (pengaruh sosial) memiliki pengaruh untuk merubah perilaku seseorang dalam melakukan keputusan menggunakan *digital payment*. Seseorang melakukan keputusan menggunakan *digital payment* bisa disebabkan karena memperoleh informasi mengenai produk tersebut dari teman, kelompok rujukan atau karena peran dan status orang tersebut.

Berdasarkan dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Milda dan Richo *social influence* berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi pembayaran *digital*. Penelitian ini juga memberikan penguatan positif hubungan antara *social influence* terhadap minat menggunakan sehingga dapat dijelaskan bahwa semakin tinggi *social influence* seseorang maka akan meningkatkan minat seseorang untuk dapat menggunakan aplikasi pembayaran digital. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis yang dilakukan, bahwasannya nilai P-value sebesar $0,000 < 0,05$ menjelaskan bahwa *social influence* berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi pembayaran digital pada generasi milenial islam di Kota Bekasi (Handayani and Rianto 2021).

Persepsi kemudahan penggunaan dalam *digital payment* juga berperan penting dalam terjadinya transaksi non tunai. Persepsi kemudahan dalam penggunaan adalah salah satu hal yang menjadi pertimbangan bagi masyarakat dalam minat menggunakan layanan uang elektronik. Kemudahan penggunaan merupakan seberapa besar teknologi informasi dirasakan relatif mudah untuk dipahami dan digunakan serta tidak memerlukan usaha yang besar. Adapun kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Kemudahan penggunaan adalah mudah dipelajari, mudah dipahami, simple dan mudah pengoperasiannya

(Widiyanti 2020). Meskipun usaha untuk menggunakan teknologi menurut setiap orang berbeda-beda tetapi pada umumnya untuk menghindari penolakan dari masyarakat atas layanan yang dikembangkan, maka layanan tersebut harus mudah diaplikasikan oleh pengguna tanpa mengeluarkan usaha yang memberatkan.

Dengan kemudahan yang diberikan pada saat ini pengeluaran masyarakat menjadi bertambah dari sebelumnya. Mereka tanpa sadar melakukan aktivitas transaksi pembayaran non tunai secara terus menerus. Hal tersebut dikarenakan akses kemudahan yang diterima masyarakat dalam menggunakan aplikasi pembayaran non tunai untuk berbelanja online. Dengan artian kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *digital payment*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Siti Rodiah dan Inayah Sari Melati, bahwasannya persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Berdasarkan data yang diolah, variabel persepsi kemudahan penggunaan memberikan hasil coefficients B positif sebesar 0,476 dan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-wallet* (Rodiah and Melati 2020). Intensitas penggunaan dan interaksi antara konsumen dengan sistem juga dapat menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan.

Maslahah dalam bahasa arab adalah perbuatan-perbuatan yang mendorong kepada kebaikan manusia. Dalam arti umumnya setiap segala sesuatu yang bermanfaat bagi manusia, baik dalam arti menarik atau menghasilkan keuntungan, atau dalam arti menolak atau menghindarkan seperti menolak kerusakan. Dengan kata lain, dapat dipahami bahwa esensi masalah itu ialah terciptanya kebaikan dan kesenangan dalam kehidupan manusia serta terhindar dari hal-hal yang bisa merusaknya. Namun demikian, kemaslahatan itu berkaitan dengan tatanan nilai kebaikan yang patut dan layak yang memang dibutuhkan manusia. Selain itu, imam al-Ghazali mendefinisikan masalah} sebagai berikut: “Maslahah pada dasarnya ialah berusaha meraih dan mewujudkan manfaat atau menolak kemudharatan” (Humaedi 2018).

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “ **Pengaruh Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT), *Social Influence*, Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan *Digital Payment* Dalam Konsep Masalah**”. Dengan variabel Dependent (Y) adalah Minat Menggunakan *Digital Payment* Dalam Konsep Masalah. Sedangkan variabel Independent (X) adalah Gerakan Nasional Non Tunai (X1), *Social Influence* (X2), dan Persepsi Kemudahan Penggunaan (X3). Dengan objek penelitian adalah masyarakat Kota Kisaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut:

1. Masyarakat masih sedikit yang mengenal program pemerintah berupa Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT).
2. *Social Influence* memunculkan saran yang mengarahkan seseorang dalam mengambil sebuah keputusan.
3. Kemudahan penggunaan *digital payment* menyebabkan pengeluaran masyarakat bertambah.
4. Layanan teknologi harus berinovasi menciptakan aplikasi *digital payment* agar mudah di aplikasikan oleh pengguna tanpa mengeluarkan usaha yang memberatkan untuk menghindari penolakan dari masyarakat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan apa yang dikemukakan di latar belakang untuk memudahkan pembahasan agar tidak terlalu luas dan tepat sasaran, maka penelitian ini dibatasi pada tiga variabel bebas dan satu variabel terikat. Dan objek penelitian adalah masyarakat Kota Kisaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Apakah pengaruh Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) terhadap minat menggunakan *Digital Payment* dalam konsep masalah?
2. Apakah pengaruh *Social Influence* terhadap minat menggunakan *Digital Payment* dalam konsep masalah?
3. Apakah pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap minat menggunakan *Digital Payment* dalam konsep masalah?
4. Apakah Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT), *Social Influence* dan Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh secara simultan terhadap minat menggunakan *Digital Payment* dalam konsep masalah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) terhadap minat menggunakan *Digital Payment* dalam konsep masalah.
2. Untuk mengetahui pengaruh *Social Influence* terhadap minat menggunakan *Digital Payment* dalam konsep masalah.
3. Untuk mengetahui pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap minat menggunakan *Digital Payment* dalam konsep masalah.
4. Untuk mengetahui pengaruh Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT), *Social Influence*, dan Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap minat menggunakan *Digital Payment* dalam konsep masalah.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai minat dalam menggunakan *digital payment*, serta juga

diharapkan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan secara teoritis dipelajari di masa perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- b. Bagi pemerintah, penelitian ini dapat membantu untuk mengetahui suatu fenomena yang terjadi di masyarakatnya.
- c. Bagi akademisi, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam penelitian yang berhubungan dengan *digital payment* serta sebagai sumber informasi bagi penelitian selanjutnya.

