

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi, cara dalam melakukan transaksi yang kita lakukan ikut berubah, jika sebelumnya kita mengisi dompet dengan selebaran – selebaran uang tunai, kini kita sering “Mengisi” berbagai opsi pembayaran non tunai, atau gaya hidup tanpa uang tunai atau *Cashless Society* saat ini menjadi salah satu alternatif transaksi yang semakin diminati. Hasilnya, penggunaan dompet digital semakin ramai di tengah- tengah masyarakat, khususnya bagi generasi millennial (Ramdhani, 2020).

Dengan kondisi Indonesia saat ini, yaitu sejak terjadinya Covid-19 yang telah masuk ke Indonesia yaitu pada tanggal 2 Maret 2020. Hal tersebut di nyatakan langsung oleh Presiden Joko Widodo didampingi Menteri Kesehatan Terawan Agus Putranto, pengumuman dilakukan di Istana Kepresidenan, Jakarta (Kompas.com, 2020). kemudian pada tanggal 11 maret 2020 Covid-19 dinyatakan sebagai Pandemic Global Oleh *World Health Organization* (WHO), maka seluruh para ahli dan Epistemologi sepakat akan melakukan kebijakan *Physica Distancing* atau karantina sebagai salah satu pencegahan atau untuk mengurangi penyebaran virus mematikan ini. Kebijakan tersebut tertanam pada *Work From Home* (WFH) yang identic melakukan pekerjaan kantor dan lain-lain dilakukan secara online, sehingga menghindari aktifitas diluar untuk bertemu dan bertatap muka langsung dengan orang lain (Vibriyanti, 2020). Presiden Indonesia mengatakan bahwa masyarakat harus bisa berkompromi, hidup berdampingan, dan berdamai dengan Covid-19 agar tetap produktif. Hal tersebut mengacu pada *World Health Organization* (WHO) yang menyatakan bahwa meski kurva kasus positif Covid-19 menurun, virus corona tidak akan hilang. Dengan demikian diberlakukan *New Normal* oleh pemerintah Indonesia yakni tepatnya pada akhir bulan mei (Kompas.com, 2020)

menurut juru bicara penanganan covid-19, Achmad Yurianto menyatakan bahwa new normal merupakan tatanan, kebiasaan dan perilaku yang baru berbasis pada adaptasi untuk membudayakan perilaku hidup bersih dan sehat, yang kemudian dalam aplikasinya yakni rutin melakukan cuci tangan pakai sabun, Hasil survey terhadap penggunaan dompet digital selama kurun waktu tiga bulan terakhir yang dilakukan MarkPlus Inc, Rhesa Dwi Prabowo menyebutkan bahwa ShopeePay menjadi dompet digital dengan pangsa pasar atau volume transaksi paling besar, dengan porsi (26 persen) dari total E-Wallet nasional. Disusul OVO dengan perolehan (24 persen), GOPAY (23 persen), kemudian DANA (19 persen), dan LinkAja (8 persen) (KOMPAS.COM, 2020).

Melihat hal tersebut, maka peneliti akan menganalisis persepsi pengguna terhadap dompet digital Shoppepay dan Gopay. Salah satu pendekatan yang akan digunakan untuk melihat kemudahan suatu teknologi adalah *Technology Acceptance Model* (TAM). Model TAM merupakan proses integrasi teknologi yang dikembangkan oleh (Davis, 1989) yang menjelaskan tentang persepsi pengguna dapat menentukan perilaku mereka dalam memanfaatkan teknologi diantaranya yaitu Persepsi Kemudahan (*Ease Of Use*) dan Persepsi Kebermanfaatan (*Usefulness*).

Penelitian dilakukan dengan menggunakan dua buah aplikasi dompet digital yang sedang ramai digunakan pada masa new normal yang sedang berjalan di Indonesia saat ini yaitu aplikasi gopay dan shopeepay, pada penelitian digunakan dua factor yaitu manfaat dan kemudahan, yang tentunya akan mempengaruhi masing – masing pengguna dari dua aplikasi dompet digital tersebut yaitu gopay dan shopeepay. Melihat dari beberapa uraian yang dijelaskan di atas, maka peneliti akan mengangkat judul “ **ANALISIS PENGGUNA SHOPEEPAY DAN GOPAY PADA MASA PANDEMI COVID-19 DENGAN MODEL TAM** ”

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

1. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital Gopay dan shopeepay
2. Apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital Gopay dan shopeepay

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menguji pengaruh persepsi kebermanfaatan berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital Gopay dan shopeepay
2. Untuk menguji pengaruh persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital Gopay dan shopeepay

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini menggunakan 100 responden, responden tersebut yaitu 100 responden di sebarakan kepada pengguna dari aplikasi gopay dan 100 responden di sebarakan kepada pengguna dari aplikasi shopeepay. Aplikasi yang digunakan dalam pengujian data yaitu Smart Partial Least Square (SmartPLS)

1.5 Manfaat /Kontribusi Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat/kontribusi terhadap beberapa pihak, antara lain :

1. Bagi peneliti

Peneliti mengharapkan dapat menambah referensi/ilmu tentang model TAM dan pengolahan data menggunakan SmartPLS

2. Bagi peneliti lain

Peneliti mengharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pihak yang ingin melakukan penelitian yang sama.