

BAB I

PENDAHULUAN

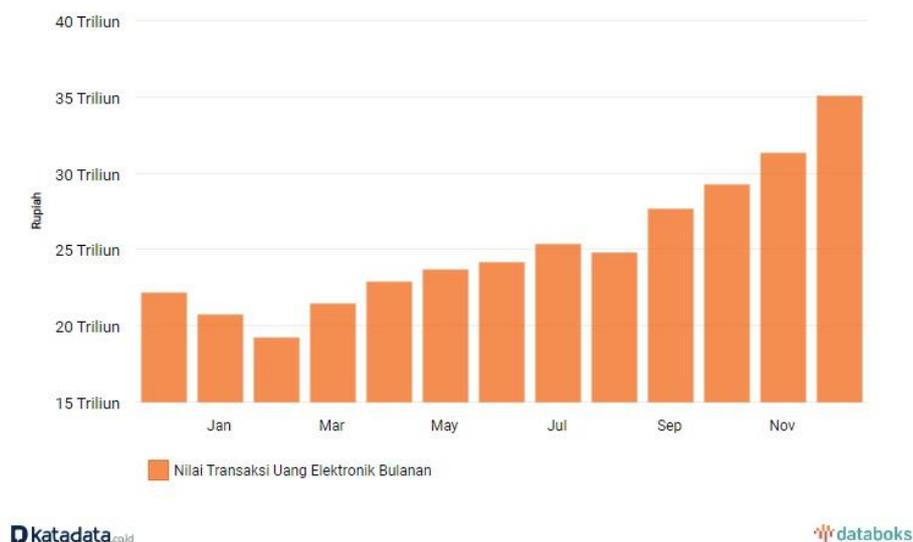
1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat berbagai peluang bisnis melalui teknologi semakin menjanjikan. Manusia menciptakan teknologi untuk mendorong/mendukung kegiatan yang dilakukan oleh individu maupun perusahaan sehingga lebih efektif dan efisien (Ahmad, 2015). Perkembangan yang terus berlangsung hingga saat ini menawarkan kemudahan-kemudahan bagi manusia. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang pesat, pola hidup masyarakat dan sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi terus mengalami perubahan. Haryono (2015) mengemukakan bahwa kemajuan teknologi dalam metode pembayaran menggeser peran uang tunai sebagai alat pembayaran ke bentuk pembayaran non tunai yang lebih efisien dan ekonomis.

Metode pembayaran adalah cara yang dilakukan pelanggan untuk membayar barang dan jasa. Penting untuk menimbang metode pembayaran apa yang akan ditawarkan saat memulai bisnis dan memeriksanya secara rutin untuk mengetahui apakah sesuai dengan kebutuhan bisnis dan pelanggan. Meskipun ada perbedaan biaya antara metode pembayaran, hampir tidak ada perbedaan harga yang dihadapi oleh konsumen. Oleh karena itu pengaruh insentif harga pada penggunaan metode pembayaran adalah masalah ekonomi yang penting. Sejak sistem pembayaran non tunai elektronik memerlukan biaya hanya sepertiga sampai setengah dari sistem pembayaran non tunai berbasis kertas (*paper based*)

maka jelas bahwa biaya sosial dalam sistem pembayaran dapat dikurangi dengan mengimplementasikan sistem pembayaran elektronik (Humphrey, 2001).

Penggunaan transaksi non tunai dapat mengurangi biaya moneter pencetakan dan peredaran uang kertas. Perkembangan transaksi pembayaran menuju *cash-less society* merupakan arah perubahan yang tidak bisa dihindari. Perkembangan teknologi informasi dan inovasi sistem pembayaran mengarah pada penggunaan alat pembayaran yang semakin efisien, aman, nyaman dan cepat. Inovasi itu tidak saja pada berkembangnya penggunaan instrumen pembayaran berbasis kertas (*paper based*), penggunaan alat pembayaran dengan menggunakan kartu (*card based*) dan pembayaran secara elektronik (*electronic based*) tetapi juga sudah disertai dengan makin cepatnya proses penyelesaian transaksinya. Adapun metode pembayaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut adalah *digital payment*.



Sumber: Katadata.co.id

Gambar 1. 1 Jumlah Transaksi Uang Digital 2021

Pada grafik tersebut menjelaskan tentang transaksi uang dengan menggunakan elektronik dan diperoleh hasil bahwa perkembangan transaksi uang elektronik mencapai 35,10 Triliun per Desember 2021 ini berarti pendekatan berbasis aplikasi *digital payment* melalui *smartphone* tampaknya mampu menjadikan masyarakat tereduksi secara mandiri. *Digital payment* atau disebut juga sebagai pembayaran digital adalah jenis pembayaran yang menggunakan media elektronik seperti sms, internet *banking*, *mobile banking*, dompet elektronik. Sistem pembayaran melalui media elektronik tersebut semakin menanjak popularitasnya dan semakin berkembang pesat di Indonesia.

Hal ini dipengaruhi oleh pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dikarenakan Covid-19 Dilansir dari situs web Organisasi Kesehatan dunia *WHO* (*world health organization*) dilaporkan pertama kali terdapat adanya penyakit baru Desember 2019. adanya penyebaran dari wabah ini memberikan pengaruh besar baik secara ekonomi maupun sosial (Arianto & Sutrisno, 2021)

Dengan adanya pandemik seperti ini telah mengubah pola kehidupan masyarakat dalam bertransaksi dengan menggunakan pembayaran non tunai untuk menghindari penyebaran covid-19. Saat ini pembayaran non tunai sudah menjadi tren baik di perkotaan maupun di pedesaan. Dengan adanya pembayaran dengan dompet digital atau *e-wallet* ini diharapkan meminimalisir risiko tertular virus yang ada pada uang tunai, kartu kredit dan tangan manusia, baik penerima ataupun pemberi uang tunai tersebut. Pembatasan sosial dan interaksi fisik telah mendorong masyarakat menggunakan *e-wallet* secara terus menerus sebagai alat transaksi selama covid-19. (News Sindo 2020) *World Health Organization*

(WHO) menghimbau agar *Cashless Society* dapat diterapkan di masyarakat. *Cashless Society* yang dimaksudkan adalah untuk mengurangi kontak dengan manusia lain dengan pembayaran tunai menggunakan alat elektronik atau *ewallet* (Prasetya, 2020). Dalam jurnal (Aulia, 2020). Selain menjadi salah satu kiat untuk mengurangi angka penyebaran Covid-19 diterapkannya *cashless* membuat waktu pembayaran menjadi lebih singkat, sebagai pengguna kita juga bisa menyimpan banyak jumlah uang dalam *digital payment* (Kompasiana.com, 2022)

Tabel 1. 1 Jumlah Transaksi *digital payment* 2018-2021

Tahun	Jumlah Transaksi
2018	167.205.578
2019	292.299.320
2020	432.681.680
2021	575.232.419

Sumber: Bank Indonesia (2021)

Bedasarkan data dari Bank Indonesia Jumlah Transaksi yang beredar dari *Digital payment* pada 2018 yaitu sebelum terjadinya pandemi, berjumlah 167.205.578, di tahun 2019 berjumlah 292.299.320, kemudian pada 2020 berjumlah 432.681.680 dan di tahun 2021 berjumlah 575.232.419 dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi perbedaan jumlah pengguna sebelum dan selama pandemi, dimana selama pandemi jumlah pengguna *digital payment* mengalami peningkatan, dibandingkan jumlah pengguna sebelum pandemi.

Oleh karena itu, pembayaran elektronik memungkinkan seseorang untuk melakukan pembayaran secara otomatis, sehingga memudahkan seseorang untuk melakukan transaksi keuangan. Dengan adanya *digital payment* konsumen memperoleh manfaat yaitu menjadi alternatif solusi untuk menghindari tindakan kriminal terhadap pencurian uang atau kehilangan uang tunai dan minimalisir

bersentuhan langsung dengan lawan bicara dan mengurangi peredaran uang tunai (Kompasiana.com, 2022) Kemudian manfaat selanjutnya adalah memberikan transaksi yang cepat dan mudah sehingga seseorang mendapatkan kenyamanan dalam melakukan metode pembayaran menggunakan *digital payment* (Wartajogja.id, 2021) *Digital payment* dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang terdapat pada *smartphone* yang diunduh melalui *Google Playstore* dan *Appstore*.

Digital payment merupakan salah satu bentuk transaksi elektronik yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Pasal 1 Ayat 6a yang berbunyi penyelenggara sistem elektronik adalah setiap orang, penyelenggara negara, badan usaha, dan masyarakat yang menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan sistem elektronik, baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama kepada pengguna sistem elektronik untuk keperluan dirinya dan/atau keperluan pihak lain dan dalam Pasal 40 Ayat 1 bahwa pemerintah memfasilitasi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik sesuai dengan ketentuan perundang-undangan. Kemudian dalam peraturan Otoritas jasa Keuangan Republik Indonesia Nomor/Pojk.03/2017 Tentang Penyelenggaraan Layanan Perbankan Digital Oleh Bank Umum Pasal 1 Ayat 4 menyebutkan bahwa Layanan Perbankan Digital adalah Layanan Perbankan Elektronik yang mengoptimalkan pemanfaatan data nasabah dalam rangka melayani transaksi keuangan nasabah secara nyaman, cepat, dan mudah sesuai dengan kebutuhan nasabah (*customer experience*) dengan pengamanan yang baik, dan dapat dilakukan secara mandiri

oleh nasabah yang berarti bahwa OJK sangat mendukung sistem pembayaran dengan menggunakan *digital payment*.

Tabel 1. 2 Tabel Presentase Digital Payment 2021

Dompot Digital	Jumlah Pengguna (2021)
Shopeepay	76%
Gopay	57%
OVO	54%

Sumber: dataindonesia.id

Bedasarkan data yang di publikasikan oleh dataindonesia.id (2021) menjelaskan bahwa *digital payment* yang paling banyak digunakan di Indonesia yaitu *shopeepay digital payment* milik perusahaan *start-up* asal singapura ini memperoleh 76% pengguna di Indonesia. Kemudian Gopay, *digital payment* milik gojek ini meraih jumlah pengguna sebanyak 57%, kemudian yang terakhir ialah OVO dengan jumlah pengguna sebanyak 54%. penelitian ini memilih OVO, Gopay dan Shopeepay sebagai *digital payment* yang diteliti, karena 3 *digital payment* tersebut menunjukkan angka yang tinggi untuk pemakaian aplikasi digital berbasis keuangan. alasan mengapa peneliti memilih peneliti memilih Bandar Lampung sebagai tempat penelitian karena adanya kenaikan yang signifikan jumlah transaksi dalam penggunaan *digital payment*. Data tersebut diperoleh dari data transaksi jumlah transaksi Bank Indonesia dimana di tahun 2020 jumlah transaksi mencapai 96 juta per unit kemudian 2021 naik menjadi 159 juta per unit

Dari data-data yang di peroleh diatas, dengan maraknya pengguna *digital payment* pada periode 2021 memperlihatkan bahwa adanya indikasi belanja *online* yang membuat perilaku keuangan masyarakat khususnya mahasiswa tidak terkontrol disebabkan pembelian barang dengan Implusif. Perilaku keuangan merupakan keahlian seseorang yang erat kaitanya dengan kegiatan penaggaran,

pengecekan, perencanaan, pengelolaan, pencarian, serta kebiasaan seseorang. Perilaku dalam mengelola keuangan berkaitan dengan pemasukan, perencanaan serta penggunaan uang yang memiliki tujuan tertentu. Mulyono (2020) dalam jurnal (Safryani et al., (2020) Perilaku keuangan merupakan tindakan yang dilakukan oleh individu yang menunjukkan perilaku terhadap uang yang dimiliki serta cara individu tersebut untuk mengelola keuangannya (Setiawati & Nurkhin, 2017). Dalam jurnal Fitriah & Ichwanudin, (2020) Manda Tama (2022) mengemukakan bahwa Masalah yang berhubungan dengan perilaku keuangan mahasiswa ialah rendahnya pengetahuan akan literasi keuangan sehingga banyak mahasiswa yang mengalami keterpurukan ketika adanya pandemi Covid-19. Hasilnya mahasiswa harus berhemat, karena berkurangnya pemasukan disebabkan oleh banyaknya mahasiswa yang bertumpu dan meminta dengan orang tua, namun faktanya pada saat pandemi masih banyak yang berperilaku hedonis. Dalam penelitiannya NQ Waty (2021) mengemukakan Maraknya penggunaan *digital payment* serta adanya pandemi Covid-19 membawa perubahan dalam gaya hidup mahasiswa dimana saat ini, gaya hidup mahasiswa di masa pandemi karena mahasiswa hanya bisa menghabiskan waktu untuk hal yang tidak penting seperti membelanjakan barang kumpul di café, dan pembelian implusif lainnya.

Seiring dengan penggunaan *digital payment* ditemukan penelitian yang dilakukan oleh (Devica, 2022) menyatakan bahwa dompet digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembelian implusif, konsumen yang melakukan pembelian secara implusif akan terus menggunakan dompet digital sebagai alat transaksi pembayaran karna tertarik dengan promosi yang ditawarkan. Dalam

penelitian ini dompet digital yang digunakan ialah Gopay dan Ovo. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini merupakan modifikasi dari penelitian sebelumnya, dimana peneliti menambahkan satu dompet digital tambahan yaitu *shopeepay*. Selanjutnya Joanna Stavins, (2018) menemukan bahwa preferensi konsumen berkorelasi dengan atribut demografi dan pendapatan, tetapi mereka juga bervariasi berdasarkan nilai dan jenis transaksi. Kemudian memeriksa peran preferensi konsumen sehubungan dengan sistem pembayaran dan menguji apakah konsumen cenderung beralih dari sistem pembayaran pilihan mereka. Dengan kata lain, menguji apakah permintaan konsumen untuk instrumen pembayaran elastis sehubungan dengan biaya yang dibedakan dalam melakukan pembayaran.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Bothun et al., (2013) terdapat beberapa keuntungan yang membuat masyarakat memilih untuk menggunakan *mobile payment*. Keuntungan yang pertama adalah dapat lebih hemat karena biasanya pengguna dapat memperoleh promosi dengan kupon atau diskon dari jasa yang mereka tawarkan. Responden dari penelitian tersebut beranggapan dengan banyaknya diskon dapat menghemat pengeluaran mereka. Keuntungan berikutnya adalah kemudahan dalam transaksi dan keseharian. Pengguna tidak perlu membawa dompet untuk melakukan transaksi, cukup dengan *smartphone* dan jaringan internet mereka bisa bertransaksi, maka dari itu adanya *digital payment* dapat mempermudah proses transaksi pembayaran. Bagaimanapun kemudahan dalam transaksi pembayaran merupakan daya tarik tersendiri bagi pengguna atau pelanggan.

Selanjutnya penelitian dari Kumala (2020) diketahui bahwa penggunaan uang elektronik dalam dompet digital memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku keuangan mahasiswa. Dompet digital sebagai sarana pembayaran non-tunai, yang jauh lebih mudah, aman, efisien serta inovatif membuat mahasiswa mudah dalam mengeluarkan uang, terutama untuk transaksi retail yaitu transportasi *online*, pemesanan makanan di vendor yang bekerja sama dengan transaksi *e-commerce*. Lain halnya dengan Penelitian yang dilakukan oleh Siskawati & Ningtyas, (2022) *financial technology* berpengaruh negatif terhadap perilaku keuangan mahasiswa. Hal tersebut dilatarbelakangi karena pada saat ini mahasiswa memanfaatkan kemudahan *financial technology*, yang dalam penelitian ini ialah *digital payment* hanya untuk kebutuhan transaksi pembayaran tagihan yang mana hal tersebut dapat mempengaruhi perilaku keuangan, bukan untuk melakukan pengelolaan maupun perencanaan keuangan.

Alasan mengapa dalam penelitian ini memilih mahasiswa karena kebanyakan mahasiswa belum memiliki pendapatan tetap. Rata-rata mahasiswa hanya mengandalkan sumber pendapatan dari orang tua mereka. Mahasiswa membelanjakan uangnya untuk berbelanja secara berlebihan, yang tentu saja dapat mempengaruhi perilaku keuangan mereka.

Maka dari itu berdasarkan fenomena adanya komparasi sebelum dan selama pandemi atas jumlah transaksi penggunaan *digital payment* di yang memicu timbulnya perilaku keuangan seperti yang dijelaskan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Teknologi**

Digital Payment Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa Sebelum dan Selama Pandemi Covid-19 di Bandar Lampung

1.2 Rumusan Masalah

Evolusi metode pembayaran dalam bentuk *digital payment* sudah dikenal oleh mahasiswa sebelum dan selama pandemi covid-19 di Bandar Lampung. Maka, berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan yang dapat menjadi pertanyaan penelitian dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah *digital payment* berpengaruh terhadap Perilaku keuangan mahasiswa di Bandar Lampung?
2. Adakah perbedaan penerapan *digital payment* sebelum dan selama pandemi covid-19?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui Apakah *digital payment* berpengaruh terhadap Perilaku keuangan mahasiswa di Bandar Lampung?
2. Untuk Mengetahui adakah perbedaan *digital Payment* pada Mahasiwa di Bandar Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat bagi peneliti, peneliti tentunya akan mendapat pengalaman dalam menulis karya ilmiah yang dalam hal ini ialah proposal skripsi. Penelitian ini pun diharapkan dapat menjadi refrensi bagi peneliti yang mengambil topik *digital payment* di masa yang akan datang.

Manfaat bagi Akademis, diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan juga sebagai bahan pemikiran atas hasil penelitian, sehingga dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

Manfaat bagi pemerintah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan informasi serta gambaran pola perilaku keuangan, dalam hal ini mengungkap fenomena transaksi digital mahasiswa. Terhadap pemakaian pembayaran transaksi non-tunai.

1.5 Ruang Lingkup dan keterbatasan penelitian

Ruang lingkup penelitian merupakan cakupan kajian dalam sebuah penelitian. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini menganalisis pengaruh penerapan *digital payment* terhadap perilaku keuangan mahasiswa sebelum dan selama covid-19 di Bandar Lampung. Fokus penelitian ini dianggap penting bagi peneliti untuk menjawab adanya komparasi dan perbedaan jumlah transaksi dalam penerapan teknologi *digital payment* sebelum dan selama covid-19. Yang kini sedang marak di gunakan oleh mahasiswa Bandar Lampung
2. Adapun objek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa yang berkuliah di Bandar Lampung.
3. Adapun lokasi penelitian ini adalah Bandar Lampung, karena Bandar Lampung memiliki potensi yang cukup besar untuk penerapan *digital payment* dalam kegiatan transaksi selain itu data yang diperoleh dari Bank Indonesia untuk jumlah transaksi di Bandar Lampung mengalami kenaikan yang cukup signifikan.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Dalam proses pengambilan data, informasi yang diberikan responden melalui kuesioner terkadang tidak menunjukkan pendapat responden sebenarnya, juga faktor lain seperti kejujuran responden dalam kuesionernya.
2. Penelitian ini hanya melakukan analisis terhadap pengaruh penerapan *digital payment* terhadap perilaku keuangan sehingga perlu di kembangkan lebih lanjut untuk meneliti pengaruh faktor lain dari *digital payment*.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan dalam Proposal Skripsi ini, disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Bab ini berisi landasan teori, tinjauan pustaka, pengembangan hipotesis, serta kerangka pemikiran.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi desain penelitian, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi analisis dari hasil pengolahan data dan pembahasan mengenai pengaruh penerapan teknologi *digital payment* sebelum dan selama covid 19 terhadap perilaku keuangan.

BAB V KESIMPULAN

Pada bab ini berisikan beberapa kesimpulan dari hasil penelitian.