

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

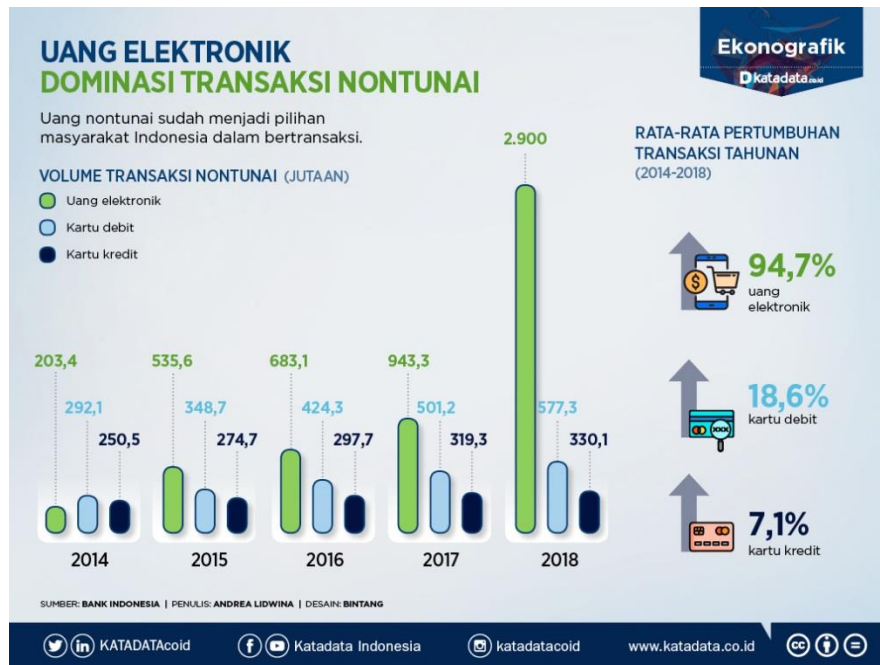
Pertumbuhan perekonomian global yang selalu dinamis dan bergerak cepat memunculkan revolusi industri fase ke empat (4.0) dimaknai sebagai era *digital revolution* sudah mulai banyak diadopsi oleh dunia usaha terutama sektor industri dan bisnis. Dibutuhkan kesiapan dunia usaha terutama Sumber Daya Manusia (SDM) dan sumber-sumber permodalan serta fasilitas infrastruktur berupa alat, mesin-mesin, jaringan, sistem/aplikasi serta teknologi informasi (komputerisasi) dan komunikasi yang secara keseluruhan terintegrasi satu dengan lainnya dan selalu terupdate untuk dapat menjalankan operasional usaha perusahaan. Dunia usaha dan bisnis terus berbenah untuk mengejar ketertinggalan, mengatasi kendala-kendala dan persaingan usaha yang kompetitif, menciptakan kreativitas dan inovasi produk dan jasa serta mempersiapkan diri untuk mengambil bagian dalam revolusi industri guna peningkatan kualitas produk dan jasa untuk menjadi yang terdepan dalam bisnis sehingga tujuan (*goal*) dapat tercapai yaitu menghasilkan laba (keuntungan) usaha yang maksimal.

Fenomena yang ditemukan di Indonesia bahwa walaupun secara global dunia informasi, teknologi dan komunikasi sudah bukan hal baru lagi terlebih pemakaian internet sudah akrab diakses oleh mayoritas masyarakat Indonesia pada umumnya untuk membantu aktivitas harian kehidupan mereka, namun dari total jumlah penduduk Indonesia masih saja terdapat masyarakat di sejumlah wilayah tertentu terutama di pelosok tanah air yang infrastruktur pembangunan wilayahnya masih terbatas atau susah dijangkau maka akan ditemukan kendala dalam mengakses internet.

Uang elektronik (*e-money*) yang berlaku di Indonesia ada yang berjenis *chip based* maupun *server based* (Tazkiyyaturrohmah, 2018). Contoh uang elektronik jenis *server based* ini seperti TCASH, Dompetku, XL Tunai, BBM Money, DoKu dan lain-lain. Sedangkan uang elektronik jenis *chip based* seperti BRIZZI, BCA Flazz, Mandiri *e-money*, Jakcard dari bank DKI dan lain-lain.

Berikut disajikan data dominasi transaksi non tunai dalam gambar Grafik 1.1 sebagai berikut:

Grafik 1.1
Dominasi Transaksi Non Tunai (E-Money) di Indonesia Tahun 2014-2018



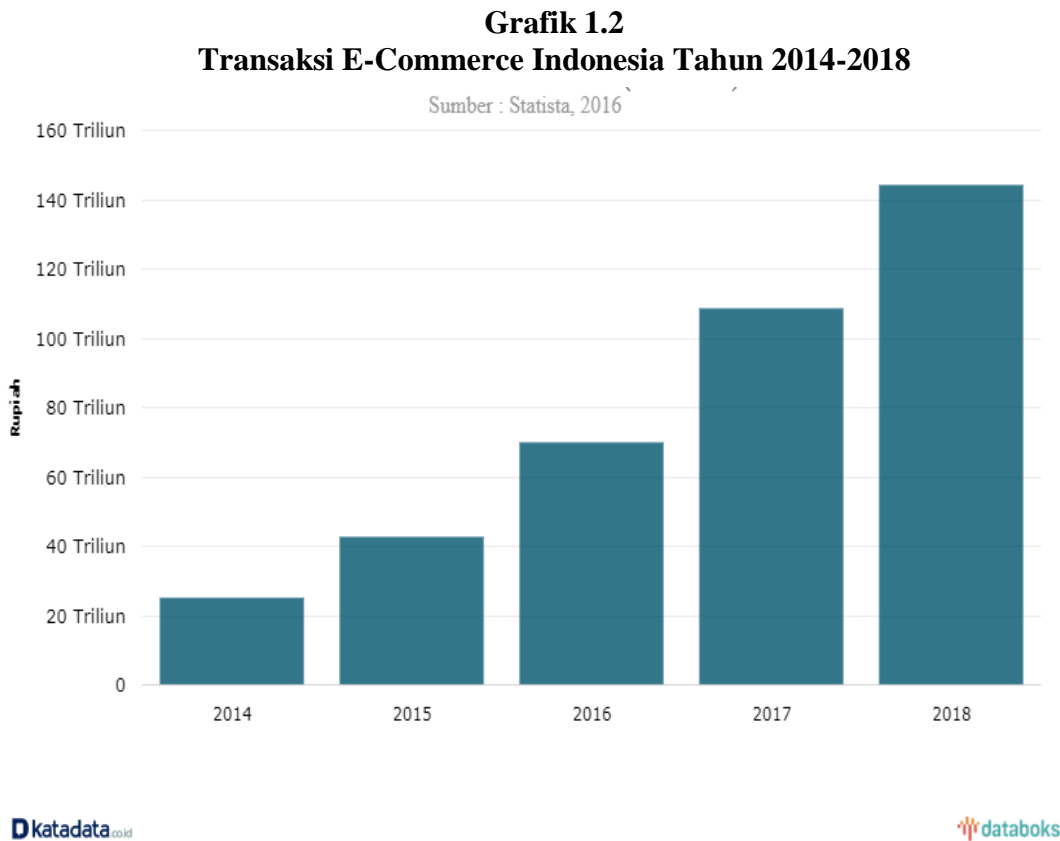
Sumber : (Dkatadata.co.id, 2019)

Dari Grafik 1.1 (Dkatadata.co.id, 2019) di atas terlihat bahwa rata-rata pertumbuhan transaksi tahunan non tunai dari tahun 2014-2018 untuk uang elektronik sebesar 94.7% mendominasi rasio transaksi tahunan, sedangkan Kartu Debet sebesar 18.6% dan Kartu Kredit sebesar 7.1% keduanya masih sangat minim. Masyarakat Indonesia cenderung lebih tertarik untuk menggunakan instrumen uang elektronik (*e-money*) dalam aktivitas transaksi kesehariannya.

Tantangan dan juga peluang terbesar lainnya di industri *fintech* Indonesia saat ini adalah bagaimana memperkenalkan sebuah teknologi layanan keuangan yang bersifat terhitung dan menjadikan *fintech* sebagai salah satu strategi *supply* pendanaan terbatas bersama pelaku usaha *e-commerce* dan *start-up company* yaitu usaha kecil menengah (UMKM) merupakan pemain utama dalam perekonomian *digital*. Di Indonesia saat ini model bisnis *e-commerce* telah berkembang, tidak hanya pada sektor ritel atau pasar untuk produk, tetapi juga berkembang pada layanan transportasi,

seperti Go-Jek, Uber, Grab, layanan keuangan seperti modalku, dan uang teman.

Berikut disajikan data transaksi *e-commerce* dalam gambar Grafik 1.2 sebagai berikut:



Sumber: (Databoks.Dkatadata.co.id, 2016)

Dari data pada Grafik 1.2 (Databoks.Dkatadata.co.id, 2016) di atas menunjukkan bahwa transaksi perdagangan digital Indonesia tumbuh pesat. Data *e-marketer* menunjukkan bahwa transaksi *e-commerce* Indonesia mencapai Rp 25,1 triliun pada 2014 dan naik menjadi Rp 69,8 triliun pada 2016, dengan kurs rupiah Rp 13.200 per dolar Amerika. Demikian pula pada 2018, nilai perdagangan *digital* Indonesia terus naik menjadi Rp 144,1 triliun. Jumlah populasi yang mencapai 250 juta penduduk membuat potensi perkembangan perdagangan elektronik Indonesia sangat besar. Hal itu didukung dengan penetrasi pengguna internet yang terus tumbuh, harga sambungan internet yang semakin terjangkau, serta antusiasme masyarakat

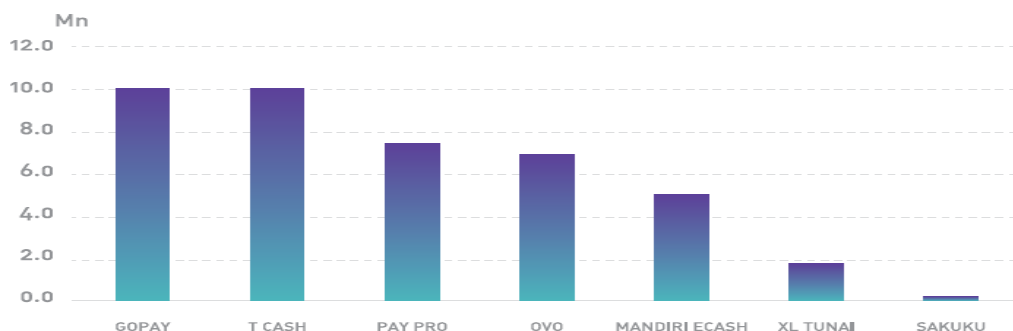
dalam menggunakan internet untuk mendukung kehidupan sehari-hari. Perkembangan *e-commerce* juga dipicu oleh beragamnya tawaran produk dan jasa layanan *online* yang inovatif, menarik, mudah, dan tepat guna. Untuk mendukung hal tersebut, pemerintah telah mengeluarkan peta jalan (*roadmap*) yang menjadi panduan serta arah tujuan industri perdagangan digital.

Cashless transaction system melalui *fintech* juga dapat berwujud *e-payment* juga. *Electronic payment (e-payment) system* merupakan penerapan teknologi pada sistem pembayaran agar aktifitas perbankan lebih cepat, tepat, akurat yang akhirnya akan meningkatkan produktifitas perbankan (Hafidh & Maimun Sholeh, 2014). Sebelumnya sistem pembayaran yang lazim digunakan adalah paper based payment, yang merupakan sistem pembayaran yang dilakukan secara manual dimana pembayar dan penerima bertransaksi secara langsung, contohnya cek dan giro. Sistem pembayaran ini pun memanfaatkan teknologi dalam bertransaksi, misalnya kartu debit dan kartu kredit. (Warjiyo, 2006) dalam (Hafidh & Maimun Sholeh, 2014). Beberapa tahun ini inovasi pada instrumen pembayaran elektronik dengan menggunakan kartu telah berkembang menjadi bentuk yang lebih praktis. Sistem pembayaran yang tanpa kertas ini tidak hanya efektif untuk transaksi bernilai besar, melainkan juga untuk pembayaran rutin (seperti listrik dan PDAM) serta pembayaran yang sensitif terhadap waktu (seperti, gaji, pembayaran pajak dan cicilan motor). Sistem pembayaran yang dianggap baik saat ini adalah sistem pembayaran elektronik. Menurut (Global Insight, 2003) dalam (Hafidh & Maimun Sholeh, 2014), pengadopsian sistem pembayaran elektronik (*e-payment*) akan meningkatkan penjualan barang dan jasa, menurunkan penghalang langsung terhadap kredit dan likuiditas uang, serta menurunkan penghalang geografis dalam perdagangan dan transaksi perekonomian.

Berikut disajikan data penggunaan *e-payment* tahun 2018 dalam Grafik 1.3 sebagai berikut:

Grafik 1.3 Transaksi E-Payment via Mobile Payment Tahun 2007-2018

FIGURE 2 | Mobile Payment User Base (2017)



Source: MDI Ventures & Mandiri Sekuritas Research

Sumber: (Dailysocial.id, 2018)

Data menarik justru hadir dari penetrasi pengguna yang ada saat ini berdasarkan Grafik 1.3 di atas. Dua layanan dengan pengguna tertinggi (sekitar 10 juta pengguna) ialah GO-PAY dan TCash, dua layanan dengan tahun kelahiran paling awal dan akhir. Layanan lain yang mulai mendapatkan pertumbuhan pengguna signifikan adalah PayPro dan OVO. Jika mengamati lebih dalam mengapa para pemain tersebut memiliki pengguna yang banyak karena cakupan layanan yang lebih luas. Melalui aplikasi GO-JEK, konsumen kini bisa melakukan berbagai aktivitas, mulai transportasi hingga memesan makanan. Dengan valuasi yang diperkirakan mencapai \$5 miliar, berbagai kegiatan promo dan perluasan terus digencarkan. Terakhir dikabarkan GO-JEK tengah berekspansi ke pasar regional. Demikian juga dengan TCash yang ingin menjadi platform agnostik yang terlepas dari bayang-bayang Telkomsel (Dailysocial.id, 2018).

Demikian halnya yang terjadi di kota Batam dalam lingkup wilayah Kepulauan Riau dimana Batam sebagai kota bisnis dan industri, banyak perusahaan maupun masyarakat di kota Batam yang melakukan aktivitas transaksi keuangan harian dengan intensitas tinggi. Secara khusus yang peneliti amati saat ini adalah kalangan mahasiswa di kota Batam yang dalam aktivitas kesehariannya tidak terlepas dari aktivitas penggunaan *cashless transaction system*. Dalam hal ini peneliti mengambil contoh para mahasiswa dari berbagai universitas di Kota Batam dimana para mahasiswa

tersebut dalam aktivitas kesehariannya selain belajar atau bekerja juga berhubungan erat dengan penggunaan *fintech* dengan tingkat transaksi *financial online* yang cukup tinggi sehingga dipilih sebagai populasi penelitian oleh penulis.

Para mahasiswa melakukan berbagai aktivitas transaksi keuangan seperti; aktivitas di lingkungan kampus (pembayaran uang pangkal/ pembangunan, spp/ semesteran, biaya sidang skripsi, biaya yudisium/ wisuda, dll), pembayaran transaksi harian mereka secara *cashless* (makan, minum, transaksi online, pembayaran produk online/ *e-commerce*, gojek, gojar, penggunaan layanan *i-banking/ mobile banking*, dll); *event-event* tertentu (tiket nonton online, sarana transportasi online seperti tiket penerbangan, tiket kereta, tiket kapal, dll). Hal ini membuat para mahasiswa memiliki pengetahuan tentang penggunaan *fintech* yang sedang tren saat ini. Para mahasiswa memiliki kebutuhan yang berbeda-beda dalam penggunaan *cashless transaction system* (transaksi *e-money*, *e-payment*, *e-commerce*, dll).

Hal ini membuat penelitian ini memfokuskan kepada faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat mahasiswa di kota Batam memanfaatkan penggunaan transaksi dengan *cashless transaction system*. Kualitas suatu sistem dapat berhasil dengan melihat beberapa hal seperti konektivitas sistem, keamanan yang ditawarkan sistem, efisiensi, keuntungan dan promosi suatu sistem agar diketahui oleh banyak orang dan memengaruhi seseorang untuk berniat menggunakan sistem tersebut. Oleh karena itu perlu diketahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keputusan konsumen (para mahasiswa di kota Batam) terhadap minat penggunaan produk *fintech* dalam hal ini *cashless transaction system* dan seberapa besarnya pengaruhnya dalam menyelesaikan transaksi-transaksi keuangannya.

Hal ini sesuai dengan tema yang diambil oleh penulis dalam penelitian ini yang akan mempelajari tentang bagaimana pengaruh penggunaan transaksi non tunai (*cashless*) dalam aktivitas transaksi keuangan masyarakat (dalam hal ini mahasiswa di kota Batam yang diteliti) sehari-harinya. Namun dalam penelitian ini terdapat sedikit perbedaan pada

pemilihan variabel penelitian. Dimana jikalau penelitian sebelumnya menggunakan variabel penelitian yaitu minat, kartu debit, faktor eksternal, faktor internal dan instrumen pembayaran non tunai, sedangkan pada penelitian ini penulis mengambil variabel penelitian yaitu *cashless transaction system (electronic money/ e-money), (electronic payment/ e-payment), (electronic commerce/ e-commerce)* dan minat Mahasiswa di kota Batam. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Penggunaan *Cashless Transaction System* Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Aktivitas Transaksi Keuangan Di Kota Batam”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat diidentifikasi yang menjadi fenomena permasalahan di atas antara lain:

1. Masih terdapat wilayah tertentu (daerah pelosok) yang minim infrastruktur pembangunan wilayahnya dan Sumber Daya Manusia (SDM) masih rendah (terbelakang) sehingga sistem kehidupannya masih bersifat konvensional tidak mengikuti perkembangan jaman (informasi, teknologi dan komunikasi maupun internet). Kurangnya pengetahuan dan minat masyarakat dalam menggali informasi dan pemanfaatan penggunaan *financial technology (fintech)* seperti penggunaan uang non tunai (*cashless*) yang meliputi (*electronic money/ e-money), (electronic payment/ e-payment), (electronic commerce/ e-commerce)* untuk bertransaksi dalam aktivitas kesehariannya maupun kurangnya edukasi dari pemerintah, lembaga, badan maupun instansi keuangan untuk menjangkau masyarakat daerah tertentu akan pemanfaatan penggunaan transaksi non tunai (*cashless*).
2. Permasalahan yang muncul dari transaksi dengan menggunakan uang tunai (*cash*) dibandingkan bilamana secara non tunai (*cashless*) seperti faktor keamanan dan kenyamanan bertransaksi (kerawanan kriminalitas, keterbatasan ketersediaan pecahan tertentu, sulit dilacak (tidak ada perkaman data), tidak praktis pengiriman/ pembayaran dalam jumlah

besar serta intensitas yang tinggi juga kendala jarak ataupun beda lokasi daerah/ negara.

3. Intensitas penggunaan uang tunai yang tinggi juga memberi dampak pada beban biaya pengelolaan yang tinggi mulai dari percetakan, distribusi, pengolahan sampai pemusnahan. Oleh karena itu Bank Indonesia bekerjasama dengan beberapa instansi terkait menggalakkan penggunaan transaksi non tunai (*less cash society*) dalam kampanye Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang bertujuan untuk mendorong masyarakat untuk mengurangi transaksi dengan menggunakan uang tunai (*cash*).
4. Masyarakat (contoh dalam hal ini mahasiswa) dalam aktivitas kesehariannya tidak terlepas dari aktivitas pemanfaatan dan penggunaan *cashless transaction system* selain belajar atau bekerja yang berhubungan erat dengan penggunaan *fintech* dengan tingkat transaksi *financial online* yang cukup tinggi.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini berdasarkan pemaparan fenomena di atas adalah: pengaruh *cashless transaction system* (*electronic money/ e-money*), (*electronic payment/ e-payment*), (*electronic commerce/ e-commerce*) terhadap minat Mahasiswa dalam menyelesaikan aktivitas transaksi keuangan di kota Batam.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka yang menjadi rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari *cashless transaction system* (*electronic money/ e-money*) terhadap minat Mahasiswa dalam menyelesaikan aktivitas transaksi keuangan di kota Batam?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari *cashless transaction system* (*electronic payment/ e-payment*) terhadap minat Mahasiswa dalam menyelesaikan aktivitas transaksi keuangan di kota Batam?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari *cashless transaction system (electronic commerce/ e-commerce)* terhadap minat Mahasiswa dalam menyelesaikan aktivitas transaksi keuangan di kota Batam?
4. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari *cashless transaction system (e-money, e-payment dan e-commerce)* terhadap minat Mahasiswa dalam menyelesaikan aktivitas transaksi keuangan di kota Batam?

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh dari *cashless transaction system (electronic money/ e-money)* terhadap minat Mahasiswa dalam menyelesaikan aktivitas transaksi keuangan di kota Batam.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari *cashless transaction system (electronic payment/ e-payment)* terhadap minat Mahasiswa dalam menyelesaikan aktivitas transaksi keuangan di kota Batam.
3. Untuk mengetahui pengaruh dari *cashless transaction system (electronic commerce/ e-commerce)* terhadap minat Mahasiswa dalam menyelesaikan aktivitas transaksi keuangan di kota Batam.
4. Untuk mengetahui pengaruh dari *cashless transaction system (e-money, e-payment dan e-commerce)* terhadap minat Mahasiswa dalam menyelesaikan aktivitas transaksi keuangan di kota Batam.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bagi akademisi, penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan di bidang ekonomi-akuntansi, khususnya tentang “Pengaruh *Cashless Transaction System* Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Aktivitas Transaksi Keuangan Di Kota

Batam” serta dapat memberikan informasi yang sangat bermanfaat bagi kemungkinan adanya penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Masyarakat, hasil penelitian ini dapat berguna sebagai informasi bagaimana “Pengaruh *Cashless Transaction System* Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Aktivitas Transaksi Keuangan Di Kota Batam” sehingga dapat memberikan masukan maupun koreksi untuk tujuan baik kepentingan pribadi maupun kepentingan umum.
- b. Bagi universitas, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang “Pengaruh *Cashless Transaction System* Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Aktivitas Transaksi Keuangan Di Kota Batam” sehingga dapat memberikan masukan maupun koreksi untuk tujuan baik kepentingan personil kampus maupun institusi universitas atau akademi pada umumnya.
- c. Bagi Penulis, selain sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Akuntansi, skripsi ini juga dapat menjadi pengalaman yang sangat berharga bagi penulis untuk menambah pengalaman pengaplikasian ilmu bidang akuntansi yang selama ini dipelajari oleh penulis.