BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet diluncurkan untuk pertama kalinya pada tahun 1969, dengan adanya internet suatu yang terlihat jauh, bisa menjadi dekat dan lebih dekat lagi, internet merupakan salah satu media yang bisa menyentuh dunia, dan kita bisa tahu Apa saja yang mungkin ada di dunia ini, mendapatkan lebih banyak informasi ,setelah revolusi pertanian dan industri internet merupakan revolusi gelombang ke tiga, teknologi yang banyak digunakan saat ini adalah *E-Commerce* (Andriasan Sudarso, 2020).

Perkembangan pada teknologi saat ini yang sangat pesat memungkinkan pengelolaan dan pertukaran data dengan kecepatan tinggi, sehingga dapat memberikan dampak yang begitu besar terhadap kemajuan individu, kemajuan pada individu ini mendorong inovasi di berbagai bidang, seperti bidang komunikasi, transformasi, hingga bidang keuangan, yang dapat mengubah cara manusia dalam berinteraksi satu dengan yang lain. Dari antara dampak tersebut, yang paling sangat menonjol adalah perubahan pada sistem pembayaran, yang dimana Teknologi memfasilitasi transaksi. menjadi jauh tambah semakin mudah, dengan cepat, dan hemat waktu.. Teknologi ini mencakup penerapan dari Hanphone dan juga sambungan internet, yang dapat memberikan kesempatan kepada kemunculan cara baru, contohnya pada pembayaran elektronik

E-Commerce menimbulkan beberapa efek diantara-Nya di bidang bisnis ,seperti layanan pelanggan sampai desain sebuah produk baru, hal ini menyebabkan terjadinya memfasilitaskan proses bisnis baru yang berbasis informasi untuk menjangkau dan berinteraksi dengan pelanggan seperti periklanan, penerimaan pesanan Online ,pemasaran

Online dan lainnya juga dapat mengurangi biaya dalam mengelola pesanan dan berinteraksi dengan berbagai pemasok atau mitra dagang (Darta et al., 2020). karena ada nya *E- Commerce* bisa meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap keamanan transaksi Online karena layanan transaksi Online sudah di lengkapi dengan jumlah teknologi yang memungkinkan.

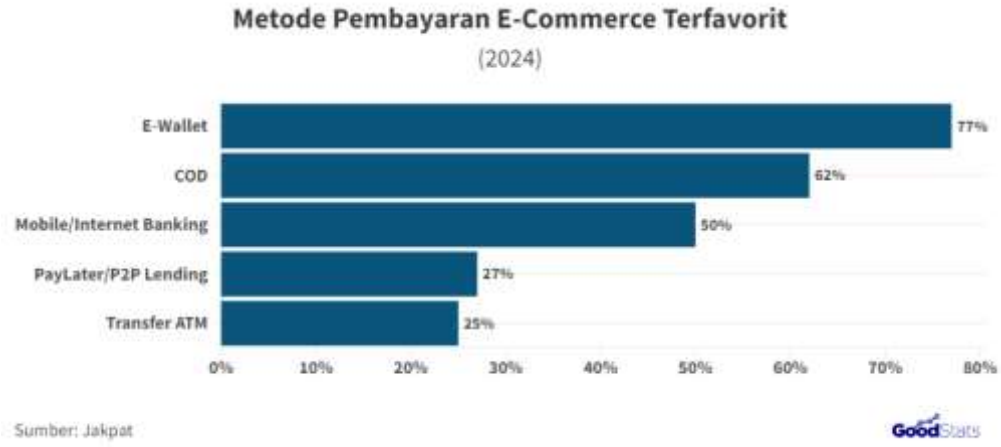
Agar proses bisnis berjalan sangat lancar maka harus adanya keamanan yang menjamin maka keamanan menjadi syarat mutlak untuk transaksi Online, hal ini juga meningkatkan kenyamanan dan kemudahan dalam bertransaksi, aplikasi finansial teknologi adalah tempat untuk melakukan transaksi Online baik bagi pelanggan maupun penjual, tren transaksi dengan *Fintech (Financial Technology)* telah mengubah ekonomi dunia dan Indonesia menjadi ekonomi digital dan mempermudah pembayaran secara Online (Alfaris, 2023).

Penggunaan pada uang elektronik yang signifikan dalam sebuah transaksi itu mencerminkan sebuah kemajuan yang sangat besar, dan dengan seiringnya peningkatan pada kebutuhan masyarakat. Hal ini juga mendorong industri pada bidang keuangan. Pada intinya, suatu aktivitas pembayaran kini lebih dominan dilakukan dengan menggunakan uang tunai, sebab itu tekah menjadi bagian dari aktivitas keseharian yang dilakukan oleh masyarakat. Namun, kemajuan teknologi juga membawa sebuah perbedaan yang sangat besar, dalam tata cara masyarakat menjalani aktivitas keseharian, termasuk juga dalam kegiatan jual beli, interaksi sosial, transformasi umum serta juga penggunaan layanan finansial berbasis digital atau non tunai yang memanfaatkan teknologi digital tanpa harus ada uang tunai. Pada bidang keuangan, proses transaksi pada saat ini tidak lagi tergantung kepada transaksi langsung atau pendekatan pembayaran tidak tunai, namun tetap mengadopsi teknologi digital. juga dengan Financial Technology (Fintech).

Hal yang menyebabkan perubahan dalam bertransaksi adalah *Fintech (Financial Technology)* yaitu kemajuan teknologi informasi dalam industri jasa keuangan. Melalui Website atau perangkat elektronik yang di sebut dengan Smartphone, semua dapat di akses seperti aktivitas keuangan digitalisasi dengan mode transaksi berbasis internet. (Abdillah, 2020) karena ranah yang saling terkait ,sistem terintegrasi yang rumit dan permintaan yang berbeda yang disebabkan oleh ekspektasi yang meluas secara dramatis untuk menggunakan *Fintech (Financial Technology)* menjadi tantangan besar. Salah satu produk unggulan *Fintech* yaitu dompet digital, atau disebut dengan *E-Wallet*, karena terus membuat perkembangan.

E-Wallet atau juga dikenal dengan sebutan dompet digital, merupakan pengganti pembayaran tunai, pembayaran dengan *E-Wallet* melalui perangkat Hanphone (Unarto et al., 2022). Banyak kelebihan yang di sediakan oleh *E-Wallet* yang di mana tidak di miliki oleh dompet biasa. *E-Wallet* menyimpan data keuangan, informasi pribadi, seperti kartu kredit, kata sandi, *PIN (Personal Identification Number)* dan masih banyak lagi (Ardianto & Azizah, 2021). Di Indonesia banyak penyedia layanan *E-Wallet* mulai dari institusi bank, perusahaan, hingga perusahaan rintisan digital. Ada sekitar 86% mengatakan bahwasanya mereka telah menggunakan *E-Wallet* sebagai salah satu alat transaksi pembayaran pada platform *E-Commerce* ini menurut laporan dari lembaga riset dan perilaku konsumen *(costumer insigh)* Populix. *E-Wallet* dan *E-Commerce* memiliki hubungan yang erat yang di tunjukan dengan adanya keleluasaan dalam menggelar program promosi perusahaan *E-Commerce* tersebut. Slah satu perusahaan dompet digital dan platform E-Commerce telah menyediakan pengguanan yang rutin dengan adanya frekuensi penggunaan yang jauh sangat tinggi (Umah et al., 2024).

E- Wallet adalah salah satu Aplikasi yang selalu menawarkan sebuah layanan pemba yaran digital, serta juga membantu pengguna untuk menyimpan, menginformasikan, dan juga mengontrol semua detail dari laporan keuangan mereka (Ferdiansyah, 2023).

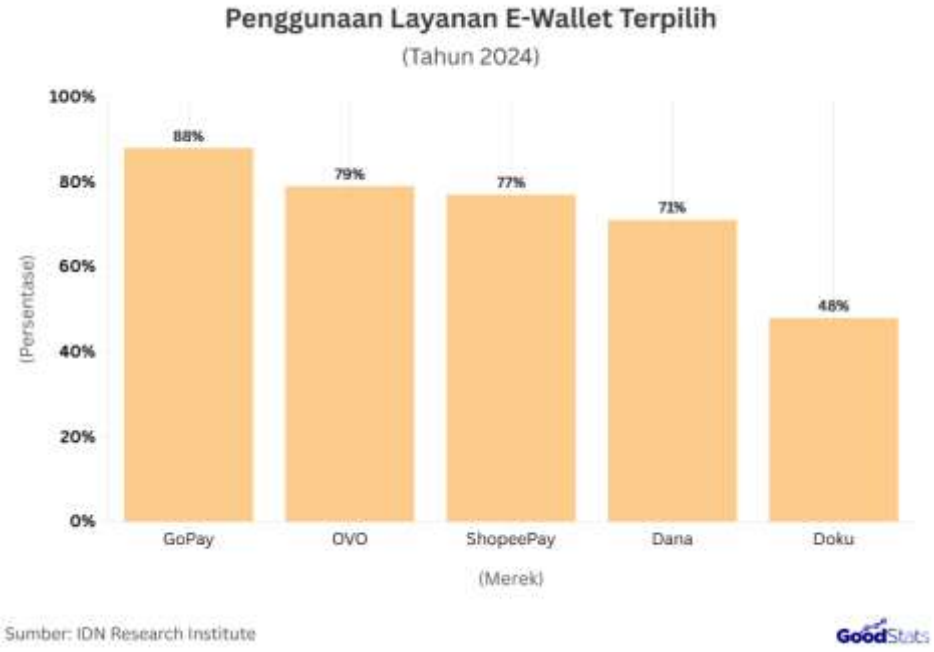


Gambar 1. Metode Pembayaran *E-Commerce* Terfavorit 2024.

Dompet digital, atau juga dikenal dengan sebutan *E-Wallet*, saat ini telah menjadi salah satu teknik pembayaran yang sangat sering diterapkan saat berbelanja pada platform E-Commerce. Berdasarkan survei Jakpat, sekitar 77% responden memilih menggunakan *E-Wallet* karena dinilai lebih praktis. Sejak mulai diperkenalkan di Indonesia sekitar tahun 2007, penggunaan dompet digital terus meningkat dan tidak hanya digunakan untuk berbelanja, tetapi juga untuk membayar tagihan, investasi, serta berbagai kebutuhan lainnya.

Berdasarkan data dari Populix pada tahun 2022, karena peningkatan penggunaan pada *E-Wallet* didukung juga oleh besarnya potensi pada ekonomi digital yang ada di Indonesia. Hal ini juga sejalan dengan semakin luasnya jaringan internet dan juga pesatnya dalam perkembangan teknologi, informasi dan juga komunikasi. Kondisi tersebut membuat layanan keuangan digital semakin mudah untuk diakses oleh semua masyarakat, terutama pada mereka yang belum sepenuhnya terjangkau oleh layanan

perbankan. Selain itu, kemudahan dan juga kepraktisan yang selalu ditawarkan oleh -*E-Wallet* membuat alasan utama masyarakat untuk menggunakannya dalam transaksi sehari-hari. Dengan *E-Wallet*, pengguna tidak lagi membutuhkan untuk membawa uang kertas ataupun kartu pembayaran kredit dan tidak usah repot menyimpan uang kembalian pada saat melakukan transaksi, karena pembayaran sudah dapat dilakukan dengan sangat singkat menggunakan metode pemindaian QRIS.



Gambar 2.Penggunaan Layanan *E-Wallet* Terpilih 2024.

Berdasarkan informasi yang telah diedarkan, Gopay telah menjadi Aplikasi *E-Wallet* yang paling sering digunakan pada sepanjang tahun 2024. Tingkat penggunaan pada tahun itu mencapai 88%, seterusnya, pada layanan lain yang mengikuti juga adalah DANA sebesar 71%, dan OVO 79%, lalu ShopeePay 77%. Selain itu, Aplikasi seperti Doku hanya mencapai persentase dari penggunaannya adalah sebesar 48%. Bersarkan dari persentase tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak sekali masyarakat semakin

sering memilih dompet virtual, contohnya pada Aplikasi Gopay, DANA, OVO, dan juga pada ShopeePay, sebagai metode transaksi pembayaran melalui melakukan transaksi.

Sebuah penelitian yang telah di teliti oleh (Amalia Nurul Hidayah1, Ubay2, 2025) yang menguji Mengenai pengaruh Pengetahuan, sikap keuangan, dan Persepsi Manfaat terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* sebagai transaksi pembayaran digital, peneliti hanya fokus pada *Sampling* yang berada di UIN Datokarama Palu. Sedangkan penelitian ini berbeda dengan karya ilmiah sebelumnya. Pada penelitian penulisnya bertujuan untuk memberikan sebuah bukti empiris yang sangat rekonsiliatif dan kontekstual dengan menguji ketiga variabel secara bersamaan pada populasi spesifik di Universitas Dharma Andalas dan pada periode waktu yang sangat terkini untuk penggunaan *E-Wallet* .

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian ini, peneliti memilih judul penelitian sebagai "Pengaruh Pengetahuan, Sikap Keuangan, dan Persepsi Manfaat terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* sebagai Transaksi Pembayaran Digital (Studi Kasus pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Dharma Andalas)".

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah Pengetahuan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Keputus an Penggunaan *E-Wallet* oleh mahasiswa?
2. Bagaimanakah Sikap Keuangan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kepu tusan Penggunaan *E-Wallet* oleh mahasiswa?
3. Bagaimanakah Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* oleh mahasiswa?

4. Bagaimanakah pengaruh Pengetahuan, sikap keuangan, dan Persepsi Manfaat secara simultan mempengaruhi Keputusan Penggunaan dompet digital (*E-Wallet*) oleh mahasiswa?

1.3 Tujuan

1. Mengetahui pengaruh Pengetahuan secara parsial terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* oleh mahasiswa.
2. Mengetahui pengaruh Sikap Keuangan secara parsial terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* oleh mahasiswa
3. Mengetahui pengaruh Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*) secara parsial terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* oleh mahasiswa.
4. Mengetahui pengaruh Pengetahuan, Sikap Keuangan, dan Persepsi Manfaat secara simultan (bersama-sama) mempengaruhi Keputusan Penggunaan dompet digital (*E-Wallet*) oleh mahasiswa?

1.4 Manfaat

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pada aspek akademis baik secara teori maupun praktis.

Akademisi & Teori

- Penelitian ini akan memperluas penerapan model penerimaan teknologi (*TAM*) dengan mengintegrasi variabel perilaku dan kognitif (Pengetahuan keuangan dan Sikap Keuangan) ke dalam konteks Keputusan Penggunaan *E-Wallet* .

- Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih dalam pada pengembangan teori perilaku keuangan digital, khususnya pada kalangan mahasiswa.

Manfaat Praktis

- Lembaga Pendidikan (Universitas Dharma Andalas): diharapkan penelitian ini bisa mengembangkan program dan juga literasi tentang keuangan yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh gen z pada saat ini, seperti pada pengelolaan keuangan digital atau *E-Wallet*.
- Penyedia Layanan *E-Wallet* : dapat memberikan masukan untuk mengembangkan perencanaan tentang pemasaran agar lebih bertanggung jawab dan juga efektif, serta lebih menekankan kepada edukasi penggunaan *E-Wallet* yang lebih bijak untuk menghindari perilaku konsumtif.
- Mahasiswa : penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran tentang pentingnya Pengetahuan dan Sikap Keuangan yang sehat dan bijak dalam menggunakan teknologi transaksi digital, sehingga dapat membentuk perilaku keuangan yang stabil .

1.5 Batasan Masalah

Mengingat ruang lingkup pada perilaku keuangan dan teknologi finansial yang sangat luas, peneliti merasa perlu untuk memberikan batasan pembahasan penelitian ini, supaya penelitian ini ter fokuskan dan juga dapat menghindari penelitian yang terlampau luas, dan juga penelitian yang mendalam. Berikut ini adalah batasan dari masalah dalam penelitian ini :

1. Ruang Lingkup Variabel Penelitian ini secara khusus hanya akan mebahas pengaruh dari tiga variabel independen utama, yaitu Pengetahuan Keuangan terkait pemahaman konsep dasar keuangan, Sikap Keuangan yang mencerminkan pola pikir individu dalam mengelola uang, serta Persepsi Manfaat mengenai efisiensi penggunaan teknologi digital. Peneliti tidak akan membahas faktor eksternal lainnya seperti pengaruh kebijakan pemerintah, faktor keamanan siber, ataupun pengaruh promosi *Cashback* yang mungkin juga memengaruhi penggunaan *E-Wallet* .
2. Batasan subjeknya dan lokasi penelitian pada Subjek pada penelitian ini cukup terbatas pada mahasiswa aktif yang terdaftar pada Program Studi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Dharma Andalas. Pemilihan subjek ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mahasiswa manajemen memiliki latar belakang akademis yang relevan dengan topik literasi keuangan, namun tetap memiliki perilaku konsumsi yang beragam dalam penggunaan transaksi digital sehari-hari.
3. Fokus Objek dan Penggunaan Teknologi Objek teknologi yang diteliti dibatasi pada kategori dompet digital (*E-Wallet*) tentu umum dipakai di Indonesia (contohe ya Dana, OVO, Gopay, dan ShopeePay). Lebih spesifik lagi, penelitian ini hanya menyoroti Keputusan Penggunaan *E-Wallet* sebagai instrumen transaksi pembayaran digital atau alat tukar non tunai, sehingga fitur-fitur tambahan seperti layanan asuransi, investasi reksadana, maupun fitur *PIN (Personal Identification Number)*jaman modal (Paylater) yang tersedia di dalam aplikasi tidak termasuk dalam cakupan analisis.
4. Metodologi dan Pengukuran data Penelitian ini menitikberatkan pada pendekatan kuantitatif di mana data penelitian yang diperoleh dan bersumber dari persepsi responden yang melalui pengisian sebuah kuesioner secara mandiri. Oleh karena itu,

kesimpulan yang ditarik hanya berlaku pada konteks mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Dharma Andalas pada saat penelitian ini dilakukan.