

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam kegiatan perekonomian peranan uang merupakan hal yang sangat penting, karena uang menjadi komponen utama dalam transaksi pembayaran. Uang menjadi hal yang sangat penting karena memiliki fungsi sebagai alat transaksi yang sah seperti yang sudah ditetapkan Bank Indonesia yang sudah dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang, dimana Bank Indonesia memiliki tugas dan kewenangan Pengelolaan Uang Rupiah antara lain seperti Perencanaan, Pencetakan, Pengeluaran, Penedaran, Pencabutan dan Penarikan begitu juga dengan Pemusnahan. Peranan serta keterkaitan uang dengan kegiatan perekonomian bisa diartikan dengan suatu kondisi yang memiliki karakteristik alami karena seluruh kegiatan perekonomian seperti produksi, investasi serta konsumsi selalu melibatkan uang (Solikin & Suseno, 2006). Dengan demikian akan sangat sulit apabila dalam kehidupan tidak ada alat pembayaran berupa uang karena perekonomian suatu negara yang lancar akan mendukung pencapaian tujuan suatu negara tersebut, yaitu terciptanya masyarakat adil dan berkemajuan.

Salah satu kemajuan yang telah membawa dampak besar adalah perkembangan teknologi khususnya pada bidang ekonomi digital yang saat ini mulai memasuki era society 5.0 dimana berpusat pada konsep teknologi

kolaborasi antara manusia dan teknologi AI serta IoT yang akan mempermudah aktifitas manusia dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Semakin meningkatnya perkembangan teknologi di bidang industri dan ekonomi saat ini memaksa masyarakat untuk selalu serba digital, terutama pada kegiatan transaksi pembayaran (Saputri, 2020). Salah satu bentuk transformasi society 5.0 di bidang perekonomian adalah sistem pembayaran *cashless* yaitu metode pembayaran dengan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) serta aplikasi berbasis gadget atau dompet digital. Pada prinsipnya pembayaran non tunai atau *digital payment* dapat dilakukan tanpa menggunakan uang tunai melainkan dengan cara transfer antar bank atau bisa juga dengan transfer lain bank yang didukung dengan jaringan bank itu sendiri (Tarantang et al., 2019).

Mekanisme dari aplikasi berbasis *gadget* atau dompet digital ini menggunakan uang elektronik dimana alat pembayaran yang diterbitkan berdasarkan nominal uang yang disetorkan terlebih dahulu pada penerbit atau suatu platform. Nilai uang akan tersimpan secara online didalam server atau chip, dan bisa digunakan untuk transaksi pembayaran atau perpindahan dana. Akan tetapi nilai ini bukan semata-mata simpanan seperti dalam perbankan sehingga tidak terdapat bunga dan jaminan Lembaga Penjamin Simpanan.

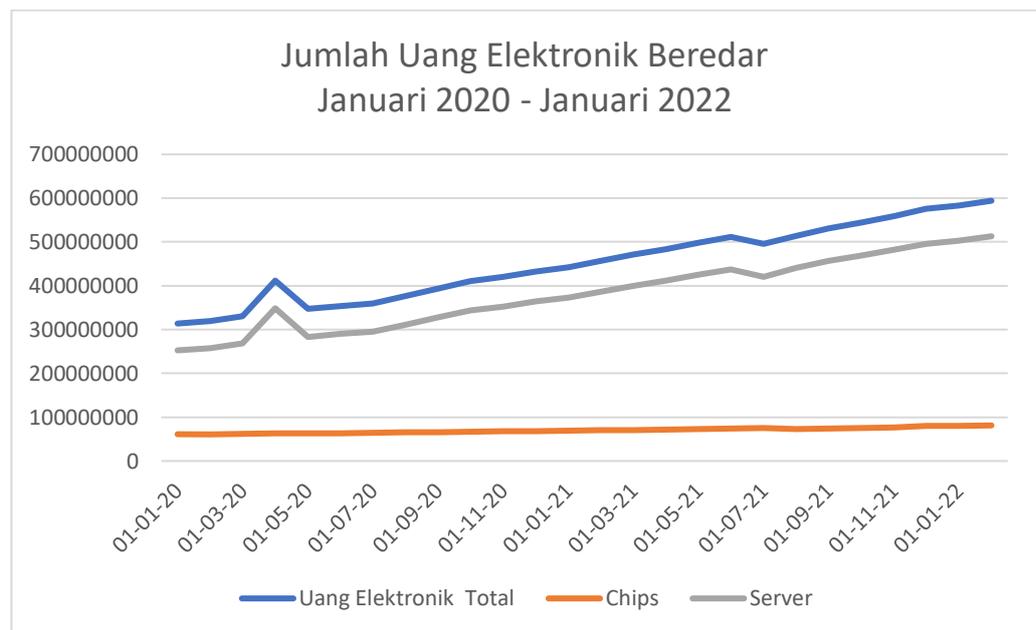
Dengan demikian, kemajuan teknologi dan pesatnya perkembangan teknologi khususnya di bidang payment ini telah memberikan fakta bahwa penggunaan digital payment menunjukkan peningkatan. Kominfo mencatat

bahwa sebanyak 65,4 persen orang paling sering menggunakan dompet digital. Aplikasi pembayaran digital yang saat ini kian marak digunakan masyarakat antara lain adalah LinkAja, Dana, Ovo serta GoPay. Aplikasi tersebut akan mempermudah dalam melakukan transaksi seperti Pembayaran Belanja Online, Tagihan Listrik, PDAM, layanan pesan antar dll. Tidak hanya aplikasi dompet digital tersebut, pembayaran digital juga saat ini dapat dilakukan dengan menggunakan *Mobile Banking*. Serupa dengan aplikasi dompet digital, penggunaan *Mobile Banking* juga telah mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Dilansir dari *kompas.com* aplikasi *Mobile Banking* dengan presentase pengguna terbanyak adalah BCA Mobile milik PT Bank BCA Tbk, kemudian BRImo milik PT Bank BRI Tbk serta Livin milik PT Bank Mandiri Tbk. Hal ini telah membuktikan bahwa transaksi digital atau *digital payment* yang saat ini semakin meningkat memicu kenaikan jumlah uang elektronik, fenomena tersebut salah satunya dipicu oleh transformasi gaya hidup atau *lifestyle* masyarakat yang dulunya berbelanja offline beralih menjadi belanja online melalui market place (*katadata.co.id*).

Penurunan jumlah uang elektronik beredar hanya terjadi 2 periode saja yaitu pada bulan April tahun 2020 serta pada bulan Juni tahun 2021, selain pada 2 periode tersebut jumlah uang elektronik yang beredar selalu mengalami peningkatan. Menurut data Bank Indonesia (BI), pada Februari 2022 jumlah uang elektronik yang beredar mencapai 594,17 juta unit dimana hal ini akan memicu kenaikan jumlah uang elektronik. Jumlah uang

elektronik yang beredar mencapai 594,17 juta unit ini dibagi sebanyak 512,98 juta unit (86,34%) adalah berbasis server serta 81,19 juta unit (13,67%) adalah berbentuk kartu atau bisa disebut Chips.

**Gambar 1. 1**  
Jumlah Uang Elektronik Beredar



Sumber : Bank Indonesia

Semakin meningkatnya tren penggunaan uang elektronik dari tahun ke tahun menjadi bukti bahwa aplikasi pembayaran melalui smartphone atau *digital payment* semakin populer di masyarakat. Terutama di kalangan pelaku ekonomi serta para pelaku usaha yang kini telah banyak menyediakan QR Code atau QRIS untuk mempermudah melakukan transaksi pembayaran berbasis server hanya dengan melakukan scan pada barcode menggunakan aplikasi dompet digital atau bisa juga dengan menggunakan *Mobile Banking*. Bank Indonesia mencatat penggunaan QRIS sudah mencapai 5,8 juta merchant dimana didominasi UMKM

(*databoks.katadata. co.id, 2020*). Peluncuran metode pembayaran uang elektronik berbasis QR Code atau QRIS oleh Bank Indonesia ini menjadi bukti kepedulian pemerintah terhadap transformasi era digital di bidang perekonomian. Dimana era digital saat ini berfokus pada kemudahan dan praktis.

Saat ini sistem pembayaran dituntut agar selalu mengakomodasi seluruh kegiatan masyarakat sebagai pelaku ekonomi dalam pemindahan dana secara efisien dan praktis, maka sangatlah dibutuhkan inovasi dalam menunjang fasilitas transaksi digital. Sejak tahun 2014 Bank Indonesia telah mulai gencar mensosialisasikan program pembayaran *cashless* atau pembayaran bebas uang fisik yang disebut dengan Gerakan Nasional Non Tunai (GNTT), program ini di bentuk untuk membentuk sistem pembayaran yang aman dan efisien dimana dalam jangka panjang dapat membuat sistem keuangan nasional menjadi lebih baik (*bi.go.id, 2020*). Gerakan Nasional Non Tunai ini juga diharapkan bisa meminimalisir permasalahan dalam transaksi uang tunai seperti uang yang sudah usang dan rusak sehingga tidak berlaku lagi untuk pmebayaran serta akan membuat efisiensi ketika bertransaksi karena tidak perlu membawa uang dalam jumlah banyak.

Meskipun inovasi dari pembayaran digital sangat memberi kemudahan bagi penggunanya, tentunya perlu diperhatikan serta dicermati agar tidak terdapat unsur negatif yang bertolak belakang dengan ajaran islam seperti Gharar dan Riba. Sesungguhnya transaksi yang didalamnya

mengandung riba dilarang oleh Allah SWT. Sebagaimana firman Allah yang telah dijelaskan dalam QS. Al-Baqarah [2] : 275 :

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۚ ۲۷۵

Artinya : Allah telah menghalalkan jual beli serta mengharamkanriba.

Kemudian diriwayatkan juga dalam sebuah Hadist dari Jabir r.a :

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ الصَّبَّاحِ وَرُهَيْبُ بْنُ حَرْبٍ وَعُثْمَانُ بْنُ أَبِي شَيْبَةَ قَالُوا حَدَّثَنَا هُشَيْمٌ أَخْبَرَنَا أَبُو الرُّبَيْرِ عَنْ جَابِرٍ قَالَ لَعَنَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ آكِلَ الرِّبَا وَمُؤْكِلَهُ وَكَاتِبَهُ وَشَاهِدِيهِ وَقَالَ هُمْ سَوَاءٌ

Dalam salah satu hadis Rasulullah salallahu ‘alaihi wassalam bersabda: “Dari Jabir Ra. ia berkata: “Rasulullah salallahu ‘alaihi wassalam telah melaknat orang yang memakan riba, demikian juga dengan yang menjadi wakil, yang menyaksikan serta yang mencatatnya. Maka, Nabi bersabda, seluruhnya itu sama saja.” (HR. Muslim).

Fenomena digitalisasi saat ini masih di anggap sebagai sebagai suatu inovasi atau gagasan sistem pembayaran yang tergolong baru sehingga tidak sedikit masyarakat yang masih terasa asing dalam penerapannya. Padahal sebagai gagasan yang masih baru sangat diperlukan peran masyarakat dalam penggunaannya maupun peran pelaku usaha sebagai *merchant* sehingga pihak mengelola bisa lebih meningkatkan kualitas penggunaan *digital payment*.

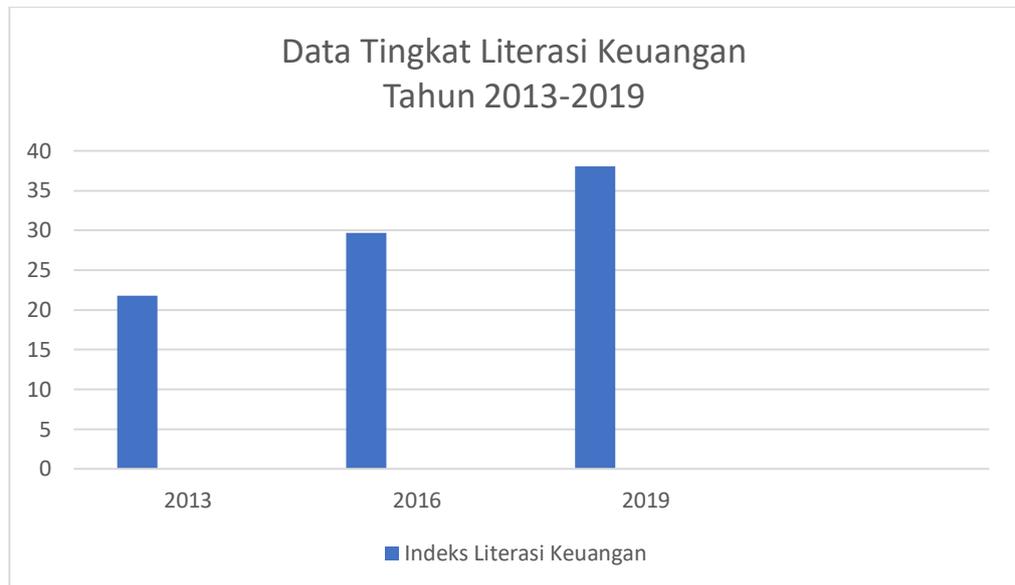
Terdapat banyak kendala yang di alami dalam penerapan salah satunya adalah rendahnya tingkat literasi masyarakat di Indonesia serta pemahaman mengenai *digital finance*. Semakin meningkatnya kebutuhan dalam diri kita, tentunya semakin berkembang pula pengetahuan yang harus di miliki. Literasi keuangan merupakan modal sebagai langkah awal dalam

penggunaan fitur ekonomi digital. Pola pikir beberapa orang di Indonesia beranggapan bahwa *digital payment* atau pembayaran digital justru mempersulit dalam melakukan transaksi keuangan dan terkesan ribet. Akan tetapi tidak sedikit juga yang beranggapan bahwa digital payment seperti Ovo, Dana, GoPay serta *Mobile Banking* justru mempermudah urusan transaksi ekonomi karena menjadi lebih efisien dan mudah dimana kita tidak perlu mengambil uang dalam jumlah banyak karena cukup membayar dari dompet digital yang dimiliki.

Seiring bervariasinya metode dan alat pembayaran digital maka semakin berkembang juga pengetahuan yang harus dimiliki masyarakat tentang keuangan. Literasi keuangan adalah kemampuan atau pemahaman yang dimiliki masyarakat dimana ini akan berpengaruh terhadap keputusan dalam pengelolaan keuangan yang baik serta efisien untuk menunjang kesejahteraan (Otoritas Jasa Keuangan, 2019). Menurut Otoritas Jasa Keuangan tingkat literasi keuangan di Indonesia masih cukup tergolong rendah. Pemahaman dan kemampuan masyarakat di Indonesia akan fitur, kemudahan, manfaat dan risiko akan suatu produk layanan dari jasa keuangan terutama pada keuangan digital masih sangat minim dengan tingkat literasi keuangan indeks literasi keuangan tergolong rendah yaitu sebesar 38,03% pada 2019. Meskipun sejak tahun 2013 hingga tahun 2019 tingkat literasi keuangan selalu mengalami peningkatan akan tetapi Otoritas Jasa Keuangan menyebutkan tingkat literasi masyarakat masih tergolong

rendah sehingga penerapan digital payment di Indonesia masih belum maksimal.

**Gambar 1. 2**  
Tingkat Literasi Keuangan



Sumber : Otoritas Jasa Keuangan, 2021

Dari data tersebut tentunya menjadi salah satu fokus pemerintah serta lembaga jasa keuangan untuk terus bekerja keras mengedukasi dan menggerakkan pengetahuan tentang literasi keuangan. Apalagi di era digital saat ini masyarakat diharapkan untuk meningkatkan edukasi tentang literasi keuangan digital agar tidak terjadi penipuan di transaksi digital karena rendahnya pemahaman. Dengan literasi keuangan yang dimiliki tentunya akan semakin mudah dalam mengoptimalkan digitalisasi dibidang keuangan seperti penggunaan sistem pembayaran yang didalamnya terdapat kemudahan dan manfaat yang bisa diperoleh jika kita paham bagaimana sistem penggunaannya fitur tersebut dengan meningkatkan

literasi atau edukasi keuangan. Kemanfaatan dari penggunaan *digital payment* ini terdapat pada kepraktisan serta keamanannya karena metode pembayarannya juga sangat mudah kemudian bukti transaksi juga akan secara otomatis masuk kedalam riwayat transaksi.

Terlepas dari segala kemudahan dan kemanfaatan penggunaan *digital payment* tentunya terdapat risiko yang harus di perhatikan dalam penggunaannya terutama apabila seseorang tidak memiliki tingkat literasi keuangan yang cukup. Saat ini, kebocoran data pada pengguna adalah salah satu hal yang sangat di waspadai bagi pengguna *financial technology* seperti *digital payment*. Pasalnya menurut Kominfo produk dompet digital sangat rentan dan memiliki risiko kebocoran data paling tinggi. Hal itu dapat terjadi karena kelalaian setiap penggunanya atau bisa terjadi karena sistem keamanan pada aplikasi digital payment tersebut kurang maksimal.

Berdasarkan Latar Belakang yang telah di sampaikan penulis diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh literasi keuangan, kemudahan, kemanfaatan dan risiko terhadap minat penggunaan *digital payment* di kalangan mahasiswa studi kasus pada mahasiswa aktif Perguruan Tinggi Muhammadiyah dan 'Aisyiyah di Yogyakarta. Penelitian ini ditujukan pada mahasiswa mahasiswa aktif Perguruan Tinggi Muhammadiyah dan 'Aisyiyah di Yogyakarta yang sudah pernah menggunakan *digital payment* sebagai media transaksi. Yogyakarta merupakan kota yang dijuluki sebagai kota pelajar karena terdapat banyak pusat pendidikan di Yogyakarta sehingga menjadi daya tarik pelajar yang

berasal dari luar daerah untuk menempuh pendidikan di Yogyakarta, terutama pada tingkat perguruan tinggi. Penggunaan digital payment juga didominasi oleh remaja seperti mahasiswa, oleh karena itu peneliti memilih mahasiswa aktif PTMA di Yogyakarta yaitu Universitas Ahmad Dahlan, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, dan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta sebagai subjek penelitian. Selain karena ketiga universitas tersebut masih dalam satu rumpun amal usaha milik Muhammadiyah, dan memiliki populasi mahasiswa yang tinggi serta terdiri dari berbagai fakultas dan jurusan sehingga penulis hanya menggunakan 3 perguruan tinggi tersebut karena hal itu menjadi batasan dalam penelitian ini.

Dalam Penelitian ini, peneliti mencoba mengkolaborasikan beberapa hasil penelitian yaitu penelitian yang diteliti oleh Putra dan Susantio (2020), tentang minat penggunaan digital payment yaitu electronic money. Dalam penelitian tersebut variabel minat penggunaan digital payment yaitu electronic money menjadi variabel dependen sedangkan literasi keuangan, kemampuan keuangan, persepsi kemudahan dan persepsi manfaat sebagai variabel independen. Kemudian hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan keuangan dan persepsi kemudahan memiliki pengaruh yang positif terhadap penggunaan uang elektronik di kalangan masyarakat Yogyakarta. Sedangkan literasi keuangan dan persepsi manfaat tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan uang elektronik di kalangan masyarakat Yogyakarta. Dengan demikian, peneliti ingin menguji bagaimana pengaruh minat penggunaan

digital payment terhadap literasi keuangan, kemudahn, dan kemanfaatan apakah sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini menghasilkan bahwa variabel literasi keuangan, kemudahan dan kemanfaata berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *digital payment*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah variabel hasil penelitian pada variabel literasi keuangan dan kemanfaatan, subjek penelitian, dan variabel independen lainnya yaitu kemampuan keuangan dan risiko dimana variabel risiko tidak terdapat pada penelitian sebelumnya milik Putra dan Susantio (2020).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Saputri, (2020) berjudul “Preferensi Konsumen dalam menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai alat Pembayaran Digital”. Variabel Independen dalam penelitim ini antara lain adalah persepsi kemudahan, aspek kepercayaan, aspek kemanfaatan dan aspek risiko. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa seluruh variabel kecuali pada variabel aspek kemudakan tidak signifikan atau dapat diartikan tidak mempengaruhi minat penggunaan QRIS. Sementara itu variabel Kemudahan Penggunaan memiliki pengaruh positif atau signifikan terhadap keputusan minat penggunaan digital payment QRIS. Dengan demikian tujuan peneliti menggunakan variabel risiko adalah untuk melihat apakah hasil penelitian akan sejalan dengan hasil penelitian terdahulu milik Saputri, (2020).

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi untuk memberikan informasi yang berguna dalam penggunaan *digital peyment* sebagai media

transaksi, khususnya dalam hal literasi keuangan, kemudahan, kemanfaatan dan risiko. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan informasi bagi mahasiswa dan masyarakat khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta untuk beralih menggunakan sistem pembayaran non-tunai atau *digital payment*.

## **B. Batasan Masalah**

Pada setiap permasalahan pada dasarnya sangatlah kompleks dan saling berhubungan, maka dari itu penulis perlu membatasi ruang lingkup penelitian ini agar penelitian menjadi lebih jelas dan tidak terlalu luas jangkauannya serta lebih fokus pada permasalahan yang di bahas, maka dengan melihat latar belakang masalah diatas penulis perlu memberikan pembatasan masalah pada penelitian “Pengaruh literasi keuangan, kemudahan, kemanfaatan dan risiko terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan mahasiswa ” . Penulis membatasi masalah seperti :

1. Waktu penelitian yaitu Oktober sampai Desember 2022.
2. Variabel Independen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu literasi keuangan, kemudahan, kemanfaatan dan risiko yang di fokuskan pada objek penelitian digital payment pada minat penggunaanya di kalanga mahasiswa.
3. Responden yang akan di uji akan dibatasi yaitu pada kalangan mahasiwa yang berasal dari Perguruan Tinggi Muhammadiyah dan ‘Aisyiyah di Yogyakarta dimana pernah menggunakan pembayaran digital.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan, maka dapat ditentukan rumusan masalah pada penelitian “Pengaruh literasi keuangan, kemudahan, kemanfaatan, dan risiko terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan mahasiswa ” adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh literasi keuangan terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan mahasiswa ?
2. Bagaimana pengaruh kemudahan terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan mahasiswa ?
3. Bagaimana pengaruh kemanfaatan terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan mahasiswa ?
4. Bagaimana pengaruh risiko terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan mahasiswa ?
5. Bagaimana pengaruh literasi keuangan, kemudahan, kemanfaatan dan risiko secara bersama-sama terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan mahasiswa ?

### **D. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan, maka dapat ditentukan tujuan penulisan penelitian “Pengaruh literasi keuangan, kemudahan, kemanfaatan dan risiko terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan mahasiswa ” adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis pengaruh literasi keuangan terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan mahasiswa.

2. Menganalisis pengaruh kemudahan terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan mahasiswa.
3. Menganalisis pengaruh kemanfaatan terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan mahasiswa.
4. Menganalisis pengaruh risiko terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan mahasiswa.
5. Menganalisis pengaruh literasi keuangan, kemudahan, kemanfaatan dan risiko secara bersama-sama terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan mahasiswa.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini diperoleh beberapa manfaat yang telah di kaji pada beberapa aspek antara lain :

1. Manfaat Akademis

- a. Bidang Pendidikan

Penulis berharap penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahasan studi untuk pembaca kemudian juga bisa dijadikan referensi untuk mahasiswa sebagai bekal bacaan yang dapat menambah ilmu pengetahuan bagi pembaca, khususnya dalam bidang digital payment.

- b. Bagi Penulis Penelitian

Penelitian ini di buat serta diajukan guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pada fakultas ekonomi dan bisnis program studi ekonomi universitas muhammadiyah

yogyakarta. Namun tidak sekedar memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana, harapan penulis penelitian ini bisa bermanfaat serta memperdalam wawasan pengetahuan penulis tentang literasi keuangan, kemudahan dan kemanfaatan penggunaan digital payment.

c. Bagi Peneliti lain

Untuk peneliti lainnya, penelitian ini bisa dijadikan sebagai literatur review atau sebagai bahan bagi peneliti lain supaya dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan ruang lingkup yang tentunya lebih luas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pengambil kebijakan Penelitian penulis berharap melalui ini bisa berguna untuk informasi bagi lembaga terkait seperti Pemerintahan Pusat serta pada Pemerintah Daerah dalam hal menentukan kebijakannya.
- b. Bagi ilmu pengetahuan penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam bidang ilmu ekonomi khususnya ekonomi digital. Manfaat khusus bagi ilmu pengetahuan yaitu dapat melengkapi kajian mengenai digital payment.