

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

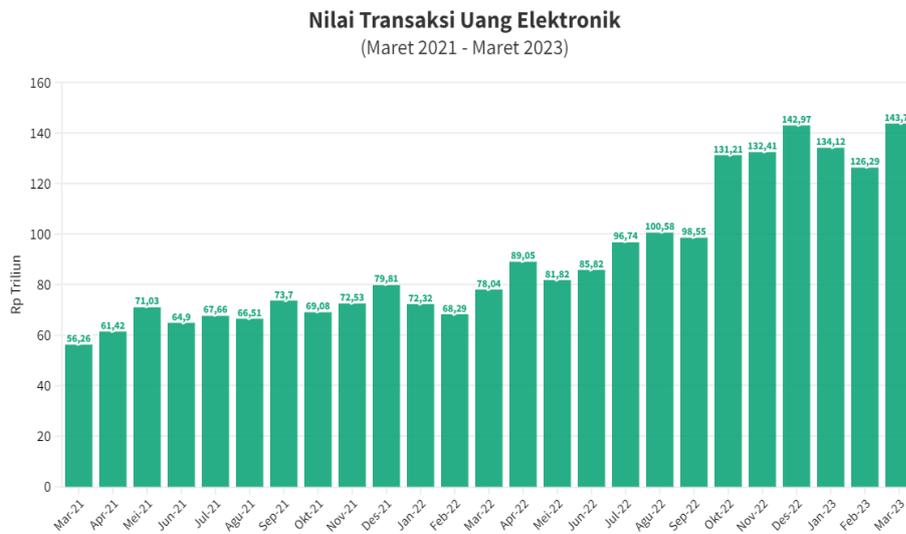
Financial technology telah menjadi bagian penting dari perubahan digital yang telah mengubah banyak industri dan sektor di seluruh dunia. Munculnya *financial technology* seiring dengan perubahan gaya hidup masyarakat yang saat ini dipengaruhi dan dikendalikan oleh teknologi informasi. Pada awalnya, sistem pembayaran menggunakan manual, yang membutuhkan uang fisik untuk dibawa ke loket pembayaran bank, kemudian berkembang menjadi sistem yang menggunakan alat pembayaran menggunakan kartu yaitu kartu ATM, kredit dan debit, sekarang sistem ini telah didigitalisasi dengan model uang elektronik (Haryati 2021).

Inovasi teknologi telah memberikan peluang bagi pengguna *fintech* untuk membuat produk dan layanan yang lebih efisien, transparan, dan aman. *Financial technology* tidak hadir sebagai pengganti, tetapi berfungsi sebagai pelengkap dari sistem keuangan yang sudah ada dan telah mengubah cara orang melakukan transaksi (Marisa, 2020). Penggunaan teknologi informasi dalam bidang keuangan bukanlah hal yang baru, terkadang ada layanan yang terbatas oleh biaya, kebiasaan pengguna, dan risiko tertentu, sehingga beberapa layanan keuangan yang berbasis teknologi informasi perlu menunggu kesiapan dari berbagai aspek sebelum dapat dimanfaatkan dengan sepenuhnya (Suyanto & Kurniawan, 2019).

Financial technology sebagai bagian dari dunia *strat-up* yang membantu memaksimalkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan, mengubah dan

mempercepat berbagai aspek pelayanan keuangan (Setiyono, Sriyono, & Prapanca, 2021). Sehingga, mulai dari metode pembayaran, transfer dana, pinjaman, pengumpulan dana, sampai dengan pengelolaan aset bisa dilakukan secara cepat dan singkat berkat penggunaan teknologi modern tersebut (Raharjo, 2021). Penggunaan *fintech* dapat memaksimalkan pelayanan perbankan kepada konsumen, permasalahan dalam transaksi jual-beli dan pembayaran seperti tidak sempat mencari barang ke tempat perbelanjaan, keengganan pelanggan mengunjungi tempat dimana pelayanan kurang menyenangkan, dengan *fintech* membantu transaksi jual beli sehingga sistem pembayaran menjadi lebih efisien dan ekonomis namun tetap efektif (Basalamah *et al.*, 2022).

Popularitas uang elektronik juga didukung oleh tingkah laku generasi milenial yang menguasai populasi masyarakat Indonesia, generasi milenial cenderung lebih familiar dengan teknologi informasi dan ditambah masyarakat milenial yang semakin "mager" sehingga membutuhkan sistem yang efisien agar tidak perlu banyak usaha untuk melakukan kegiatan ekonomi (Kamil, 2020). Namun, seiring dengan perkembangan *financial technology* yang semakin pesat hingga saat ini, tentu harus diimbangi juga dengan hadirnya regulasi dan pengawasan yang jelas agar kenyamanan dan keamanan masyarakat dapat terjamin dalam memanfaatkan layanan keuangan *financial technology* (Yuniarti, 2019). Meningkatnya transaksi pembayaran digital (non tunai) pada saat ini mengakibatkan masyarakat beralih dari transaksi manual menggunakan uang tunai ke transaksi elektronik (Amalia 2019).



Gambar 1. 1 (DataIndonesia.id 2023)

Berdasarkan sumber Astralife (2022) munculnya fenomena di Indonesia yaitu “*cashless society*” yang merujuk pada tren dan perubahan dalam pola transaksi keuangan masyarakat yang semakin beralih dari penggunaan uang tunai ke pembayaran tanpa uang tunai menggunakan teknologi digital. Dimana isu tersebut mulai meningkat saat memasuki pandemic Covid-19 di Indonesia yang mengakibatkan pembatasan sosial, hal itu memicu meningkatnya transaksi serba digital. Tetapi, setelah usainya Covid-19 di Indonesia tingkat bertransaksi menggunakan layanan *fintech* malah semakin bertambah. Pernyataan tersebut didukung pada gambar 1.1 yang menunjukkan nilai transaksi uang elektronik dari maret 2021 sampai maret 2023. Bank Indonesia (BI) melaporkan, nilai transaksi uang elektronik mencapai Rp143,71 triliun pada Maret 2023. Jumlah itu naik 13,79% dibandingkan bulan sebelumnya yang sebesar Rp126,29 triliun. Jika dibandingkan dengan periode yang sama tahun sebelumnya, nilai transaksi uang elektronik melesat hingga 84,15% dari maret 2022, yang tercatat sebesar Rp78,04 triliun. volume transaksi uang elektronik mencapai 1,65 miliar kali pada Maret

2023. Jumlahnya naik 24,06% dibandingkan sebulan sebelumnya yang sebanyak 1,33 miliar kali.

Menurut Ramadya Sari *et al.*, (2022) Adanya kemudahan dalam melakukan pembayaran dapat mengefesiesikan waktu dan tenaga. Serta hal yang sangat diperhatikan masyarakat adalah manfaat, karena seseorang akan memanfaatkan teknologi jika dirasa teknologi itu bermanfaat untuknya. Maka, peneliti ingin mengukur tingkat penggunaan *financial technology* dengan menggunakan faktor-faktor tersebut.

Persepsi tentang kemudahan sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan. sistem lebih sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan dan lebih mudah digunakan oleh penggunannya (Davis, 1998). Misissaifi and Sriyana (2021) persepsi kemudahan merupakan ukuran sejauh mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan teknologi tertentu dia tidak membutuhkan usaha atau bantuan orang lain. Sehingga ketika sebuah teknologi baru dirasakan oleh pengguna mudah untuk digunakan, dan tidak membutuhkan tenaga dan waktu yang banyak, maka teknologi baru tersebut lebih mungkin diterima oleh pengguna.

Persepsi kegunaan atau kebermanfaatan adalah satu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu sistem tertentu akan meningkatkan efisiensi dan efektivitas seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Dari pengertian

tersebut, dapat diartikan bahwa manfaat dari penggunaan *e-Money* dapat meningkatkan produktivitas, kinerja, tugas, efektivitas, dan prestasi kerja seseorang yang menggunakannya (Esthiningrum, Shinta, and Sari 2019). Davis (1198) mengungkapkan bahwa persepsi kegunaan merupakan sebuah tingkatan kepercayaan yang dimiliki oleh pengguna bahwa sistem yang digunakan memiliki manfaat yang dapat membantunya dalam meningkatkan kinerja.

Literasi keuangan merupakan kesadaran keuangan dan wawasan tentang produk-produk keuangan, konsep mengenai keterampilan dalam mengelola keuangan dan lembaga keuangan (Alawi, Asih, and Sobana 2020). Tingkat pengetahuan keuangan yang baik dapat mendorong individu untuk mengelola keuangannya seperti untuk keputusan berinvestasi, menabung atau menggunakan dompet digital untuk memudahkan transaksi jual beli (Indahyani and Dewi 2021). Menurut Putri, (2023) sebuah keputusan dipengaruhi oleh literasi seseorang dalam menggunakan teknologi. *Digital financial Literacy* menjadi semakin penting dalam mengakses, memahami, dan menggunakan teknologi digital secara efektif. Jadi penggunaan *digital financial literacy* sebagai variabel moderasi ini menjadi salah satu faktor yang dapat membantu dalam memahami hubungan penggunaan teknologi digital terutama dalam bidang teknologi keuangan (*Fintech*).

Hasil penelitian Affan & Ustman (2022), Setiawan & Setyawati (2020), Fernos & Alfadino (2021) menyatakan hasil bahwa kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *financial technology*. Sedangkan, menurut penelitian yang dilakukan oleh Martono (2021)

dan Gita & Juliarsa (2021) yang menyatakan hasil bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh pada minat menggunakan aplikasi *fintech*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Affan & Ustman (2022), Daragmeh, Lentner, & Sági (2021), Gita and Juliarsa (2021) bahwa persepsi kegunaan berpengaruh secara positif terhadap penerimaan financial technology. Namun, hasil-hasil tersebut berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh Olivia and Marchyta (2022) dan Fernos and Alfadino (2021) yang menyatakan hasil bahwa persepsi kegunaan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan *financial technology*.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu *et al.*, (2022) menyatakan bahwa literasi keuangan mampu memoderasi pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan terhadap penggunaan *financial technology*. Sedangkan menurut Putri, (2023) yang menyatakan bahwa literasi keuangan tidak mampu memoderasi pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan terhadap penggunaan *financial technology*.

Adanya inkonsistensi hasil yang ada pada penelitian sebelumnya membuat peneliti tertarik meneliti kembali untuk menguji apakah temuan penelitian sebelumnya dapat diulangi dengan hasil yang serupa atau berbeda karena adanya pengaruh dari variabel moderasi. Penelitian ini merupakan replikasi ekstensi dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Affan dan Ustman (2022) dalam penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan *Fintech*: Perspektif *Technology Acceptance Model*”. Pada penelitian yang akan dilakukan dengan adanya

penambahan variabel moderasi yaitu "literasi keuangan" untuk melihat bagaimana variabel ini dapat mempengaruhi hubungan antara persepsi kemudahan, persepsi kegunaan dan penggunaan *financial technology (fintech)*. Penelitian akan mencakup objek *financial technology payment* sebagai alat bertransaksi berbeda dengan penelitian sebelumnya mencakup *fintech* lending.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kegunaan terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Layanan *Fintech Payment* dengan Literasi Keuangan sebagai Variabel Moderasi”.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah persepsi kemudahan memiliki pengaruh terhadap keputusan bertransaksi menggunakan *fintech payment*?
2. Apakah persepsi kegunaan memiliki pengaruh terhadap keputusan bertransaksi menggunakan *fintech payment*?
3. Apakah literasi keuangan mampu memoderasi pengaruh persepsi kemudahan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan *fintech payment*?
4. Apakah literasi keuangan mampu memoderasi pengaruh persepsi kegunaan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan *fintech payment*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan terhadap keputusan bertransaksi dalam penggunaan *fintech payment*.

2. Untuk menganalisis pengaruh persepsi kegunaan terhadap keputusan bertransaksi dalam penggunaan *fintech payment*.
3. Untuk menganalisis kemampuan literasi keuangan dalam memoderasi pengaruh persepsi kemudahan dan keputusan bertransaksi dalam penggunaan *fintech payment*.
4. Untuk menganalisis kemampuan literasi keuangan dalam memoderasi pengaruh persepsi kegunaan dan keputusan bertransaksi dalam penggunaan *fintech payment*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat di bidang teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dalam melakukan penelitian dan memberikan pengetahuan kepada peneliti.
 - b. Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi dalam menambah pengetahuan dan wawasan terutama mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keputusan bertransaksi pada *fintech payment*.
 - c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan penelitian atau dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan mengangkat tema yang sama. Dan juga diharapkan dapat memberikan informasi mengenai *fintech payment* sebagai sistem pembayaran non-tunai kepada masyarakat luas.
2. Manfaat di bidang praktis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan *fintech payment* sebagai alat untuk bertransaksi,

sehingga memiliki kemampuan dalam memilih produk jasa keuangan yang dipercaya dan dapat menambah pengetahuan dalam penggunaan *fintech*.

- b. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi kepada pemerintah sebagai pengambil kebijakan dalam pengembangan *fintech* terutama di daerah yang belum mengoptimalkan penggunaan *fintech*.

E. Batasan Penelitian

Penelitian ini hanya meliputi faktor dan objek penelitian dibatasi hanya pada pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan (*TAM Theory*) terhadap penggunaan *financial technology* sebagai alat transaksi pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan periode pengamatan dari tahun 2023. Dan mengingat ada banyaknya faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan *financial technology*.