

BAB I

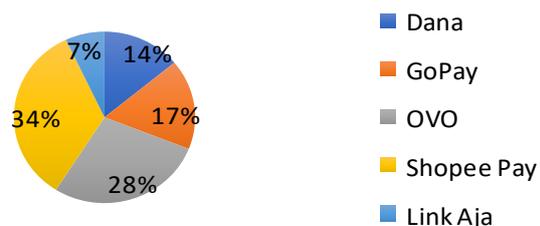
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan digitalisasi yang semakin pesat membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Salah satu dampak positifnya adalah kemudahan dalam bertransaksi finansial dengan menggunakan aplikasi digital, seperti *e-wallet*. Menurut Junaidi (2020), *e-wallet* atau dompet digital menjadi sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi secara elektronik tanpa harus menggunakan uang tunai secara fisik. Semakin banyaknya pengguna *e-wallet* menunjukkan adanya trend positif dalam penggunaan teknologi dalam melakukan transaksi finansial.

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi keuangan digital atau yang lebih dikenal sebagai *e-wallet* menjadi salah satu alat pembayaran yang semakin populer. Pada umumnya, *e-wallet* merupakan sebuah aplikasi berbasis server, dan dalam proses pemakaiannya memerlukan koneksi dengan penerbitnya. Di Indonesia sendiri terdapat berbagai *platform e-wallet* yang sering digunakan, diantaranya yakni sebagai berikut:

Platform e-wallet di Indonesia

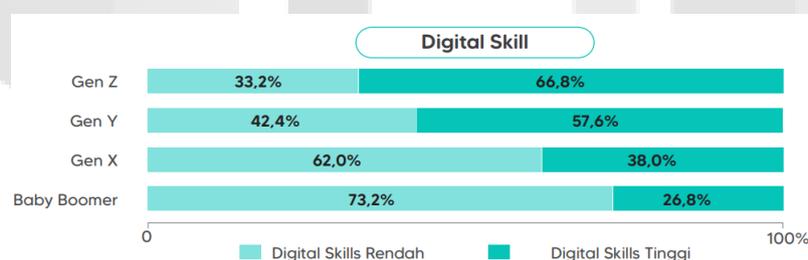


Gambar 1.1
Grafik Platform e-Wallet di Indonesia

Sumber: djkn.kemenkeu.go.id

Lima aplikasi dalam grafik *pie* tersebut merupakan *platform* terbesar yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia. Dikutip data resmi pada laman (Kementrian Keuangan RI, 2020) yang diakses pada 8 April 2023, berdasarkan hasil survei tersebut juga ditemukan dompet digital mana saja yang menguasai pangsa pasar yakni ShopeePay. Shopee Pay berhasil memperoleh posisi pertama sebagai merek dompet digital paling unggul di Indonesia. Dari informasi diatas maka dapat disimpulkan bahwa banyak masyarakat Indonesia yang menggunakan dompet digital.

Menurut Soewandi et al., (2022), *e-wallet* menawarkan berbagai keuntungan, seperti kemudahan, kecepatan, dan efisiensi dalam melakukan transaksi keuangan, yang membuatnya menjadi pilihan yang menarik bagi pengguna, terutama bagi kalangan mahasiswa. Mahasiswa saat ini yang mayoritasnya masih tergolong dalam generasi Z, memiliki kerentanan yang tinggi terhadap perubahan teknologi dan cenderung lebih terbuka terhadap inovasi. Oleh karena itu, mereka dianggap sebagai kelompok yang sangat potensial dalam penggunaan *e-wallet*. Hal ini didukung oleh data pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2
Grafik Digital Skill Lintas Generasi

Sumber: Status Literasi Digital Di Indonesia 2021

Decision to use merupakan keputusan dalam menggunakan produk maupun jasa melalui proses pengintegrasian serta evaluasi pada dua atau lebih pilihan, sehingga muncul satu keputusan yang sesuai. Menurut Kotler & Keller (2016), keputusan penggunaan layanan menjadi bagian dari perilaku individu, kelompok, maupun organisasi pada saat dihadapkan dalam proses pemilihan, pembelian, dan penggunaan produk, jasa, maupun penanaman dalam memenuhi kebutuhan atau keinginan seseorang. Dalam konteks *e-wallet*, seseorang benar-benar mengambil keputusan menggunakan *e-wallet* ketika dirinya telah melakukan evaluasi mendalam mengenai perlunya menggunakan *e-wallet* dalam memenuhi kebutuhan atau keinginan (Dina Marsela et al., 2022).

Decision to use saling berkaitan dengan *intention to use*. Keputusan untuk menggunakan produk maupun layanan muncul karena ada keinginan dan rencana seseorang untuk membeli atau menggunakan suatu produk atau jasa tertentu. *Intention to use e-wallet* sendiri merupakan kecenderungan atau keinginan individu untuk menggunakan *e-wallet* sebagai alat pembayaran atau transaksi dalam kehidupan sehari-hari. Niat ini akan mewakili konsumen untuk merencanakan dan bersedia menggunakan produk maupun jasa di masa depan, yang akan mendorong perilaku yang sebenarnya (Mahyarni 2013; Aisyah & Sesunan 2023). Menurut (Aisyah & Sesunan, 2023) dalam penelitiannya, *intention* berpengaruh positif secara langsung terhadap *decision to use e-wallet*. Dalam konteks *e-wallet*, *intention to use* juga dipengaruhi faktor-faktor lain seperti *digital financial literacy*, *perceived usefulness*, dan *perceived ease of use*.

Digital financial literacy merujuk pada pemahaman individu mengenai konsep keuangan digital, keterampilan dalam menggunakan teknologi keuangan digital, serta kemampuan dalam mengelola keuangan secara digital. Mahasiswa sebagai pengguna potensial *e-wallet* perlu memiliki tingkat literasi keuangan digital yang memadai untuk dapat memahami dan memanfaatkan *e-wallet* dengan baik. Menurut Tran et al., (2022), *Digital Financial Literacy* adalah kemampuan individu untuk memahami, menggunakan, dan mengelola keuangan secara efektif dalam konteks digital. Ini mencakup pemahaman tentang konsep keuangan, keterampilan dalam menggunakan alat-alat dan teknologi keuangan digital, serta kemampuan untuk membuat keputusan keuangan yang cerdas dalam lingkungan digital.

Pada konteks *e-wallet*, *digital financial literacy* berkaitan dengan beberapa hal-hal seperti wawasan dan pengetahuan mengenai macam-macam *e-wallet*, kelebihan dan kelemahan dari masing-masing *e-wallet*, serta fungsi-fungsi dari *e-wallet* yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain pemahaman konsep, *digital financial literacy* juga melibatkan keterampilan praktis dalam menggunakan teknologi *e-wallet*. Audina et al., (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa *digital financial literacy* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *behavioural intention*.

Faktor lain yang memengaruhi *intention to use e-wallet* adalah *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. *Perceived usefulness* mengacu pada persepsi individu tentang sejauh mana penggunaan *e-wallet* akan memberikan manfaat dan kontribusi positif dalam mencapai kebutuhan mereka. *Perceived usefulness*

memiliki peran penting dalam mempengaruhi niat penggunaan *e-wallet*. Semakin tinggi *perceived usefulness* yang dirasakan oleh seseorang, maka semakin tinggi pula *intention to use* seseorang pada *e-wallet*. Menurut Hendratno (2022), dalam penelitiannya, *perceived usefulness* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *intention to use e-wallet*.

Perceived ease of use diartikan sebagai sejauh mana teknologi atau aplikasi mudah digunakan oleh pengguna (Tran et al., 2022). *Perceived ease of use* mengacu pada persepsi individu tentang sejauh mana penggunaan *e-wallet* akan mudah dilakukan tanpa memerlukan usaha yang besar. Semakin mudah pengguna mengoperasikan *e-wallet*, semakin tinggi kemungkinan mereka untuk menggunakannya secara aktif. *Perceived ease of use* juga mencerminkan keyakinan seseorang mengenai suatu sistem *e-wallet* yang pengoperasiannya dapat dilakukan dengan mudah tanpa memerlukan usaha yang besar. Hal ini berarti bahwa semakin mudah penggunaan sebuah teknologi atau aplikasi, maka semakin besar *intention to use* dari seseorang. Menurut penelitian Mahfuroh & Wicaksono (2020), *perceived ease of use* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *intention to use platform e-wallet* bernama LinkAja. Hasil ini berbanding terbalik dari penelitian (Ong & Nuryasman M.N, 2022), yang menunjukkan bahwa *perceived ease of use* tidak memiliki pengaruh terhadap niat penggunaan *e-wallet*.

Dalam penelitian ini, penulis ingin meneliti pengaruh *digital financial literacy*, *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* terhadap *decision to use e-wallet* mahasiswa UHW Perbanas Surabaya, dengan *intention to use* sebagai mediasi. Penelitian ini ingin dilakukan karena mahasiswa UHW Perbanas

Surabaya merupakan pengguna potensial *e-wallet* yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan pengguna *e-wallet* pada umumnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan teori *intention to use* dalam konteks penggunaan *e-wallet*. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi penyedia *e-wallet* untuk meningkatkan penggunaan *e-wallet* melalui peningkatan *digital financial literacy*, *perceived usefulness*, dan *perceived ease of use* dari pengguna. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kepentingan dan relevansi yang cukup penting bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik di bidang teknologi keuangan (*financial technology*) khususnya pada penggunaan *e-wallet*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Apakah *digital financial literacy* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *intention to use e-wallet*?
2. Apakah *perceived usefulness* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *intention to use e-wallet*?
3. Apakah *perceived ease of use* memiliki pengaruh signifikan terhadap *intention to use e-wallet*?
4. Apakah *intention to use e-wallet* memiliki pengaruh signifikan terhadap *decision to use e-wallet*?

5. Apakah *digital financial literacy* yang dimediasi dengan *intention to use e-wallet* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *decision to use e-wallet*?
6. Apakah *perceived usefulness* yang dimediasi dengan *intention to use e-wallet* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *decision to use e-wallet*?
7. Apakah *perceived ease of use* yang dimediasi dengan *intention to use e-wallet* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *decision to use e-wallet*?
8. Apakah *digital financial literacy* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *decision to use e-wallet*?
9. Apakah *perceived ease of use* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *decision to use e-wallet*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki 4 (empat) tujuan dalam menganalisis pengaruh, yakni:

1. Untuk menganalisis pengaruh yang positif signifikan dari *digital financial literacy* terhadap *intention to use e-wallet*.
2. Untuk menganalisis pengaruh positif signifikan dari *perceived usefulness* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *intention to use e-wallet*.
3. Untuk menganalisis pengaruh signifikan dari *perceived ease of use* memiliki pengaruh signifikan terhadap *intention to use e-wallet*.

4. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh positif signifikan dari *intention to use* terhadap *decision to use*.
5. Untuk menganalisis pengaruh yang positif signifikan dari *digital financial literacy* terhadap *decision to use e-wallet* dengan di mediasi oleh *intention to use e-wallet*.
6. Untuk menganalisis pengaruh yang positif signifikan dari *perceived usefulness* terhadap *decision to use e-wallet* dengan di mediasi oleh *intention to use e-wallet*.
7. Untuk menganalisis pengaruh yang positif signifikan dari *perceived ease of use* terhadap *decision to use e-wallet* dengan di mediasi oleh *intention to use e-wallet*.
8. Untuk menganalisis pengaruh yang positif signifikan dari *digital financial literacy* terhadap *decision to use e-wallet*?
9. Untuk menganalisis pengaruh yang positif signifikan dari *perceived ease of use* terhadap *decision to use e-wallet*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi acuan awal untuk mengetahui cara melakukan penelitian yang baik dan benar.

2. Bagi Pembaca

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi informasi dan wawasan yang baru bagi pembaca khususnya wawasan terkait variabel-variabel yang diteliti.

3. Bagi Perusahaan *e-Wallet*

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi *knowledge* tambahan bagi para pelaku bisnis *e-wallet* diseluruh Indonesia.

4. Bagi Universitas Hayam Wuruk Perbanas

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan dokumen akademik yang baik bagi kampus serta dapat menjadi referensi penulisan penelitian dimasa yang akan datang.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari beberapa bab yakni sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka yang berisikan penelitian terdahulu, landasan teori, hubungan antar variabel, hipotesa dan kerangka pemikiran

BAB III METODE PENELITIAN

Membahas mengenai metode penelitian yang terdiri dari pendekatan penelitian, variabel penelitian, penentuan sampel, dan populasi, jenis, dan sumber data, metode pengumpulan data, dan metode analisis.

BAB IV GAMBARAN SUBYEK PENELITIAN DAN ANALISIS DATA.

Pada bab empat, akan menjelaskan terkait gambaran subyek penelitian serta analisis data seperti analisis deskriptif dan analisis statistik.

BAB V PENUTUP.

Pada bab lima, akan menjelaskan mengenai kesimpulan, keterbatasan, penelitian dan saran yang sekaligus menjadi akhir dalam penulisan skripsi ini.