

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di dunia semakin berkembang dan bertambah canggih setiap waktunya, salah satunya internet. Penggunaan internet bukanlah hal yang asing dimasa sekarang. Hampir semua hal berkaitan dengan internet. Mulai dari kegiatan pendidikan, transportasi, ekonomi, bahkan sampai kesehatan pun juga memiliki keterkaitan dengan internet.

Istilah internet merupakan akronim dari kata *interconnection networking* yang pada umumnya dikenal sebagai penghubung jaringan-jaringan komputer yang ada diseluruh dunia. Sehingga pada saat sebuah komputer digunakan maka akan terkoneksi secara otomatis dengan komputer lain dan memberikan informasi antara satu dengan yang lainnya.¹

Indonesia sendiri menjadi salah satu negara yang warga negaranya menjadi konsumen internet terbesar di dunia. Mengutip dari Kompas.com pengguna internet di Indonesia terus mengalami

¹Yenny Pahmawaty, *Internet Untuk Pemula*, (Jakarta Timur: Adfale Optima Cipta, 2017), h. 5.

kenaikan tiap tahunnya. Pada awal tahun 2021 pengguna internet di Indonesia bahkan mencapai 202,6 juta jiwa. Jumlah ini meningkat sebesar 15,5% atau setara dengan 27 juta jiwa apabila dibandingkan dengan tahun 2020, dan hal ini diprediksi akan terus bertambah dan meningkat seiring dengan berjalannya waktu.¹

Saat ini teknologi internet tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi atau sarana untuk mencari informasi saja, tetapi internet juga sudah bertransformasi menjadi sebuah alat untuk melakukan transaksi dan pemasaran. Hal ini didasari pada salah satu kelebihan internet yang mudah diakses dimana saja, sehingga para penggunanya merasa lebih praktis dan efisien dalam waktu bersamaan.

Kelebihan internet yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja tentunya berdampak pada pola perilaku penggunanya. Salah satunya pola perilaku konsumtif masyarakat yang cenderung lebih menuruti keinginan dan ambisi yang kuat dalam menginginkan dan melakukan sesuatu. Hal ini dapat dilihat dari minat masyarakat dalam menggunakan berbagai sosial media seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Whatsapp*, *Youtube* dan aplikasi lainnya. Minat

¹Galuh Putri Riyanto, "Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta," <http://www.kompas.com>, diakses pada 09 November 2021, pukul 14.31 WIB.

masyarakat yang tinggi terhadap penggunaan media sosial ternyata berdampak pada salah satu fungsi dari media sosial tersebut. Media sosial yang pada awal fungsinya sebagai sarana untuk berkomunikasi secara virtual pun akhirnya berkembang menjadi salah satu media untuk melakukan transaksi bisnis, *marketing* atau perdagangan secara *online*.

Pada masa sekarang ini, perusahaan memang tidak hanya mengandalkan strategi pemasaran secara konvensional berupa *face to face* kepada para calon konsumennya, tetapi juga bisa melalui *digital marketing* yang justru lebih mudah untuk menargetkan calon konsumen yang diinginkan oleh perusahaan. *Digital marketing* merupakan sebuah media perantara perusahaan untuk memasarkan produknya, dengan menggunakan bantuan jaringan internet perusahaan akan mempromosikan produk yang dijualnya kepada konsumen yang ditargetkan.

Dalam melakukan proses *digital marketing*, para pelaku ekonomi yang terlibat akan melakukan kegiatan transaksi pembayaran melalui *E-wallet*. *E-wallet* atau sering juga disebut dengan dompet digital sebuah media elektronik yang didalamnya berisi akun prabayar dengan menggunakan kata sandi khusus

dalam menyimpan uang, dimana uang yang tersimpan tersebut bisa digunakan untuk melakukan transaksi *online* mulai dari belanja *online* sampai memesan tiket penerbangan.²

E-wallet merupakan salah satu bagian dari *digital payment* atau metode pembayaran secara digital. *Digital payment* merupakan metode pembayaran berbasis teknologi atau elektronik dimana uang disimpan, di proses dan diterima dalam bentuk informasi digital. Selain *e-wallet*, *digital payment* juga memiliki jenis lain seperti *m-banking* dan juga *e-money*. Saat ini aplikasi *digital payment* juga tersedia banyak, mulai dari *OVO*, *Go-Pay*, *ShopeePay*, *Dana*, *Link Aja* dan lain sebagainya.³

Di zaman sekarang aplikasi *digital payment* merupakan salah satu aplikasi yang sangat digandrungi oleh masyarakat Indonesia, terutama kalangan anak muda. Hal ini dikarenakan *digital payment* lebih mudah dan fleksibel dalam penggunaannya sehingga sangat cocok untuk kalangan anak muda terutama

²Fitri Yani, "Peran Otoritas Jasa Keuangan Dalam Perlindungan Konsumen Pengguna Dompot Elektronik," *Jurnal Lex Justitia*, Vol 2 No 2 (Juli 2020) Universitas Potensi Utama, h. 115.

³Putu Teddy Noviana dan Gede Sri Darma, "Exploring Digital Marketing Strategies During The New Normal Era In Enhancing The Use Of Digital Payment," *Jurnal Mantik*, Volo 4 No 3 (November 2020), Universitas Negeri Denpasar, h. 2259.

mahasiswa yang memang lebih menyukai segala hal yang instan dan cepat.

Masyarakat Indonesia memiliki minat yang sangat tinggi terhadap penggunaan aplikasi *e-money* dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini juga didukung dalam metode pembayaran melalui aplikasi *digital payment* terdapat unsur kemudahan akses penggunaannya. Jogiyanto mendefinisikan kemudahan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan terbebas dari usaha, kemudahan penggunaan dalam mempelajari sesuatu, mudah dipahami, dan mudah pula dalam mengoperasikannya.⁴

Selain karena unsur kemudahan aksesnya, unsur keamanan pada saat menggunakan aplikasi *digital payment* juga menjadi pertimbangan penting bagi masyarakat khususnya kalangan anak muda seperti mahasiswa untuk menggunakan aplikasi *digital payment*. Mengingat pada saat melakukan transaksi dengan menggunakan aplikasi *digital payment* juga memiliki risiko tersendiri, seperti adanya pencurian, perubahan atau kebocoran data dan penipuan. Keamanan mampu memberikan kenyamanan

⁴Abdillah Willy, Jogiyanto, *Partial Least Square (PLS) Alternatif Structural Equation Modeling (SEM) Dalam Penelitian Bisnis*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2007), h. 115.

bagi penggunaannya sehingga pada akhirnya hal ini juga berdampak pada meningkatnya jumlah penjualan.⁵

Pada dasarnya sifat manusia ketika melihat atau mendengar sesuatu yang unik, praktis dan efisien tentunya akan langsung menarik minat atau perhatian mereka. Apalagi jika unsur kemudahan dan keamanan yang memang paling penting ketika menggunakan sesuatu sudah terpenuhi, maka tidak menutup kemungkinan mereka akan terus menggunakannya. Menurut Muhibbin Syah minat kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Hal ini juga berkaitan dengan *digital payment*, *digital payment* menawarkan inovasi alat pembayaran yang unik, praktis dan tentunya efisien untuk digunakan dalam kegiatan sehari-hari.⁶

Saat ini aplikasi *digital payment* yang paling marak digunakan sebagai alat transaksi adalah *ShopeePay*. Fitur baru yang ditawarkan oleh aplikasi *Shopee* ini menjadi *booming* dikalangan masyarakat karena dirasa mudah digunakan dan tidak

⁵Widiyanto, Eri Baskoro, Fitriani, "Pengaruh Manfaat, Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Minat Pemakaian Financial Technology Pada Aplikasi OVO Sebagai Digital Payment (Studi Kasus Mahasiswa FEB Universitas Muhammadiyah Metro)," *Jurnal Akuntansi AKTIVA*, Vol 1 No 1 (April 2020), h. 97-98.

⁶Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rodakarya, 2001), cet. Ke-6, h. 136

terlalu memenuhi memori *handphone* karena sudah satu aplikasi dengan *Shopee*. Selain itu fitur *ShopeePay* ini juga memiliki banyak sekali keuntungan bagi para penggunanya. Misalnya dengan menggunakan layanan *ShopeePay* dalam melakukan transaksi pembayaran baik itu belanja ataupun membayar tagihan lainnya maka akan mendapatkan *voucher* gratis ongkos kirim dan juga *cashback*. Maka tidak heran apabila layanan *ShopeePay* ini menjadi cepat sekali *trending* dan menarik perhatian masyarakat yang memang pada dasarnya menyukai hal yang simpel dan memberikan banyak keuntungan.

Penelitian ini merupakan refleksi dari penelitian Adinda Niken Saraswati (2021) dengan persepsi kemudahan dan persepsi keamanan sebagai variabel independennya dan minat penggunaan sebagai variabel dependennya. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa variabel persepsi kemudahan dan persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-money* dikalangan generasi *milenial*. Hal yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dalam objek penelitiannya. Penelitian Adinda Niken Saraswati (2021) berfokus pada minat penggunaan *e-money* bagi generasi *milenial* dan

menyasar pada kalangan masyarakat biasa. Sedangkan penelitian ini berfokus pada minat penggunaan *digital payment* layanan *ShopeePay* dikalangan mahasiswa.⁷

Dari penjelasan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH KEMUDAHAN AKSES DAN KEAMANAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN APLIKASI *DIGITAL PAYMENT SHOPEEPAY* DIKALANGAN MAHASISWA (Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan Ekonomi Syariah Tahun 2019 UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten).”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah yang ada dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pertumbuhan *digital payment* yang terus meningkat di Indonesia tetapi tidak diikuti dengan sosialisasi pentingnya penggunaan *digital payment* sebagai sarana efisiensi sistem

⁷Adinda Niken Saraswati, “Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money* Dikalangan Generasi *Milenial* (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Medan Baru),” *Skripsi*, (Universitas Sumatera Utara, 2021), h. 16

pembayaran, sehingga sampai saat ini masyarakat masih menggunakan uang tunai sebagai alat transaksinya.

2. Keamanan yang disediakan oleh layanan digital payment khususnya ShopeePay dari sudut pandang masyarakat awam masih sering bermasalah. Kebocoran data identitas pribadi yang bisa saja disalahgunakan oleh oknum tertentu ataupun masalah hilangnya dana saldo yang tersimpan menjadi alasan masyarakat masih belum percaya sepenuhnya untuk menggunakan digital payment.

C. Batasan Masalah

Agar tidak memperbanyak suatu pembahasan masalah dan karena adanya keterbatasan waktu, dana, tenaga dan teori-teori serta agar fokus penelitian ini lebih terarah maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas hanya mengenai Pengaruh Kemudahan Akses Dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi *Digital Payment ShopeePay* Dikalangan Mahasiswa Jurusan Ekonomi Syariah Tahun 2019 UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Adapun kemudahan penggunaan dan keamanan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengenai

kemudahan dan rasa aman menurut persepsi mahasiswa atau responden.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apakah kemudahan akses berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi *digital payment ShopeePay* dikalangan Mahasiswa?
2. Apakah keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi *digital payment ShopeePay* dikalangan mahasiswa?
3. Apakah kemudahan akses dan keamanan secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi *digital payment ShopeePay* dikalangan mahasiswa?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan akses terhadap minat penggunaan aplikasi *digital payment ShopeePay* dikalangan mahasiswa.

2. Untuk mengetahui pengaruh keamanan terhadap minat penggunaan aplikasi *digital payment ShopeePay* dikalangan mahasiswa.
3. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan akses dan keamanan secara bersama-sama terhadap minat penggunaan aplikasi *digital payment ShopeePay* dikalangan mahasiswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi pembaca yang terurai sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai syarat kelulusan dalam perkuliahan Program Studi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam UIN Sultan Maulana Hasanudddin Banten.

2. Bagi Perguruan Tinggi

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi perpustakaan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten mengenai judul “Pengaruh Kemudahan Akses Dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi *Digital Payment ShopeePay* Dikalangan Mahasiswa Studi Kasus Pada

Mahasiswa Jurusan Ekonomi Syariah FEBI UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2019.”

3. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan pemahaman mengenai seberapa besar pengaruh kemudahan akses dan keamanan terhadap minat penggunaan aplikasi *digital payment ShopeePay* bagi kalangan mahasiswa Jurusan Ekonomi Syariah Tahun 2019.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pembanding hasil penelitian yang berkaitan dengan keputusan penggunaan aplikasi *digital payment ShopeePay*.

G. Sistematika Penulisan

1. Bagian Awal

Bagian awal berisi hal-hal yang dimiliki dalam skripsi ini yaitu: pertama terdiri dari lembar judul, abstrak, persetujuan, pengesahan, lembar keaslian skripsi, nota dinas, riwayat hidup penulis, persembahan, motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar.

2. Bagian Isi

Pada bagian isi dalam skripsi ini terbagi kedalam 5 bab, yaitu sebagai berikut:

- a. **BAB I. PENDAHULUAN.** Bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.
- b. **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.** Pada bab dua ini berisi teori-teori apa saja yang digunakan dalam penelitian ini, penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik atau masalah yang sedang dibahas, kerangka pemikiran, pengaruh antar variabel dan hipotesis penelitian.
- c. **BAB III. METODE PENELITIAN.** Dalam bab tiga ini terdiri dari waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel, jenis metode penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.
- d. **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.** Bab ini berisikan mengenai gambaran umum objek penelitian, mengenai deskripsi data, analisis data dan hasil analisis yang telah dilakukan.

e. BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN. Bab ini berisi mengenai kesimpulan yang merupakan jawaban ringkas terhadap rumusan masalah. Selain itu bab ini juga berisikan saran yang direkomendasikan berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir berisi tentang daftar pustaka yang menjadi referensi penelitian dan lampiran-lampiran.