

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dalam era globalisasi berkembang sangat pesat, sehingga secara dominan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat. Masyarakat umumnya menggunakan teknologi dengan tujuan mempermudah dan mempercepat berbagai tugas, dengan harapan mencapai tingkat kinerja yang lebih optimal dari segi efisiensi dan efektivitas. Fenomena ini membuat masyarakat terpengaruh dan cenderung menyukai segala sesuatu yang praktis dan dapat diakses dengan cepat. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah merubah pola kehidupan beserta instrumen pembayaran ekonomi di tengah masyarakat.

Dengan perkembangan komputer serta perluasan akses internet, menciptakan instrumen pembayaran yang lebih nyaman menjadi sangat populer. Bersamaan dengan kemajuan waktu dan berkembangnya teknologi, aktivitas keuangan menggunakan uang kertas (tunai) sudah tidak efektif lagi dan sudah banyak masyarakat yang mulai mempergunakan uang elektronik (*e-money*). Tingkat penggunaan uang elektronik sangat tinggi di daerah perkotaan.

Meskipun penggunaan perangkat non tunai semakin meningkat, uang tunai masih menjadi transaksi pembayaran yang dominan dikalangan mahasiswa pada umumnya. Minat untuk menggunakan uang *e-money*

masih rendah. Dibalik hal tersebut, masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui cara dan fungsi penggunaan perangkat *cashless*, serta keterbatasan penggunaan uang elektronik di kampus.

Faktanya, alat pembayaran tunai seperti uang rupiah diketahui memiliki risiko pencurian, pemalsuan, dan biaya pemrosesan dalam kondisi tertentu seperti transaksi token, pembelian listrik, air, pulsa, belanja di mall dan pusat perbelanjaan, sehingga pembayaran bisa lebih mudah (Sari 2019).

Tabel 1. 1 Data Mahasiswa Akuntansi Periode Ganjil 2022

No	Universitas	Jumlah Mahasiswa
1	Universitas Internasional Batam	609
2	Universitas Universal	121
3	Universitas Riau Kepulauan	335
4	Universitas Batam	52
5	Universitas Ibnu Sina	117
Total Mahasiswa		1.234

Sumber : Pddikti

Uang memainkan peran yang sangat krusial dalam peningkatan ini. Sebab itu, perkembangan sistem pembayaran mengalami kemajuan yang semakin pesat. Mahasiswa akan dengan mudah membayar tagihannya tanpa batasan waktu atau tempat, serta tanpa perlu membawa uang dalam jumlah besar. Hal ini dapat meningkatkan minat di kalangan mahasiswa. Perkembangan ini mendorong uang elektronik menggantikan peran sistem

pembayaran yang biasanya menggunakan uang tunai (Pratama and Suputra 2019).

Uang elektronik (*E-money*) adalah suatu bentuk alat pembayaran elektronik yang memungkinkan penyimpanan nilai uang di dalamnya. *E-money* nilainya dapat ditransfer dengan media elektronik. *E-money* ialah pembayaran dimuka serta multiguna. Pembayaran dimuka berarti pemilik *E-money* harus mengisi kembali saldo terlebih dahulu dengan melakukan penyetoran sejumlah dana tertentu sebagai saldo ke penerbit *E-money*. Sehingga pengguna dapat menggunakan layanan *E-money* dalam bertransaksi. Setelah transaksi selesai, sisa uang elektronik akan otomatis (Rachmawati *et al.*, 2021).

Gambar 1. 1 Data Penggunaan E-Money Tahun 2019 – November 2022



Sumber : Databoks.katadata.co.id

Menurut informasi dari Bank Indonesia, terdapat dua jenis uang elektronik yang digunakan di Indonesia, yakni uang elektronik berbasis chip sejumlah 89,09 juta unit dan berbasis server sejumlah 683,47 juta unit. Uang

elektronik berbasis chip adalah suatu bentuk alat pembayaran yang menggunakan kartu atau media lain yang memiliki chip tertanam, yang mengandung nilai uang dalam bentuk nominal. Pada bulan November 2022, besaran uang elektronik yang berputar mencapai 772,57 juta unit, menunjukkan kenaikan senilai 34,28% dari akhir tahun 2021 (Bank Indonesia 2023).

Menurut data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), pada bulan Juni tahun 2022 jumlah penduduk Indonesia mencapai 275,77 juta jiwa. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa rata-rata setiap penduduk memiliki 2,8 unit uang elektronik pada tahun sebelumnya. Jumlah uang elektronik yang terdaftar mencapai 188,9 juta unit, sedangkan yang tidak terdaftar mencapai 583,66 juta unit. Total nilai transaksi uang elektronik selama periode Januari hingga November 2022 mencapai Rp 1,03 kuadriliun, mengalami peningkatan sebesar 46,44% jika dibandingkan dengan periode yang sama pada tahun sebelumnya.

Tabel 1. 2

Rincian Transaksi Uang Elektronik
Periode Januari – November 2022

No	Rincian Transaksi	Jumlah
1	Reload/Top Up	Rp 455.904,20 miliar
2	Belanja	Rp 369.915,07 miliar
3	Transfer Antar Uang Elektronik	Rp 39.640,49 miliar
4	Tarik Tunai Uang Elektronik	Rp 39.640,49 miliar

5	Reedem	Rp 8.600,17 miliar
6	Initial (Isi pertama kali)	Rp 7.404,11 miliar
Total		Rp 1.034.830,65 miliar

Sumber : Databoks.katadata.co.id

Seperti yang sudah dijelaskan, bank merupakan salah satu lembaga penyelenggara yang mengeluarkan *e-money* dalam bentuk kartu. Selain bank, ada juga non-bank atau Perusahaan yang menjadi penyelenggara dan mengeluarkan *e-money* dalam bentuk teknologi elektronik dengan menggunakan internet. Berikut table top of *e-money* yang ada di Indonesia.

Tabel 1. 3

Top Brand E-Money yang berasal dari Indonesia

No	Merek E-Money
1	E-money Mandiri
2	Flazz BCA
3	BRIZZI BRI
4	TapCash BNI
5	Indomaret Card

Sumber : DailySocial.id

Menurut (Anggraeni *et al* 2023). Minat merupakan hasil dari stimulus yang muncul saat individu memandang suatu produk serta merasakan ketertarikan saat mencoba produk tersebut, yang kemudian memunculkan daya tarik untuk membeli dan mempunyai produk tersebut. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat dapat timbul karena pengamatan seseorang pada penggunaan uang elektronik (*E-money*)

saat melaksanakan aktivitas finansial, ataupun minat dapat muncul sesudah mendapatkan informasi terkait uang elektronik (*E-money*), mendorong pelanggan menerapkan *e-money* pada pembayaran transaksi.

Tingkat literasi keuangan merupakan salah satu dari berbagai faktor yang mempengaruhi keputusan seseorang dalam menggunakan *E-money* (Fatonah and Hendratmoko 2020). Literasi keuangan adalah pemahaman mengenai cara manajemen finansial dengan efektif. Singkatnya, literasi keuangan diartikan sebagai keterampilan, pemahaman, serta pengetahuan yang mempengaruhi sikap dan tindakan individu terkait dengan keuangan.

Literasi keuangan terdiri dari dua aspek, yakni aspek pemahaman serta aspek pengimplementasian. Dimensi pemahaman mencakup pengetahuan tentang situasi finansial pribadi, sementara dimensi pengimplementasian berkaitan dengan cara individu mengelola finansial dan menggunakan produk finansial yang sesuai dengan keadaan finansialnya (Saleh and Sari 2020).

Selain tingkat literasi keuangan yang menjadi dasar peningkatan minat penggunaan *E-money*, faktor kenyamanan juga memainkan peran penting dalam meningkatkan minat mahasiswa untuk menggunakannya. Menurut Kemudahan didefinisikan sebagai indikator apakah seseorang yakin bahwa suatu teknologi dapat dipahami dan digunakan dengan mudah. Lebih lanjut, persepsi kemudahan dijelaskan sebagai keyakinan atau pandangan terhadap kemudahan dalam proses pengambilan keputusan. Apabila persepsi individu pada sistem informasi itu sederhana saat

diimplementasikan, seseorang nantinya akan mengimplementasikannya di masa depan.

Selain kemudahan sebagai fondasi untuk meningkatkan ketertarikan dalam mempergunakan *E-money*, faktor kemanfaatan juga berdampak dalam menambah minat mahasiswa mengaplikasikan *E-money* (Rufaidah *et al.*, 2023). Kemanfaatan didefinisikan oleh seberapa jauh keyakinan setiap orang bahwa pemanfaatan teknologi mampu menambah produktivitasnya. Jika seseorang menyatakan puas dengan sistem informasi yang diaplikasikan serta mengakui manfaatnya, kemungkinan besar ia akan menggunakan kembali teknologi tersebut di masa mendatang. Kemanfaatan dapat dianggap sebagai sejauh mana kemungkinan seorang pengguna potensial menggunakan suatu teknologi yang dapat meningkatkan kinerja dalam melaksanakan tugas-tugasnya.

Minat mahasiswa dalam menggunakan uang elektronik (E-money) terkait dengan beberapa faktor, termasuk tingkat pemahaman atau literasi keuangan, kemudahan dan manfaatnya yang Dengan tujuan mempengaruhi minat konsumen untuk mengadopsi dompet digital dan meningkatkan penggunaan uang elektronik oleh konsumen.

Permasalahan yang ada pada *e-money* ini adalah yang pertama ketidakcocokan interoperabilitas terjadi ketika alat pembayaran elektronik yang dicetak oleh satu penerbit tidak dapat dipakai saat melakukan pembayaran di pedagang yang menerbitkan alat pembayaran lainnya. Permasalahan yang kedua ialah tidak adanya opsi pengisian ulang saldo

melalui operasi seluler atau internet menjadi hambatan. Saat ini, pengisian saldo *e-money* hanya dapat dilakukan dengan cara langsung ke bank atau melalui mesin ATM. Yang ketiga permasalahan *cyber crime* dalam *e-money* yaitu seperti banyak laporan yang masuk bahwa setelah pembayaran menggunakan kartu *e-money* tersebut dan barang ternyata sudah dibawa oleh pelaku sedangkan sehari setelah pembayaran tersebut ditolak oleh pihak bank sehingga disini terdapat pihak penjual yang dirugikan. Yang keempat *e-money* hanya bisa digunakan dengan mesin pembaca spesifik karena kartu ini tidak bisa digunakan untuk belanja (Ramadhan *et al.*, 2020).

Penelitian ini berkontribusi pada program pemerintah untuk mewujudkan perekonomian digital di berbagai sektor industri. Penelitian ini juga berkontribusi bagi penyedia layanan untuk memberikan informasi terkait faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan *e-money* sehingga penyedia layanan aplikasi dapat memberikan kepuasan pada pengguna (Anugrah and Ompusunggu 2021).

Berdasarkan survey pertama, kita bisa melihat apa yang membuat mahasiswa menggunakan layanan *e-money* untuk lintas pembayaran. Sovia Rizky (22 tahun) adalah seorang mahasiswa akuntansi di Universitas International Batam yang berulang kali melakukan transaksi pembayaran menggunakan *e-money*. Sovia mengatakan pertama kali mengetahui *E-Money* pada saat akan melakukan perjalanan ke Tanjung Uban dimana di pelabuhan tersebut hanya melayani pembayaran menggunakan *e-money*.

Mulai sekarang, Sovia mengetahui informasi tentang apa itu *e-money*, bagaimana cara menggunakannya dan manfaat apa yang bisa dirasakannya.

Pengalaman lain datang dari Lia Novianti (22 tahun) juga mahasiswa di Universitas International Batam mengaku belum mengetahui dan belum pernah bertransaksi menggunakan *e-money* sebagai metode pembayaran karena belum paham dengan fungsi dan manfaat *e-money*. Ia mengaku sudah sering mendengar tentang *e-money* namun lebih detail nya seperti penggunaan dan manfaat yang dirasakan belum diketahui.

Berdasarkan survey pendahuluan ini, terlihat bahwa pengetahuan umum tentang *e-money* sebagai teknologi pembayaran dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi minat menggunakan *e-money*. Hal ini didukung oleh penelitian (Puspita and Solikah 2022). dalam skala parsial, dapat disimpulkan bahwa dimensi pemahaman dan penggunaan dari variabel literasi keuangan pertama berdampak signifikan pada minat penggunaan *e-money*. Penelitian (Pratama and Suputra 2019). Meneliti bahwa kemudahan penggunaan berdampak positif signifikan terhadap minat penggunaan *e-money* di Surabaya. Temuan ini selaras dengan riset (Prasetya and Putra 2020). menunjukkan bahwa kemanfaatan berdampak signifikan dan positif karena semakin meningkat manfaat yang diperoleh pengguna dari penggunaan *e-money* maka penggunaan *e-money* produktivitasnya akan semakin meningkat dalam menyelesaikan pekerjaannya

Berdasarkan latar belakang serta hasil penelitian terdahulu penulis tertarik untuk melaksanakan riset yang berkaitan dengan judul

**“PENGARUH LITERASI KEUANGAN, KEMUDAHAN, DAN
KEMANFAATAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *E-MONEY*
PADA MAHASISWA DI KOTA BATAM”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pada latar belakang di atas, beberapa permasalahan dapat teridentifikasi pada riset ini, seperti :

1. Masih ada mahasiswa akuntansi yang belum berminat menggunakan *e-money* dan lebih memilih menggunakan uang tunai.
2. Masih ada mahasiswa akuntansi yang belum memahami tentang *e-money*.
3. Masih ada mahasiswa akuntansi yang belum memahami kemudahan dari *e-money*.
4. Masih ada mahasiswa akuntansi yang belum memahami kemanfaatan dari *e-money*.

1.3 Batasan Masalah

1. Variabel dependen pada riset ini ialah minat penggunaan *e-money*.
2. Variabel independent pada riset ini ialah Pengaruh Literasi Keuangan (X1), Kemudahan (X2) dan Kemanfaatan (X3).
3. Objek dalam penelitian ini ialah mahasiswa akuntansi di kota Batam

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah Literasi Keuangan berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan *E-Money* pada mahasiswa akuntansi di kota Batam?

2. Apakah Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan *E-Money* pada mahasiswa akuntansi di kota Batam?
3. Apakah Kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan *E-Money* pada mahasiswa akuntansi di kota Batam
4. Apakah Pengaruh Literasi Keuangan, Kemudahan, dan Kemanfaatan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan E-Money pada mahasiswa akuntansi di kota Batam?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk menguji dan mengevaluasi pengaruh Literasi Keuangan terhadap Minat Penggunaan *E-Money* pada mahasiswa akuntansi di kota Batam
2. Untuk menguji dan mengevaluasi Kemudahan terhadap Minat Penggunaan *E-Money* pada mahasiswa akuntansi di kota Batam.
3. Untuk menguji dan mengevaluasi Kemanfaatan terhadap Minat Penggunaan *E-Money* pada mahasiswa akuntansi di kota Batam.
4. Untuk menguji dan mengevaluasi pengaruh Literasi Keuangan, Kemudahan, dan Kemanfaatan secara simultan pada Minat Penggunaan E-Money pada mahasiswa akuntansi di kota Batam.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari riset ini adalah :

1. Bagi peneliti, diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini dapat memperluas pemahaman dengan lebih mendalam dan dapat diterapkan dalam konteks keuangan.
2. Bagi pembaca, temuan dari riset ini dapat berfungsi sebagai pedoman yang berguna bagi riset lanjutan terkait dengan pemahaman literasi keuangan, kemudahan, kemanfaatan pada minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa akuntansi di kota Batam. Tidak hanya itu, penelitian ini dapat memberikan ilustrasi yang jelas kepada pembaca tentang topik riset dan menjadi sumber referensi serta refleksi bagi peneliti yang tengah menjalankan riset pada sektor serupa.
3. Bagi Universitas Putera Batam, temuan dari riset ini dapat menjadi rekomendasi bagi peneliti berikutnya di lingkungan universitas tersebut. Selain itu, hal ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan karya ilmiah di Universitas Putera Batam.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari riset ini adalah :

1. Bagi mahasiswa akuntansi di kota Batam, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk lebih meningkatkan pengetahuan mengenai *e-money* dan juga sebagai sarana dan prasarana edukasi bagi mahasiswa akuntansi di kota Batam.
2. Bagi masyarakat, temuan riset ini dapat memberikan pemahaman serta gambaran dalam menggunakan *e-money* dengan tujuan jangka untuk kemudahan bertransaksi.