

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pembayaran merupakan salah satu aktivitas penting pada setiap transaksi dalam kegiatan ekonomi. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin banyak dan semakin besarnya nilai transaksi serta resiko, dibutuhkan adanya sistem pembayaran dan alat pembayaran yang cepat, lancar dan aman. Keberhasilan sistem pembayaran akan dapat mendukung perkembangan sistem keuangan dan perbankan. Sebaliknya ketidak lancaran atau kegagalan sistem pembayaran akan memberikan dampak yang kurang baik pada kestabilan perekonomian [1].

Teknologi yang berkembang semakin pesat, serta didukung kehidupan masyarakat yang menginginkan suatu pergerakan yang lebih efektif dan efisien. Adanya perkembangan ini menyebabkan inovasi di bidang finansial. Berdasarkan hal tersebut, teknologi finansial (*financial technology*) semakin berkembang dan mempermudah masyarakat untuk melakukan pembayaran digital (*digital payment*). Pembayaran digital (*digital payment*) merupakan salah satu dari empat kategori *financial technology* [2]. Menurut Singh et al [3] dengan digital payment, pengguna dapat melakukan banyak transaksi keuangan untuk produk barang maupun jasa dengan smartphone. Akhirnya uang elektronik dikenalkan kepada masyarakat yang ditujukan untuk jenis pembayaran mikro sebagai pengganti uang digital yang digunakan pengguna aplikasi dana.

Jika melihat perkembangan sistem ekonomi pada saat ini, terlebih lagi dalam sistem pembayaran, memang dimungkinkan lembaga selain bank untuk melakukan jasa *e-money* yang tentu saja tanpa diperlukannya rekening bank dan menjadikan sistem pembayaran lebih sederhana dan efisien. Salah satu masalah yang terjadi dimana sebuah aplikasi sering mengalami bug atau eror dari setiap fitur yang ditawarkan dari informasi pra riset yang telah penulis terima dan sebarkan kepada 20 responden pengguna DANA, Didapatkanlah hasil dari prariset yang telah peneliti lakukan dimana untuk perilaku pengguna ada yang mengalami masalah oleh sebab itu penulis lakukan penelitan analisis perilaku pengguna DANA yang akan dijelaskan dalam penelitian tugas akhir ini. untuk mengetahui sejauh mana perilaku pengguna aplikasi *DANA* selama melakukan transaksi berbasis *e-money*.

Dalam penggunaan DANA cukup diminati dikalangan masyarakat dikarenakan mudah nya akses dan pengguna cukup memiliki nomor telepon dan heandphone dalam bertransaksi dengan cepat dan mudah, tidak berkemungkinan aplikasi tersebut juga mengalami eror oleh sebab itu penulis ingin menganalisis perilaku pengguna pada aplikasi DANA. Penulis sebagai mahasiswa yang sedang menulis tugas akhir untuk menganalisis perilaku pengguna DANA dalam aktivitas yang dilakukan oleh member transaksi yang dilakukan dalam bentuk penelitian tugas akhir yang berjudul. **"ANALISIS PERILAKU PENGGUNA APLIKASI DANA SEBAGAI ALAT TRANSAKSI DENGAN MENGGUNAKAN METODE UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY(UTAUT)**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan di bahas pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana tanggapan member dalam kemudahan dan kesulitan menggunakan DANA sebagai alat transaksi dalam kegiatan sehari-harinya dengan menggunakan metode UTAUT?
2. Bagaimana presentase yang didapat pada minat pengguna dan perilaku pengguna DANA sebagai alat transaksi dalam kegiatan sehari-harinya dengan menggunakan metode UTAUT?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam penelitian tugas akhir ini agar pembaca dan penelitian selanjunya dapat mengetahui batasan masalah pada penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan data dilakukan dengan cara kuesioner secara *online* dalam bentuk google form penyebarannya dilakukan dengan pengukuran data skala 1 – 5. Dengan pengambilan sampling secara acak (*probability samplin*) dari data jumlah unduh aplikasi DANA selanjutnya untuk analisis data statistik yang akan penulis lakukan yaitu menetapkan hipotesis serta penarikan kesimpulan
2. Tools yang akan digunakan untuk menganalisa hasil dari kuesioner adalah *SMART-PLS* 3.0 dan model analisis statistik yang digunakan adalah (*Structural Equation Modeling*) SEM .

3. Metode yang digunakan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dan Variabel yang digunakan yaitu Variabel Bebas *Performance expectancy(PE)*, *Effort expectancy(EE)*, *Social influence(SI)*, *Facilitating conditions(FC)*, Memiliki satu variabel terikat yaitu *Behavior Intention (BI)*, dan memiliki satu variabel Intervening yaitu *Use Behavior (UB)*.
4. Penelitian difokuskan pada perilaku pengguna yang telah menggunakan aplikasi DANA dalam aktifitas yang dilakukan dalam aplikasi

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui apakah penggunaan DANA dapat memudahkan member sebagai alat transaksi berbasis *e-money* sesuai dengan kebutuhan pengguna
2. Untuk mengetahui kesulitan apa saja yang terdapat pada penggunaan DANA dalam kegiatan transaksi nya.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Dapat mengetahui tanggapan member mengenai penggunaan DANA sebagai media alat transaksi berbasis *e-money* .
2. Dapat mengetahui kesulitan apa saja yang dirasakan oleh member dalam aktivitas transaksi yang dilakukan.

3. Untuk menambah wawasan penulis dan pembaca dalam penggunaan DANA sebagai alat transaksi yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.
4. Memberikan informasi kepada developer Aplikasi Dana tentang fitur-fitur yang dapat diperbaiki dari pendapat responden yang akan dilakukan.

1.5 SISTEMATIKA PENELITIAN

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penelitian ilmiah, dapat dilihat melalui sistematika penelitian yang meliputi.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Dan Manfaat Penelitian Serta Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan berisi beberapa teori dan konsep umum yang dideskripsikan yang mendukung penelitian yang dikutip dari jurnal, dan pendapat para pakar yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis angkat dan dari inilah penulis dapat mengambil kesimpulan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang metodologi penelitian, menjelaskan bagaimana penelitian dilakukan, mencakup tahapan dan metode yang akan digunakan dalam penelitian.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode, model dan instrument penelitian yang akan digunakan sebagai pengambilan data kuesioner pada Aplikasi DANA.

BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan dan menganalisa data-data yang disampaikan dari hasil penelitian.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan yang diperoleh dari tahap- tahap analisi serta saran atau masukan bagi pengembangan Aplikasi DANA yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anjelina (2018) 'Persepsi konsumen pada penggunaan e-money', Journal of Applied Managerial Accounting, Vol. 2, No. 2, hal 219-231
- [2] Mathew, M., Sulphrey, M.M. and Prabhakaran, J. (2014), "Perceptions and intentions of customers towards mobile banking adoption", The Journal Contemporary Management Research, Vol. 8 No. 1, pp. 83-101
- [3] Singh, A. (2016), "The future of mobile wallets in India", The Hindu Business Line, 10 March, available at: www.thehindubusinessline.com/category/the-future-of-mobile-wallets-in-india/article8332085.ece (accessed 24 July 2016).