

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet adalah suatu jaringan yang digunakan untuk menghubungkan satu dengan lainnya dimanapun dan kapanpun serta sebagai media komunikasi ketika kita ingin menggunakannya dengan baik dan benar. Tidak hanya sebagai media komunikasi saja, namun internet juga memiliki banyak peran atau kegunaannya. Seiring berkembangnya zaman, internet menjadi salah satu media yang paling banyak digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat baik dari golongan anak kecil, remaja hingga orang dewasa. Kehadiran internet sangat membantu atau memudahkan segala pekerjaan manusia sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan pekerjaan.

Internet (*Inter-Network*) merupakan sekumpulan jaringan computer yang menghubungkan website/situs akademik, Pemerintahan, Bisnis, Organisasi, dan individu. Internet menyediakan akses ke pelayanan telekomunikasi serta sumber informasi bagi jutaan *user* diseluruh dunia. Layanannya antara lain komunikasi langsung (email/ *surel*), *chating*), diskusi (*UsenetNews*), (*MailingList*), Sumber informasi terdistribusi, (*www*, *Gopher*), login remote dan Traffic file (*Telnet*, *FTP*) dan lainnya (Rusito, 2021). Adapun pengertian internet dari sudut pandang ilmiah adalah perpustakaan yang besar, yang memuat jutaan (milyaran) informasi atau data, yang dapat berupa teks, grafik, audio atau animasi, atau bentuk media elctronik. Dari perspektif komunikasi, Setiap orang dapat mengakses perpustakaan kapanpun dan dimanapun. internet merupakan cara yang sangat efektif untuk informasi dalam

jarak jauh maupun jarak dekat di lingkungan kantor, lingkungan Pendidikan atau institusi terkait (Rusito,2021) .

Di Era informasi seperti saat ini, internet sudah menjadi kebutuhan sehari – hari. Milyaran orang diseluruh dunia telah menggunakan internet. Beberapa alasan mengapa internet begitu banyak digemari antara lain: kecepatan informasi, membantu diberbagai bidang kehidupan, dan fleksibilitas. Internet menawarkan kecepatan informasi yang tidak terbayangkan sebelumnya. Dalam hitungan detik, kita bias saling bertukaran informasi dengan seseorang dibelahan dunia yang lain. Takheran jika saat ini informasi kejadian-kejadian penting dari penjuru dunia bias menyeba rbegitu cepat. Selain itu kita juga bias mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan berbagai masalah. Internet banyak digemari karena banyak memberikan sejuta manfaat diberbagai bidang kehidupan. Mulai dari Pendidikan, bisnis. Komunikasi, dan lain sebagainya. Dan alasan terakhir adalah internet memberikan fleksibilitas dalam hal waktu maupun lokasi. Selama terhubung dengan internet, kita bias mendapat informasi kapanpun dan dimanapun. Dengan intrenet, kita tidak perlu pergi kemana – mana jika hanya ingin mendapatkan informasi (Krisanto,2014).

Penggunaan internet berkembang pesat dari waktu kewaktu di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Berdasarkan data yang dilansir oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, bahwa jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 73% dari populasi atau sekitar 200 juta pengguna. Ini artinya kebutuhan konsumen sekaligus pengguna internet mengalami

perubahan yang dinamis, dan berfokus pada akses teknologi digital. Gaya hidup masyarakat yang semakin digital akibat didorong pandemi, membuat layanan digital semakin meningkat penggunaannya. Pada tahun 2020, pengguna layanan digital di Indonesia tumbuh 50 persen, yang diyakini ini belum mencapai puncaknya (AJPII, 2020).

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia, termasuk perubahan gaya hidup masyarakat ini, juga membuat proses pembayaran kegiatan ekonomi telah mengalami perubahan menuju kepada pembayaran modern yakni cashless payment. Pada tahun 1999, telah berkembang system pembayar menggunakan uang elektronik (e-money), (Usman, R. 2017). Sejak tanggal 14 Agustus 2014, Bank Indonesia telah mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang bertujuan untuk menciptakan system pembayaran yang aman, efisien dan lancar, yang pada gilirannya akan dapat mendorong sistem keuangan nasional bekerja secara efektif (Bank Indonesia, 2021).

Hal ini tidak lain adalah dampak dari perkembangan teknologi yang begitu pesat secara global. Akibatnya, bank swasta maupun negara berlomba-lomba dalam meluncurkan produk mereka. Bank BRI, misalnya, mengeluarkan e-money yang diberinama Brizzi, Bank BNI dengan produknya Tap Cash, Bank Mandiri dengan produknya Mandiri e-money, dan Flash dan Sakuku dari BCA, bahkan provider telekomunikasi juga ikut dalam mengeluarkan produknya seperti Telkomsel dengan produk dalamnya T-Cash.

E-wallet (Dompet Elektronik) merupakan salah satu bentuk *Fintech* (*Finance Technology*) yang memanfaatkan media internet dan digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembayaran (Aulia, S. 2020). *E-wallet* muncul menawarkan lebih banyak kemudahan dengan teknologi terkini yang dapat di akses oleh semua kalangan. Akses terhadap internet telah dapat dinikmati hampir di setiap kalangan di seluruh penjuru negeri. Hal ini merupakan peluang yang sangat menjanjikan di era industri 4.0 bagi industry perbankan. Meskipun pembayaran tunai masih dilakukan, preferensi pembayaran dengan sistem digital sedang populer dan *e-wallet* adalah satu di antaranya yang berpotensi besar di pasar e-commerce. *E-commerce* dan e-money menjadi partner yang kuat dalam industri 4.0 ini (Nawawi,2020).

Pada tahun 2018 Bank Indonesia mencatat persentase volume transaksi non tunai di Indonesia tumbuh sebesar 20,62% selama lima tahun terakhir hal ini tentunya telah menggeser penggunaan transaksi tunai di Indonesia. Indonesia terdapat beragam produk *e-wallet* yang telah mendapatkan izin beroperasi, namun dari berbagai macam produk tersebut hanya beberapa produk yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa, seperti: OVO, Gopay, Link Aja, Flip, DANA, Shopeepay dan sebagainya. Produk tersebut memiliki kesamaan fitur yang ditawarkan kepada pengguna, yaitu: top up yang tersedia di berbagai merchant, seperti Indomaret, Alfamart, Bank, dan sebagainya, bayar tagihan dan pulsa, dan transfer dari e-wallet ke bank yang tersedia. Pengetahuan mahasiswa tentang *e-wallet* pun beragam, karena sumber dari informasi terkait

e-wallet ditampilkan di berbagai platform, seperti iklan di media sosial dan aplikasi ojek online (Sari, A. N., Mintarti, S. U., & Utomo, S.H.(2020).

Dompot digital ini serba bisa yang mampu melakukan transaksi cepat untuk semua layanan, seperti mengirim dan menerima uang dengan mudah, semua pembelian produk di restoran, supermarket, ecommerce, pembayaran tagihan, games, pulsa, transfer rekening bank, jaminan saldo kembali, limit pengiriman besar, dan mendapatkan promo eksklusif. Berdasarkan data yang dirilis oleh (Boku. Inc. 2021) bahwa OVO menjadi *e-wallet* yang paling banyak diakses dan digunakan oleh konsumen di Indonesia, serta meraih keuntungan tertinggi dari beberapa e-wallet lainnya, sebesar US\$ 10,75 miliar sepanjang tahun lalu.

Mahasiswa kebanyakan menganggap *e-wallet* sebagai tempat menyimpan uang secara elektronik, dan ada juga yang menganggap bahwa *e-wallet* adalah sebuah system pembayaran digital. Pengetahuan mahasiswa terkait fitur *e-wallet* juga beragam, mulai dari diskon, cashback, transfer uang ke rekening dan lain lain. Alasan mahasiswa menggunakan *e-wallet* karena dapat memberikan banyak manfaat bagi penggunanya (Irkham. 2020). Penyedia jasa *e-wallet* memberikan beragam keunggulan, yaitu: promosi yang masif, kenyamanan dalam menggunakan aplikasi, dan kemudahan dalam pengoperasiannya. Penyedia jasa *e-wallet* banyak melakukan kerjasama kepada merchant yang membuat mereka memberikan promo yang menarik kepada pengguna. Kenyamanan dalam menggunakan *e-wallet* salah satunya adalah pembayaran yang dapat dilakukan di mana saja selama terhubung dengan

jaringan internet. Kemudahan yang ditawarkan oleh *e-wallet* yaitu tampilan aplikasi yang sederhana yang membuat pengguna cepat dalam memahami cara pengoperasiannya (Akbar., & Alam, S. H. 2020). Kemudahan yang ada juga dapat konsumen temui dalam berbagai *e-wallet* yang tersedia, seperti: GoPay, OVO, Link Aja, Shopeepay, DANA, Flip, dan sebagainya.

Tabel 1.1
Data Mahasiswa FEB Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

| No | Program Studi | Tahun | Jumlah (Orang) |
|----|---------------------|-------|----------------|
| 1. | Ekonomi Pembangunan | 2018 | 530 |
| | | 2019 | 558 |
| | | 2020 | 527 |
| | | 2021 | 479 |
| | | 2022 | 381 |
| 2. | Manajemen | 2018 | 625 |
| | | 2019 | 708 |
| | | 2020 | 635 |
| | | 2021 | 637 |
| | | 2022 | 640 |
| 3. | Akuntansi | 2018 | 787 |
| | | 2019 | 833 |
| | | 2020 | 872 |
| | | 2021 | 779 |
| | | 2022 | 850 |

Sumber: PDDikti

Tabel 1.2
Jumlah Mahasiswa Fakultas Ekonomika Dan Bisnis UNWIRA Tahun 2018 - 2022

| No | Tahun | Jumlah (orang) |
|----|-------|----------------|
| 1. | 2018 | 1942 |
| 2. | 2019 | 2099 |
| 3. | 2020 | 2043 |
| 4. | 2021 | 1895 |
| 5. | 2022 | 1871 |

Sumber: PDDikti

Berdasarkan Tabel 1.1 Maka dapat diketahui bahwa jumlah mahasiswa Fakultas Ekonomika Dan Bisnis UNWIRA dari tahun 2018 – 2022 Fluktuatif. Jumlah mahasiswa terbanyak pada tahun 2019 namun untuk 3 Tahun kedepannya mengalami penurunan.

Tabel 1.3
Hasil Prasurvey Pengguna Dompot Digital Dikalangan
Mahasiswa FEB Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

| No | Asal prodi | Ovo (Orang) | Dana (orang) | Shopee pay (orang) | Link Aja (orang) | Go Pay (orang) | Jumlah (orang) |
|-------|------------------------|----------------|------------------|-----------------------|------------------------|----------------------|-------------------|
| 1. | Akuntansi | | 2 | 2 | | - | 4 |
| 2. | Manajemen | 2 | 11 | 3 | 3 | - | 19 |
| 3. | Ekonomi Pembangunan | 3 | 6 | 1 | 2 | 1 | 13 |
| Total | | | | | | | 34 |

Sumber: Data Prasurvey

Berdasarkan Tabel 1.3 Bahwa mahasiswa telah menggunakan *e-wallet* dalam kehidupan sehari – harinya, dan merasakan kemudahan fitur dalam pelayanannya. Namun masih terdapat beberapa temuan masalah yang dirasakan oleh mahasiswa dalam menggunakan *e-wallet* tersebut. Mahasiswa masih menganggap bahwa *e-wallet* sangat bergantung pada jaringan internet dan cukup mengalami masalah koneksi yang lambat, terlebih lagi ketika hujan. Disamping, mereka pernah mengalami kejadian yang tidak membuat nyaman, seperti pembelian pulsa yang saldo sudah terpotong, namun pulsanya tidak masuk dan masalah lainnya. Dengan data awal diatas dan juga latar belakang yang penulis pelajari maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Penggunaan E-Wallet Dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa – Mahasiswi Fakultas Ekonomika Dan Bisnis Unwira)**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang diuraikan maka permasalahan yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana Gambaran Pengguna *E-Wallet* Dikalangan Mahasiswa Fakultas Ekonomika Dan Bisnis Universitas Katolik Widya Mandira Kupang?
2. Apakah Keamanan, Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Manfaat, Promosi Dan Risiko Berpengaruh Signifikan Secara Simultan Terhadap Pengguna *E-Wallet* Dikalangan Mahasiswa Fakultas Ekonomika Dan Bisnis Universitas Katolik Widya Mandira Kupang?
3. Apakah Keamanan, Kemudahan Penggunaan, kepercayaan, Manfaat, Promosi Dan Risiko Berpengaruh Signifikan Secara Parsial Terhadap Pengguna *E-Wallet* Dikalangan Mahasiswa Fakultas Ekonomika Dan Bisnis Universitas Katolik Widya Mandira Kupang?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Gambaran Pengguna *E- Wallet* Dikalangan Mahasiswa Fakultas Ekonomika Dan Bisnis Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
2. Untuk Mengetahui Pengaruh Keamanan, Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Manfaat, Risiko Dan Promosi Berpengaruh Signifikan Secara Simultan Terhadap Pengguna *E-Wallet* Dikalangan Mahasiswa Fakultas Ekonomika Dan Bisnis Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

3. Untuk Mengetahui Pengaruh Keamanan, Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Manfaat, Risiko Dan Promosi Berpengaruh Signifikan Secara Parsial Terhadap Pengguna *E-Wallet* Dikalangan Mahasiswa Fakultas Ekonomika Dan Bisnis Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

1.4 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dilakukan sebagai syarat untuk bias menyelesaikan akhir yang kemudian akan diuji untuk bisa mendapat gelar sarjana, serta peneliti akan mendapatkan pengalaman dengan menulis karya ilmiah.

- b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi yang bermanfaat bagi mahasiswa terkait penggunaan e-wallet dikalangan mahasiswa fakultas ekonomika dan bisnis universitas katolik widya mandira kupang.

- c. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan untuk bisa menjadi bahan referensi untuk mengetahui tentang penggunaan e-wallet dikalangan mahasiswa fakultas ekonomika dan bisnis universitas katolik widya mandira kupang.