

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini, menawarkan banyak kemudahan bagi manusia. Perkembangan teknologi yang cepat membuat sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi terus mengalami perubahan serta perkembangan (Parastiti, D. E., et.al, 2015) Hasil dari perkembangan teknologi diwujudkan dengan adanya uang elektronik (*e-money*). Keberadaan uang elektronik di Indonesia sudah cukup lama, namun penetrasinya masih rendah. Dengan berjalannya waktu perkembangan *e-money* di Indonesia terus berkembang (Juhri & Dewi, 2017).

Berdasarkan data statistik Bank Indonesia (Tabel 1.1) penggunaan *e-money* mengalami pertumbuhan yang positif setiap tahunnya. Hal tersebut terbukti dengan melonjaknya volume transaksi serta nilai transaksi penggunaan *e-money* yang cukup signifikan.

Tabel 1. 2

Jumlah volume transaksi dan nilai transaksi *e-money* 2012-2018

Periode	Volume (Jutaan satuan transaksi)	Nominal (Triliun Rp)
Tahun 2012	100.62	1.96
Tahun 2013	137.90	2.91
Tahun 2014	203.37	3.32
Tahun 2015	535.58	5.28
Tahun 2016	683.13	7.06
Tahun 2017	943.32	12.38
Tahun 2018	2,922.70	47.20

Sumber: Bank Indonesia, 2019

Data dari Bank Indonesia menunjukkan peningkatan penggunaan *e-money* selama tujuh tahun terakhir dari tahun 2012 sampai tahun 2018. Lonjakan transaksi yang cukup signifikan terjadi pada tahun 2018. Per-Desember 2018, BI mencatat volume dan nilai transaksi uang elektronik dengan total nominal transaksi Rp 47.2 triliun atau naik 400% dibanding Desember 2017 yang hanya Rp 12.38 Triliun. Nilai transaksi ini terus meningkat hingga Mei 2019 mencapai Rp 44.2 triliun dibandingkan dengan posisi pada Mei 2018.

Tren *e-money* saat ini, membuat UMKM (usaha mikro, kecil, dan menengah) harus mau menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi. UMKM merupakan salah satu penggerak sektor ekonomi yang kuat di Indonesia. Berdasarkan Data Kementerian Koperasi dan UKM, kontribusi UMKM per 2017 terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) sebesar 57.08 persen. Melihat kondisi tersebut, UMKM dapat dikategorikan sebagai salah satu pihak yang patut untuk diperhatikan dalam mendukung pencapaian inklusi keuangan. *E-money* memberikan manfaat bagi para pelaku UMKM untuk mengembangkan usahanya. Adopsi teknologi yang dilakukan UMKM mampu memberikan keunggulan kompetitif untuk mempertahankan kekuatan mereka di pasar. UMKM dapat menggunakan *e-money* secara efektif yang berpotensi memberikan keuntungan bagi UMKM.

Penggunaan *e-money* yang meningkat karena sektor UMKM akan meningkatkan indeks keuangan inklusif. Sehingga membantu Pemerintah dan Bank Indonesia dalam Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Bank Indonesia bersama pemerintah dan instansi terkait serta pelaku sistem pembayaran Indonesia mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pada 14 Agustus 2014.

Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) merupakan salah satu program nyata untuk melakukan edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat melalui praktik penggunaan instrumen non-tunai termasuk didalamnya mendorong masyarakat untuk mengurangi transaksi penggunaan uang tunai sehingga mendorong terciptanya suatu masyarakat yang lebih memilih untuk menggunakan instrumen non-tunai (*less cash society*) dalam melakukan transaksi disetiap kegiatan ekonomi (www.gerakannasionalnontunai.com).

Bank Indonesia memberikan izin penerbitan uang elektronik secara terbuka. Tidak hanya terbatas pada lembaga perbankan saja, melainkan lembaga selain bank (LSB) diantaranya lembaga independen dan perusahaan telkomunikasi (yang didominasi perusahaan operator seluler) (www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/informasi-perizinan/uang-elktronik/Contents/Default.aspx).

Juhri dan Dewi, (2017) menyatakan bahwa, proses adopsi teknologi baru memang membutuhkan proses, terbukti dari Juhri dan Dewi, (2017), menyatakan bahwa banyak yang menjadi sorotan peneliti terkait penerimaan teknologi dengan menggunakan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Fred Davis (1989).

Penelitian yang menggunakan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah penelitian (Chuang, et.al (2016), Khakim (2016), Alharbi & Drew (2014), Adhiputra (2015), Thakur, & Srivastava (2013), Sakti, Astuti, & Kertahadi, (2013), (Chang, et.al (2012), Santoso (2010), Irmadhani, (2012) dengan variabel yang mempengaruhi adalah *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*.

Namun hasil penelitian Khakim (2016) menunjukkan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap *Behavior Use*.

Perilaku untuk menggunakan *e-money* dapat diprediksi dan dijelaskan melalui perilaku manusia dengan mempertimbangkan peran individu melalui *Teori Planned Behaviour* (TPB). Teori ini menjelaskan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh sikap, norma subjektif dan persepsi kontrol perilaku.

Penelitian sebelumnya seperti penelitian Ardhiani (2015), Hatta, Baihaqi dan Rahmahdaniati (2017), Fatmasari dan Wulandari (2016), Riyanti (2015); Curz, Suprpti dan Yasa (2015), Burhanudin (2015), Handika & Sudaryanti, (2018), Wijayanti dan Putri (2016), (Lia, Hidayat, et.al (2015), Annilda (2017); dan Prasastyo (2015) telah meneliti hubungan pengaruh antara sikap, norma subjektif dan persepsi kontrol perilaku terhadap *Behavior use*. Tetapi dari penelitian Ardhiani (2015) ditemukan bahwa norma subjektif tidak memiliki hubungan yang signifikan terhadap *Behavior use*.

Penelitian-penelitian terdahulu memberikan hasil yang berbeda sehingga penulis melakukan penelitian terkait **“Peran *e-money* Dalam Meningkatkan Kinerja UMKM”** dengan harapan model yang dirumuskan dapat menjelaskan faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan *e-money* oleh UMKM serta menjelaskan kemanfaatan *e-money* bagi kinerja keuangan UMKM sehingga bisa memberikan masukan kepada UMKM.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh *perceived usefulness* terhadap perilaku menggunakan *e-money* pada UMKM?
2. Bagaimana pengaruh *subjective norms* terhadap perilaku menggunakan *e-money* pada UMKM?
3. Bagaimana pengaruh *perceived behavioral control* terhadap perilaku menggunakan *e-money* pada UMKM?
4. Bagaimana pengaruh *perceived usefulness* terhadap *intention* perilaku menggunakan *e-money* pada UMKM?
5. Bagaimana pengaruh *subjective norms* terhadap *intention* perilaku menggunakan *e-money* pada UMKM?
6. Bagaimana pengaruh *perceived behavioral control* terhadap *intention* perilaku menggunakan *e-money* pada UMKM?
7. Bagaimana pengaruh *intention* terhadap perilaku menggunakan *e-money* pada UMKM?
8. Bagaimana pengaruh *Behavior use e-money* terhadap *financial performance* pada UMKM?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh *perceived usefulness* terhadap perilaku menggunakan *e-money* pada UMKM.
2. Untuk mengetahui pengaruh *subjective norms* terhadap perilaku menggunakan *e-money* pada UMKM.
3. Untuk mengetahui pengaruh *perceived behavioral control* terhadap perilaku menggunakan *e-money* pada UMKM.
4. Untuk mengetahui pengaruh *perceived usefulness* terhadap *intention* perilaku menggunakan *e-money* pada UMKM.
5. Untuk mengetahui pengaruh *subjective norms* terhadap *intention* perilaku menggunakan *e-money* pada UMKM.
6. Untuk mengetahui pengaruh *perceived behavioral control* terhadap *intention* perilaku menggunakan *e-money* pada UMKM.
7. Untuk mengetahui pengaruh *intention* terhadap perilaku menggunakan *e-money* pada UMKM.
8. Untuk mengetahui pengaruh *Behavior use e-money* terhadap *financial performance* pada UMKM.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis

1. Aspek Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan penelitian mengenai *perceived usefulness*, *subjective norms* dan *perceived behavioral control* terhadap *intention* serta *perceived usefulness*, *subjective norms* dan *perceived behavioral control* terhadap perilaku menggunakan *e-money* pada UMKM, *behavior use* terhadap *financial performance* UMKM. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya terutama pada bidang yang sama atau terkait.

2. Aspek Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi UMKM dalam penggunaan *e-money* untuk kinerja keuangan, pemerintah dan instansi terkait khususnya yang berkaitan dengan *e-money* dan sebagai acuan pemerintah untuk dapat membantu mensukseskan GNNT dengan meningkatkan *cashless society* bagi UMKM sehingga inklusi keuangan dapat meningkat.