

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum

Kampus IPB Dramaga memiliki luas 267 hektar. Jarak tempuh dari tempat tinggal atau dari asrama mahasiswa ke fakultas masing-masing antara 50 meter sampai 2 kilometer.



Gambar 1.1 Peta Area Kampus IPB Dramaga

Untuk mobiltas tersebut mahasiswa bisa jalan, naik ojek *offline* maupun *online* atau naik bis keliling dan mobil listrik. Bis keliling dan mobil listrik dibayar menggunakan e money, masing -masing Rp 1.000 dan Rp 2.000 untuk sekali perjalanan.



Gambar 1.2 Alat Transportasi dan Kantin

Transaksi lainnya adalah kantin kampus. Harga makanan di kantin antara Rp 2.000 (gorengan) sampai Rp 15.000 untuk nasi rames.



Gambar 1.3 KTM yang Terintegrasi Dengan E-Money

KTM mahasiswa di IPB yang telah terintegrasi dengan *e-money* dapat digunakan untuk transportasi maupun belanja di sekitar lingkungan IPB.

1.2 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat di zaman sekarang ini membuat gaya hidup masyarakat pun berubah dan semakin bergantung pada kehadiran teknologi informasi yang mempermudah segalanya menjadi lebih efektif, efisien, dan dinilai lebih ekonomis dibanding dengan gaya hidup sebelum adanya teknologi informasi. Penerapan teknologi informasi telah banyak digunakan dalam aktivitas sehari-hari masyarakat, hal ini ditunjukkan dengan hadirnya berbagai macam fasilitas teknologi informasi yang dikembangkan bagi masyarakat. Berkaitan dengan hal tersebut sistem pembayaran yang digunakan oleh masyarakat Indonesia pun ikut berkembang.

Saat ini uang tidak hanya berbentuk fisik (uang tunai) saja, melainkan sudah ada teknologi yang membuat uang menjadi sebuah benda yang tak berwujud (non tunai) seperti *e-money* atau uang elektronik. *e-money* adalah alat pembayaran yang dilakukan secara elektronik. *e-money* akan menyimpan sejumlah nominal uang yang disimpan ke dalam perangkat elektronik lebih praktis.

Penyedia *e-money* di Indonesia berasal dari Bank dan Lembaga Selain Bank (LSB). Tahun 2015 Jumlah penyedia *e-money* ada 11 (Bank Indonesia, 2015). terdiri dari lima bank dan enam Lembaga Selain Bank. Lima bank yang mengeluarkan *e-money* yaitu: Bank Mandiri, Bank BNI, Bank BRI, Bank Mega, Bank DKI, sedangkan yang termasuk LSB adalah: PT KA, PT TELKOM, TELKOMSEL, INDOSAT, PT Sky Sab Indonesia, dan PT XL Axiata. Pada tahun 2018, jumlah penyedia *e-money* bertambah 6 bank dan 12 LSB sehingga keseluruhannya menjadi 29 lembaga. Tambahan 6 bank adalah BCA, Bank Permata, CIMB Niaga, Bank Nasional NOBU, BPD Sumsel Babel, QNB Indonesia, dan 12 LSB adalah PT FINNET Indonesia, PT Artajasa Pembayaran Elektronik, PT Nusa Satu Inti Artha, PT Dompot Anak Bangsa, Espay Debit Indonesia Koe, PT Smartfren Telecom, PT Witami Tunai Mandiri, PT Buana Media Teknologi, PT Bimasakti Multi Sinergi, PT Visionet Internasional, PT Inti Dunia Sukses, PT Veritra Sentosa Internasional, PT Solusi Pasti, PT XL Axiata (Bank Indonesia 2018)

Meskipun lembaga penyedia *e-money* sudah cukup banyak, namun pemakaian *e-money* masih relatif sedikit di kalangan masyarakat Indonesia. Dibandingkan sistem pembayaran melalui *e-channel* lainnya, pertumbuhan *e-money* berada di urutan paling bawah. Pertumbuhan tertinggi adalah ATM. Pada 2015 pertumbuhan ATM sebesar 90,48%. Di urutan kedua adalah *internet banking* sebesar 46,83%; ketiga adalah *SMS/Mobile Banking* sebesar 31,75%, kemudian mesin EDC (*electronicdata capture*) di posisi ke empat sebesar 26,98%; kelima kartu kredit sebesar 19,05%; dan posisi paling rendah adalah *e-money* sebesar 7,94% (Sharing Vision, Survey e-channel 2015).

Millennials atau generasi Y merupakan orang yang lahir setelah Generasi X, yaitu orang yang lahir pada kisaran tahun 1980 sampai 2000an. Maka millennials merupakan generasi muda yang berusia 17- 38 pada tahun ini. Generasi millennials lahir pada saat TV, handphone, internet sudah diperkenalkan. Sehingga mereka sangat mahir dalam teknologi. Di Indonesia sendiri dari jumlah 255 juta penduduk yang telah tercatat, terdapat 81 juta merupakan generasi millennials atau berusia 17- 38 tahun.

1.3 Rumusan Masalah

e-money adalah instrument pembayaran *non* tunai dalam nominal kecil (*micropayment*) yang menawarkan kecepatan, kepraktisan dan keamanan transaksi. Meskipun hampir sembilan tahun pelaksanaan dalam transaksi di Indonesia, jumlah transaksi *e-money* yang dilakukan oleh masyarakat masih belum banyak.

Jumlah kartu *e-money* yang beredar di tahun 2012 sebanyak 21,9 juta, tahun 2015 naik menjadi 41,9 juta, tahun 2016 sebanyak 51,2 juta dan pada tahun 2017 sebanyak 75,8juta. Secara nominal transaksi melalui *e-money* masih relatif kecil. Di tahun 2017 transaksi *e-money* mencapai Rp 112,6 miliar per hari atau Rp 41,1 triliun dalam setahun.

Untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap penggunaan *e-money*, perlu dilakukan penelitian mengenai faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan *e-money* sebagai metode pembayaran. Penelitian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan *e-money* sudah banyak dilakukan, tetapi belum ada yang meneliti khusus konsumen generasi millennial. Penelitian ini mengangkat judul: **“Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *e-money* pada Generasi Millenials (Studi Kasus pada Mahasiswa S1 IPB)”**.

Mahasiswa merupakan segmen pasar yang potensial sebagai pengguna *e-money*, karena beberapa alasan. Pertama, mahasiswa saat ini adalah generasi milenial yang akrab dengan teknologi. Kedua, mahasiswa memiliki stok uang bulanan kiriman dari orangtua yang jumlahnya relatif besar. Ketiga, mobilitas mahasiswa yang memerlukan transportasi berbasis *e-money* relatif tinggi (kereta api, bis umum, ojek/car daring). Keempat, banyak tempat perbelanjaan yang sering dikunjungi mahasiswa, menawarkan sistem pembayaran secara *e-money* (seperti Indomart, Alfamart). Kelima, Jakarta merupakan kota tujuan kunjungan mahasiswa yang memiliki kelengkapan prasarana dan sarana penggunaan *e-money* yang lebih lengkap dan mudah ditempuh dari Bogor.

IPB (Institut Pertanian Bogor) merupakan salah satu perguruan tinggi negeri dengan jumlah mahasiswa cukup besar. Sebagian besar mahasiswa IPB memerlukan *e-money* untuk pembayaran transportasi di dalam kampus (bis kampus, dan mobil listrik), transaksi di kantin kampus, di super market, pembayaran jasa ojek daring, pembayaran commuter line/busway Jabodetabek, serta e-toll Kedepan *e-money* juga akan diperlukan untuk pembayaran MRT (*Mass Rapid Transit*) dan LRT (*Light Rail Transit*).

Meskipun beberapa transaksi mahasiswa hanya bisa dilakukan dengan *e-money* (seperti **jasa bis kampus, jasa mobil listrik, commuter line, busway** dan e-toll), **namun masih banyak transaksi yang menggunakan sistem ganda yaitu *e-money* dan tunai. Seperti pembayaran belanja di kantin kampus, serta belanja di mini market (Indomart dan Alfamart) mahasiswa dapat**

memilih untuk membayar dengan *e-money* atau secara tunai.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan yang perlu dijawab untuk meningkatkan penggunaan (*intention to use*) *e-money* di kalangan mahasiswa IPB adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengaruh *culture* terhadap *intention to use e-money*?
- 2) Bagaimana pengaruh *perceived security* terhadap *intention to use e-money*?
- 3) Bagaimana pengaruh *performane expectancy* terhadap *intention to use e-money*?
- 4) Bagaimana pengaruh *effort expectancy* terhadap *intention to use e-money*?
- 5) Bagaimana pengaruh *social influence* terhadap *intention to use money*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh *culture* terhadap *intention to use e-money*
- 2) Untuk mengetahui pengaruh *perceived security* terhadap *intention to use - money*.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh *performane expectancy* terhadap *intention to use e-money*.
- 4) Untuk mengetahui pengaruh *effort expectancy* terhadap *intention to use e-money*.
- 5) Untuk mengetahui pengaruh *social influence* terhadap *intention to use e-money*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah memberikan gambaran bagi para *stakeholders e-money* mengenai budaya generasi *millennials* IPB dalam memanfaatkan transaksi elektronik, baik yang berkaitan dengan transaksi jasa

transportasi kereta api, TOL, transjakarta, SPBU Pertamina Deluxe, belanja retail (Indomaret, Alzamaret), parkir, dan lain-lain.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Lingkup penelitian ini adalah mahasiswa S1 IPB semua semester yang menggunakan *e-money*. IPB (Institut Pertanian Bogor) dipilih menjadi objek penelitian karena jumlah mahasiswanya cukup besar. Jenjang pendidikan yang ditawarkan adalah vokasi (diploma, D3), sarjana (S1), dan Pascasarjana (S2 dan S3), Seluruh jenjang pendidikan S0 dan sebagian S1 (yaitu Sekolah Bisnis) berlokasi di kampus lama Gunung Gede. Kampus utama IPB Dramaga khusus diperuntukan bagi mahasiswa S1 dan Pascasarjana. Jumlah seluruh mahasiswa S1 sekitar 17.000. Mahasiswa S1 IPB di Dramaga merupakan pengguna *e-money* untuk transportasi di dalam kampus, yang areanya relatif luas.

1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan dan menjelaskan urutan penulisan hasil penelitian, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas gambaran umum objek penelitian, latar belakang penelitian, perumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LINGKUP PENELITIAN

Bab ini membahas tinjauan pustaka penelitian, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini membahas karakteristik penelitian, alat pengumpulan data, tahapan pelaksanaan penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data dan sumber data, validitas, dan teknik analisis data dan pengujian hipotesis.

BAB 4 ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas analisis statistik dan analisis pengaruh variabel.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan dan saran.