

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada sistem pembayaran ritel. Salah satu inovasi yang muncul seiring kemajuan ini adalah electronic money (*e-money*), yaitu alat pembayaran digital yang memungkinkan nilai uang disimpan secara elektronik di perangkat milik konsumen. Bank for International Settlements mendefinisikan *e-money* sebagai stored-value or prepaid products, di mana nilai uang disimpan dalam media elektronik [1]. Di Indonesia, *e-money* mulai diperkenalkan sejak tahun 2004 dan diatur oleh Bank Indonesia melalui PBI No. 7/52/PBI/2005 tentang penyelenggaraan alat pembayaran dengan kartu (APMK) [2].

Seiring waktu, *e-money* berkembang dari kartu prabayar berbasis chip menjadi dompet digital berbasis server seperti GoPay, OVO, Dana, dan ShopeePay. Transformasi ini diperkuat dengan kehadiran sistem QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) yang diresmikan oleh Bank Indonesia pada tahun 2019, dan diberlakukan secara luas mulai Januari 2020 sebagai standar pembayaran non-tunai nasional [3]. Pada tahun 2022, nilai transaksi *e-money* di Indonesia mencapai Rp399,6 triliun dan terus menunjukkan tren peningkatan seiring penetrasi teknologi digital yang meluas [4].

Meskipun penggunaan *e-money* menunjukkan pertumbuhan yang pesat secara nasional namun secara luas transaksi menggunakan tunai masih lebih sering digunakan di masyarakat, adopsinya di kalangan kelompok tertentu, seperti mahasiswa, belum optimal. Mahasiswa sebagai bagian dari generasi digital-native memiliki sifat terbuka terhadap perkembangan teknologi. Sistem pembayaran non tunai menggunakan *e-money* mulai banyak diminati oleh mahasiswa terutama kemanfaatan *e-money* yang memudahkan proses pembayaran. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan sebelum penelitian ini dilaksanakan menemukan bahwa alasan mahasiswa Universitas Telkom justru masih menunjukkan keraguan dalam penggunaan *e-money*, yang disebabkan oleh berbagai faktor seperti

kekhawatiran terhadap keamanan, kurangnya pemahaman teknologi, hingga rendahnya dukungan infrastruktur. Padahal, mahasiswa merupakan segmen penting dalam adopsi awal teknologi karena keterbukaan mereka terhadap inovasi dan peran aktif mereka dalam ekosistem digital.

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi, terutama dengan menggunakan kerangka Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan oleh Davis [7]. TAM berfokus pada dua konstruk utama yaitu *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*, dan telah digunakan secara luas dalam studi adopsi teknologi termasuk *e-money*. Namun, beberapa studi seperti yang dilakukan oleh Widodo dan Anggraini & Nugroho hanya menggunakan TAM versi awal tanpa memperhitungkan aspek sosial dan psikologis pengguna secara mendalam [8].

Untuk menjawab keterbatasan tersebut, penelitian ini menggunakan model yang lebih komprehensif, yaitu *Technology Acceptance Model 3* (TAM3). Berdasarkan kajian Marikyan & Papagiannidis, TAM3 menggabungkan kekuatan TAM1 dan TAM2 dengan menambahkan konstruk seperti *Subjective Norm*, *Computer Anxiety*, *Perceived Enjoyment*, serta berbagai faktor pendukung persepsi kemudahan dan kegunaan [10]. TAM3 juga mempertimbangkan moderator seperti pengalaman pengguna (*Experience*) yang sebelumnya tidak banyak diperhatikan. Dengan demikian, TAM3 menawarkan jaringan faktor yang lebih luas dan relevan dalam menjelaskan perilaku adopsi teknologi secara utuh [10][11].

Model lain seperti UTAUT, TPB, dan TOE memang juga banyak digunakan dalam studi teknologi, namun model-model tersebut seringkali lebih kompleks dan membutuhkan data yang lebih banyak, serta tidak secara eksplisit menguraikan faktor emosional dan psikologis pengguna [12]. TAM3 dipilih dalam penelitian ini karena kesederhanaannya yang tetap mampu menjangkau berbagai dimensi pengguna, serta kekuatan prediktif yang terbukti lebih tinggi dibandingkan pendahulunya [10][11][13].

Dengan menggunakan kerangka Technology Acceptance Model 3 (TAM3), penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi adopsi *e-money* di kalangan mahasiswa Fakultas Informatika Universitas Telkom. Fakultas

Informatika dipilih karena mahasiswanya memiliki kedekatan yang tinggi dengan teknologi, sehingga diharapkan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap penggunaannya. Penelitian ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan dari studi-studi sebelumnya dengan memasukkan variabel sosial dan psikologis yang selama ini kurang mendapatkan perhatian. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi, baik secara teoretis maupun praktis, bagi pengembangan kebijakan terkait adopsi teknologi digital di lingkungan pendidikan tinggi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran materi di bagian latar belakang, adapun rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

- Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi *e-money* di kalangan mahasiswa Universitas Telkom?
- Bagaimana hubungan antar variabel mempengaruhi minat mahasiswa universitas telkom dalam menggunakan *e-money*?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis faktor-faktor utama yang memengaruhi adopsi *e-money* di kalangan mahasiswa Universitas Telkom. Penelitian ini juga ingin mengevaluasi bagaimana hubungan antar variabel-variabel yang memengaruhi minat penggunaan *e-money* dengan menggunakan kerangka *Technology Acceptance Model 3* (TAM3). Kondisi yang hendak dicapai adalah adanya pemahaman yang terukur mengenai kontribusi masing-masing variabel terhadap intensi penggunaan *e-money*, yang diukur melalui pengujian model menggunakan analisis SEM-PLS terhadap data kuesioner yang dikumpulkan dari responden.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan terkait peran faktor-faktor psikologis, sosial, dan teknis dalam memengaruhi niat mahasiswa untuk mengadopsi teknologi pembayaran berbasis elektronik, serta memberikan gambaran secara kuantitatif mengenai signifikansi pengaruh setiap variabel dalam model penelitian.

Tujuan-tujuan yang telah ditetapkan ini akan menjadi acuan dalam menentukan skenario eksperimen melalui pengujian *outer* dan *inner model*, validitas, reliabilitas, serta interpretasi model struktural SEM, sehingga kesimpulan yang diperoleh nantinya selaras dengan tujuan awal penelitian.

Tabel berikut menggambarkan keterkaitan antara tujuan, pengujian, dan kesimpulan yang diharapkan.

Tabel 1 Tabel tujuan, pengujian, dan kesimpulan

No.	Tujuan	Pengujian	Kesimpulan
1	Menganalisis faktor-faktor utama yang memengaruhi adopsi <i>e-money</i> di kalangan mahasiswa Universitas Telkom.	Uji validitas, reliabilitas, <i>outer</i> dan <i>inner model</i> SEM.	Faktor-faktor utama yang signifikan memengaruhi adopsi <i>e-money</i> berhasil diidentifikasi.
2	Menganalisis hubungan antar variabel yang memengaruhi minat penggunaan <i>e-money</i> .	Uji <i>Path coefficient</i> dan interpretasi model SEM.	Hubungan antar variabel-variabel dalam kerangka TAM3 dapat dijelaskan secara signifikan.

1.4. Batasan Masalah

Penulisan ini direncanakan untuk menggunakan metode kuantitatif dengan kuesioner darin menggunakan pendekatan *Structural Equation Modeling – Partial Least Squares (SEM - PLS)* dengan teknik sampling *Purposive Sampling*.

Penelitian ini memilki batasan masalah sebagai berikut :

a) Ruang Lingkup Penelitian :

- Penelitian ini berfokus pada penggunaan *e-money* dalam konteks transaksi di lingkungan Universitas Telkom dan sekitarnya.
- Mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi *e-money* menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model 3* (TAM3).

b) Subjek Penelitian :

- Responden penelitian terbatas pada mahasiswa Fakultas Informatika Universitas Telkom.
- Menganalisis perilaku mahasiswa dalam melakukan transaksi menggunakan *e-money* di kehidupan sehari-hari.

c) Variable Penelitian :

- *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan)
- *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan)
- *Perceived Enjoyment* (Persepsi Kenyamanan)
- *Computer Anxiety* (Kecemasan terhadap teknologi)
- *Subjective Norms* (Norma Subjektif)
- *Behavioral Intention* (Niat Perilaku)
- *Experience* (Pengalaman)

d) Metode Pengumpulan Data :

- Pengumpulan data primer pada penelitian ini adalah kuesioner.
- Pengumpulan data sekunder pada penelitian ini adalah jurnal, artikel ilmiah dan penelitian sebelumnya.
- Teknik Sampling: *Purposive Sampling*.
- Menggunakan *Structural Equation Modeling – Partial Least Squares (SEM-PLS)*..

1.5. Jadwal Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan dibuat berdasarkan rencana kegiatan penelitian yang direncanakan akan berlangsung selama masa penelitian, Adapun jadwal kegiatan yang direncanakan sebagai berikut :

Tabel 2 Tabel Jadwal Pelaksanaan

No.	Deskripsi Tahapan	Bulan 1	Bulan 2	Bulan 3	Bulan 4	Bulan 5	Bulan 6
1	Studi Literatur						
2	Validasi Ide dan topik serta analisis kajian Pustaka dengan pembimbing						
3	Tahap Pengumpulan Data						
4	Tahap Pengolahan Data						
5	Tahap Analisis dan Interpretasi						
6	Penyusunan Laporan/Buku TA						