

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan penggunaan telepon seluler di masyarakat Indonesia yang pesat saat ini memberi peluang bagi penggunaan *E-Payment* yang lebih luas. Namun, penggunaan teknologi *E-Payment* konvensional yang ada saat ini terbentur oleh penggunaan perangkat telepon seluler dengan teknologi yang sangat beragam, mulai dari perangkat telepon seluler *low-end* yang masih menggunakan layar monokromatis dan fitur yang terbatas kepada layanan untuk melakukan panggilan telepon dan mengirimkan pesan singkat, hingga telepon seluler dengan teknologi yang sangat lengkap menyerupai suatu komputer.

Mulyani & Haliza (2021) menyatakan Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi perhatian banyak orang, salah satunya perkembangan teknologi internet. Internet adalah sebuah sistem jaringan yang menyeluruh dan saling terhubung. Kegunaan internet selain hanya untuk main-main juga dapat digunakan untuk usaha secara online (Muslim & Dayana, 2016). Perkembangan internet kemudian berdampak juga pada perkembangan usaha online dalam hal transaksi pembayaran.

Menurut Ayu & Permatasari (2018), mengatakan bahwa Internet merupakan suatu hubungan antara berbagai jenis komputer dan juga dengan jaringan di dunia yang memiliki sistem operasi dan juga aplikasi yang berbeda maupun, dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan perangkat

komunikasi seperti telepon dan satelit yang menggunakan protokol standar dalam melakukan komunikasi, yaitu protokol TCP/IP (*Transmission Control/ Internet Protocol*).

Sedangkan menurut pendapat Muslim & Dayana (2016), menyebutkan bahwa Internet dapat diartikan sebagai kumpulan dari beberapa komputer, yang bahkan dapat mencapai jutaan komputer di seluruh dunia yang dapat saling berhubungan serta saling terkoneksi satu sama lainnya. Agar komputer dapat saling terkoneksi satu sama lain, maka diperlukan media untuk saling menghubungkan antar komputer. Media yang digunakan itu bisa menggunakan kabel/serat optic, satelit atau melalui sambungan telepon.

Daeng, Mewengkang & Kalesaran (2017) menyatakan bahwa bertambahnya jumlah pengguna telpon seluler (ponsel) menuntut adanya inovasi teknologi yang mampu memudahkan pengguna dalam menjalankan aktivitasnya, termasuk transaksi perdagangan yang makin marak. Solusi baru kini coba dikembangkan dalam melakukan fungsi penggantian cara transaksi untuk menunjang aktifitas bisnis. Solusi baru ini melibatkan teknologi ponsel sebagai sarana untuk bertransaksi.

Revolusi 4.0 saat ini telah mendorong perkembangan teknologi di Indonesia menjadi lebih canggih dan modern, salah satunya adalah *smartphone* yang kegunaannya semakin canggih, selain sebagai alat komunikasi, kini *smartphone* hadir sebagai alat transaksi pembayaran baru atau *E-Payment* (Irawan & Adriantantri, 2018). Karena itu sistem *E-Payment* seperti *e-wallet* semakin

berkembang dalam memudahkan transaksi *online* ataupun *offline* yang hanya dengan menggunakan *QR code*.

Muslim & Dayana (2016) menyatakan bahwa *E-Payment* adalah suatu pembayaran nontunai dengan menggunakan perangkat ponsel. Pembayaran jenis ini sering dipilih oleh masyarakat modern dan perkotaan untuk menjawab berbagai permasalahan yang terjadi karena penggunaan mata uang kertas atau koin. Permasalahan tersebut seperti pengembalian uang kecil, dompet ketinggalan, tidak membawa uang tunai, atau terblokirnya ATM. Kondisi seperti itu kerap dialami beberapa lalu. Oleh karena itu, setiap orang harus membawa dompet berisi uang tunai, kartu debit, atau kartu kredit.

Beberapa pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *E-Payment* adalah suatu alat pembayaran nontunai dengan menggunakan perangkat ponsel pintar yang menggunakan berbagai media teknologi seperti *QR Code*, *NFC*, *Code OTP*, dll. Dalam melakukan pembayaran secara digital dengan menggunakan perangkat ponsel pintar, maka setiap penggunanya harus mempunyai uang digital atau *e-wallet* terlebih dahulu. Beberapa *e-wallet* yang saat ini terkenal di Indonesia adalah *GoPay*, *Dana*, *Ovo*, *FlexiCash*, *Dompetku*, *Mandiri e-Cash*, *ShopeePay*, dll.

Layanan *E-Payment* semakin populer seiring dengan meningkatnya pemakaian smartphone hingga 70% dalam lima tahun terakhir di Indonesia. Terlebih, semakin banyak pilihan aplikasi *e-wallet* tanpa kartu untuk bertransaksi. Berdasarkan data dari Bank Indonesia, sudah ada 38 *e-wallet* yang mendapatkan

lisensi resmi (Musyaffi, Muna & Fariani, 2016). Pada tahun 2018, transaksi *e-wallet* di Indonesia mencapai angka USD 1,5 miliar dan diprediksikan akan meningkatkan menjadi USD 25 miliar pada tahun 2023.

Antareza, Saefuloh & Gunawan (2021) menyatakan bahwa peningkatan transaksi digital menggunakan aplikasi *e-wallet* disebabkan karena transaksi *e-wallet* juga dinilai lebih aman dan sesuai dengan protokol kesehatan pandemi covid-19 yang berjalan. Pembatasan sosial selama pandemi covid-19 berdampak terhadap industri digital Indonesia. Penggunaan layanan *e-commerce* misalnya, meningkatkan 69 persen, karena masyarakat mulai beralih melakukan belanja online untuk membeli produk kebutuhan pokok, seperti bahan makanan. Akibatnya penggunaan *e-wallet* juga meningkat, karena teknologi ini telah terintegrasi menjadi sistem pembayaran di *platform marketplace*.

Selain pada *marketplace*, penggunaan *platform* media sosial sebagai layanan belanja juga meningkat. Salah satunya platform *WhatsApp* yang mulai digunakan untuk memasarkan produk dan kini bahkan ada platform khusus bernama *WhatsApp Business*. Melalui saluran ini para pelaku usaha dapat dengan mudah berkomunikasi dengan konsumen dan mengirimkan materi pemasaran seperti gambar, video, dan foto produk kepada pelanggan secara real-time.

*Platform WhatsApp Business* ditunjukkan untuk bisnis skala kecil, dimana aplikasi ini akan memudahkan mereka untuk berkomunikasi dengan konsumen yang jumlahnya sedikit. Namun, berbeda dengan *market place*, *platform* ini tidak terintegrasi dengan metode pembayaran apapun sehingga kemungkinan besar

pelaku usaha yang menggunakan *WhatsApp* sebagai media bisnis akan memulai beradaptasi dengan metode pembayaran baru. Perubahan perilaku konsumen akibat pandemi covid-19 menyebabkan fenomena *cashless society* dikalangan masyarakat semakin meningkat, tidak kurang dari 37% konsumen baru mulai memanfaatkan ekonomi digital. Kemudian hanya kurang dari setahun, terjadi lonjakan drastis dalam persentase pengguna *e-wallet* yakni sekitar 44%. Hal ini juga membuat pelaku usaha mulai beradaptasi dengan penggunaan metode pembayaran baru, Sebanyak 24% UMKM mulai menggunakan *e-wallet* dalam bertransaksi usaha. Meski demikian, tingkat penetrasi pembayaran digital UMKM masih tergolong rendah, 51% transaksi ekonomi UMKM saat ini didominasi oleh pembayaran non-tunai.

Beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi *epayment* diantaranya *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Partial Least Square (PLS)*, *mobile payment* (Suwardana, 2019), dompet *digital*, sistem pembayaran seluler (Hawari dkk, 2020), *mobile payment*, *structural equation*, uang elektronik (Amihsa dkk, 2020), dan masih banyak lagi. Sehingga hanya di ambil 3 faktor saja yaitu, keuntungan, rekomendasi orang lain, dan pendapatan untuk melakukan penelitian ini. Penggunaan *e-payment* akan memberikan kemudahan bagi penggunanya, baik fleksibilitas waktu maupun efisiensi. Adapun selain risiko yang akan dihadapi, beberapa UMKM memiliki anggapan bahwa penggunaan *e-payment* juga akan menghadapi kerugian. Apakah kerugian ini akan sebanding dengan manfaat yang akan diterima kedepanya atau tidak. Hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang menyampaikan bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang

mengadopsi teknologi berupa penggunaan uang elektronik yaitu rekomendasi orang lain, pendapatan dan keuntungan,

Dengan adanya fenomena yang telah dijelaskan peneliti ini bertujuan untuk mengetahui persepsi pelaku usaha, khususnya pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) dalam menggunakan *e-wallet* sebagai system pembayaran. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi industri *e-wallet* dalam mengembangkan strategi bisnis secara lebih efektif dan membantu meningkatkan penetrasi penggunaan pembayaran digital *e-wallet* ini pada pelaku usaha. Dalam Islam telah diatur tata cara berbisnis yang baik dan benar dengan mengikuti prinsip Islam. Dengan cara suka sama suka, saling rela dan saling meridhai antara penjual dan pembeli. Dan tidak dibenarkan berbisnis di dalam islam dengan cara yang curang atau *bathi*. Seperti dalam QS. 4: 29 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۗ

وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: Wahai Orang – Orang Yang Beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka diantara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh Allah Maha Penyayang kepadamu (QS. 4: 29).

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Preferensi UMKM Pada**

***E-Payment* Serta Tinjauannya Dari Sudut Pandang Islam (Studi Kasus Pada UMKM Di Kelurahan Papanggo Tahun 2021)’’.**

**1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) Apakah Keuntungan memberikan pengaruh preferensi pelaku UMKM terhadap penggunaan *E-Payment* pada UMKM di Kelurahan Papanggo?
- b) Apakah Rekomendasi Orang Lain memberikan pengaruh preferensi pelaku UMKM terhadap penggunaan *E-Payment* pada UMKM di Kelurahan Papanggo?
- c) Apakah pendapatan memberikan pengaruh preferensi pelaku UMKM terhadap penggunaan *E-Payment* pada UMKM di Kelurahan Papanggo?
- d) Apakah Keuntungan, Rekomendasi Orang Lain, dan Pendapatan secara bersama-sama memberikan pengaruh preferensi pelaku UMKM terhadap penggunaan *E-Payment* pada UMKM di Kelurahan Papanggo?
- e) Bagaimana pandangan Islam mengenai pengaruh Keuntungan, Rekomendasi Orang Lain, dan Pendapatan terhadap *E-Payment*?

**1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian mengenai kajian yang akan dibahas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

- a) Mengetahui sejauh mana Keuntungan memberikan pengaruh preferensi pelaku UMKM terhadap penggunaan *E-Payment* pada UMKM di Kelurahan Papanggo.

- b) Mengetahui sejauh mana Rekomendasi Orang Lain memberikan pengaruh preferensi pelaku UMKM terhadap penggunaan *E-Payment* pada UMKM di Kelurahan Papanggo.
- c) Mengetahui sejauh mana memberikan pengaruh preferensi pelaku UMKM terhadap penggunaan *E-Payment* pada UMKM di Kelurahan Papanggo.
- d) Mengetahui sejauh mana Keuntungan, Rekomendasi Orang Lain, dan Pendapatan secara bersama-sama memberikan pengaruh preferensi pelaku UMKM terhadap penggunaan *E-Payment* pada UMKM di Kelurahan Papanggo.
- e) Mengetahui pandangan Islam mengenai pengaruh Keuntungan, Rekomendasi Orang Lain, dan Pendapatan terhadap *E-Payment*?

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis:**

- a. Untuk pengembangan ilmu akuntansi terutama terkait pengembangan preferensi UMKM pada *E-Payment*.
- b. Bagi ilmu pengetahuan, penelitian ini dapat bermanfaat bagi penelitian-penelitian yang akan datang supaya biasa dijadikan tambahan referensi untuk penelitian selanjutnya.



## 2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang preferensi UMKM pada *E-Payment*.
- b. Bagi UMKM, diharapkan hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif dalam perencanaan strategi usaha agar lebih tepat sasaran.
- c. Bagi pengembangan UMKM, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi untuk meningkatkan dan memperbaiki sistem *E-Payment* supaya dapat lebih sesuai dengan kebutuhan dan kepuasan penggunaannya di masa depan.