

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berhasil membawa pola gaya hidup dan sistem perdagangan ekonomi baru kepada masyarakat. Meningkatnya fleksibilitas masyarakat telah menimbulkan keinginan untuk membuat aktivitas transaksi sehari-hari menjadi lebih mudah, lebih efektif, lebih efisien, dan lebih aman. (Syahril and Rikumahu 2019). Perkembangan inovasi komputerisasi di Indonesia telah mengalami kemajuan di berbagai bidang kehidupan. Di masa lalu, pembeli dan penjual harus bertemu di suatu tempat yang disebut pasar. Kini pasar tampak dengan tatanan yang baru dalam bentuk digital atau e-commerce ada di tangan siapa saja melalui perangkat digital (Dewi, Herawati, and Adiputra 2021). Perusahaan tidak hanya memasarkan secara tatap muka, tetapi juga melalui Internet atau sistem online melalui apa yang disebut *e-commerce*. Hal ini merupakan salah satu hal yang dapat dijadikan sebagai peluang untuk memperluas pemasaran produk serta memperluas target pasar di dalam dan luar negeri (Ruslang, Kara, and Wahab 2020).

Penggunaan dan pemanfaatan internet dapat memberikan inovasi di berbagai industri berbasis teknologi. Salah satu jenis inovasi terdapat pada bidang keuangan adalah *fintech* (*financial technology*). Bidang keuangan *Fintech* Ini adalah kombinasi dari teknologi dan keuangan atau sistem keuangan yang menggabungkan sistem teknologi terbaru. Berdasarkan data AFTECH (Asosiasi FinTech Indonesia), yang

secara resmi ditunjuk oleh Otoritas Jasa Keuangan sebagai Ikatan Penyedia Inovasi Keuangan Digital (IKD), Indonesia memiliki 352 perusahaan fintech dan 11 lembaga keuangan yang terdaftar. Perkembangan *FinTech* telah melahirkan inovasi dalam berbagai aplikasi layanan keuangan, termasuk instrumen pembayaran, instrumen kredit, perangkat penyimpanan, dan lainnya (Safitri 2022).

Teknologi yang berkembang pesat di sektor keuangan telah melahirkan banyak *start-up* yang bergerak di bidang teknologi keuangan. *Financial technology* sendiri diartikan sebagai layanan keuangan digital yang menyediakan *crowdfunding* (pendanaan keuangan) untuk kemudahan belajar bagi masyarakat umum melalui layanan sistem pembayaran, layanan perbankan, layanan asuransi, kredit, dan media digital (Wardani dan Darmawan 2020). Teknologi *FinTech* menawarkan potensi yang sangat besar bagi berbagai pemangku kepentingan di industri keuangan. Pelaku bisnis *FinTech* dan *e-commerce*, serta *start-up* adalah pemain kunci dalam ekonomi digital saat ini di Indonesia. Kehadiran *FinTech* membuat proses transaksi keuangan menjadi lebih nyaman dan aman. Saat ini, *FinTech* telah menjadi bagian dari gaya hidup kita, sekaligus menghadirkan kebutuhan baru dalam hidup kita dan terus tumbuh untuk memenuhinya. *Financial technology* merupakan suatu faktor yang dalam peningkatan kualitas bisnis memiliki peran yang sangat besar. Dengan demikian, keberadaan *FinTech* saat ini disertai dengan perubahan gaya hidup masyarakat yang dipengaruhi oleh kemudahan dan kecepatan teknologi informasi.

Pengembangan *FinTech* merupakan aspek penting dari misi untuk mencapai ekonomi digital yang lebih baik. Produk dan jasa yang dihasilkan juga menjadi salah satu fondasi dari banyak model bisnis yang ada. *DailySocial* (2021) melakukan survey yang menyorot tentang variasi layanan *Fintech* yang makin banyak, menysar berbagai kebutuhan spesifik untuk pengguna personal dan bisnis. Survey tersebut menyatakan bahwa dari sisi konsumen, pengguna produk *e-money* sebanyak (80,2%) dan pengguna produk *paylater* sebanyak (68,9%) menjadi dua varian produk *Fintech* yang paling banyak digunakan. Hal ini menjadi salah satu indikasi dari peningkatan *literasi* dan *inklusi finansial* yang cukup baik dari masyarakat Indonesia.

Kemunculan industri *Fintech* telah membawa pengaruh yang positif terhadap sektor ekonomi, inovasi pada sektor ekonomi ini telah mengalami perubahan yang signifikan akibat dari adanya perpaduan teknologi antara *Fintech* dengan digitalisasi di berbagai bidang. Salah satunya adalah munculnya bentuk uang baru seperti *e-wallet*. Dompet digital atau *e-wallet* merupakan salah satu jenis financial technology (*fintech*) yang menawarkan alternatif metode pembayaran online. Teknologi dompet digital saat ini dapat menciptakan kebiasaan baru bagi masyarakat, menghilangkan kebutuhan masyarakat untuk membawa uang tunai dalam jumlah besar kemana-mana untuk melakukan transaksi sehari-hari. *E-wallet* adalah aplikasi atau fitur layanan yang dikembangkan oleh bank untuk memfasilitasi transaksi pengguna dan pembayaran tanpa uang tunai. Dengan adanya layanan *e-wallet*, transaksi yang sebelumnya dilakukan dengan cara *cash* semakin menurun dan persepsi masyarakat terhadap

peningkatan pembayaran tunai menjadi *cashless*. (Rahmawati, Yuliana Dwi and Yuliana 2020). Inovasi digitalisasi bentuk uang ini memberikan dampak yang besar bagi masyarakat sebagai pengguna dompet digital. Beberapa kemudahan yang didapat dengan menggunakan *e-wallet* antara lain saat pengguna menyelesaikan proses pembayaran semakin relatif cepat. Pengguna juga akan dibantu dalam proses registrasi, pengisian pulsa, serta mempelajari cara mengoperasikan dan menggunakan layanan dalam aplikasi. Saat pengguna melakukan transaksi, aplikasi menghitung secara otomatis, sehingga tidak perlu bertemu langsung dengan pihak yang bertransaksi lain dan tidak perlu melakukan perhitungan apa pun ( Prasetya and Putra 2020). Selain itu, penggunaan *e-wallet* terintegrasi langsung dengan layanan publik beberapa layanan tersebut seperti layanan transportasi, aplikasi jual beli, pembayaran pulsa, listrik dan lain sebagainya, sehingga ada beberapa efek positif yang ditimbulkan dari hal tersebut seperti biaya transaksi yang dikeluarkan lebih rendah (Falah 2021). Manfaat lainnya yang dirasakan oleh pengguna *e-wallet* antara lain dapat mendorong atau tingginya pertumbuhan *e-wallet* baik di sisi *provider* maupun sisi pengguna (Dewi, Herawati, and Adiputra 2021). Bank Indonesia telah mencatat jumlah uang elektronik atau *e-money* yang beredar (jumlah instrumen) hingga tahun 2021 dalam Tabel 1.1

**Tabel 1. 1**  
**Jumlah Uang Elektronik Beredar**

PERIODE	JUMLAH INSTRUMEN
2019	292,299,320
2020	432,281,380
2021	
Januari	442,612,567
Februari	456,736,475

Maret	470,811,351
April	483,354,024
Mei	498,202,416
Juni	511,254,525
Juli	495,280,424
Agustus	513,968,693

Sumber: Data Statistik BI, 2021

Berdasarkan pada Tabel 1.1 ditunjukkan tingkat beredarnya instrumen *e-money* di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun 2019 ke tahun 2021. Nilai tersebut meningkat signifikan pada tahun 2019 dengan jumlah 292,299,320 instrumen. Pada tahun 2020 meningkat dengan jumlah 432,281,380 instrumen. Pada tahun 2021 di bulan Januari nilai tersebut meningkat Kembali dengan jumlah 442,612,567 instrumen, jumlah tingkat beredarnya instrument *e-money* ini terus meningkat sampai pada bulan Agustus telah mencapai jumlah 513,968,693 instrumen. Tercatat pada Bank Indonesia per 26 maret 2021 terdapat 61 lembaga penerbit *e-money* yang dimana jumlah ini sudah termasuk dengan penyedia *e-Wallet* diantaranya 17 lembaga perbankan dan 44 lembaga selain perbankan atau perusahaan *Fintech*. Menurut Bank Indonesia terdapat 2 jenis uang elektronik berdasarkan pencatatan transaksi dan penyimpanannya, yang pertama adalah uang elektronik berbasis *chip* (*chip based*) yaitu uang elektronik berbasis *chip* yang ditanam pada sebuah kartu atau media lain disebut dengan uang elektronik (*e-money*). Sedangkan uang elektronik yang kedua adalah uang elektronik berbasis *server* (*server based*), yaitu uang elektronik tidak mempunyai bentuk fisik seperti kartu, sehingga pencatatan transaksi keuangan ditampung oleh *server* aplikasi yang disebut dengan dompet elektronik atau dompet digital (*e-Wallet*).



BI menerbitkan Peraturan Bank Indonesia (PBI) No, 11/12/PBI/2009 tanggal 13 April 2009 tentang pengaturan mengenai Uang Elektronik terpisah dengan pengaturan mengenai Alat Pembayaran dengan Menggunakan Kartu, peraturan ini memuat mengenai tata cara perizinan dan peralihan perizinan, tata cara penyelenggaraan, pengawasan, peningkatan keamanan teknologi dan sanksi (Bank Indonesia, 2021). Inovasi pembayaran non tunai di Indonesia bermula saat Bank Indonesia mulai menyuarakan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) agar masyarakat Indonesia menjadi *Less Cash Society* (LCS) pada tahun 2014 (Hardi 2021). Dengan adanya gerakan tersebut menyebabkan berbagai produk dompet digital mulai hadir di Indonesia.

Pesatnya pertumbuhan *e-wallet* menjadi perlombaan untuk menarik perhatian pengguna terhadap penggunaan dompet digital yang ditawarkan oleh perusahaan pengelola keuangan. Meningkatnya penggunaan dompet elektronik di Indonesia ditandai dengan terciptanya beberapa aplikasi layanan dompet elektronik. Salah satu layanan dompet digital berbasis server di Indonesia adalah *Shopeepay*, sebuah dompet digital atau *e-wallet* yang dirilis oleh PT Airpay International Indonesia pada 28 November 2018 dan resmi disetujui oleh Bank Indonesia pada Agustus 2018 (Falah 2021). *Shopeepay* mampu memenuhi kebutuhan transaksi pengguna secara non tunai menggunakan saldo yang tersimpan. (Falah 2021) mengatakan pengguna dapat menggunakannya dompet digital ini baik di toko fisik maupun di *e-commerce* yang telah menjadi mitra dari *Shopeepay*. Sebuah survei yang dilakukan Snapcart

berdasarkan data jumlah pengguna *e-Wallet* pada bulan Maret 2021, *Shopeepay* merupakan *e-Wallet* yang paling banyak digunakan (76%), disusul oleh Gopay (57%), Ovo (54%), Dana (49%), dan LinkAja (21%). Survei konsumen secara *online* yang dilakukan oleh Snapcart selama kuartal 1 tahun 2021, menemukan bahwa *Shopeepay* merupakan *brand e-Wallet* yang paling diingat, paling sering digunakan, dan paling disukai konsumen Indonesia baik transaksi *offline* maupun transaksi *online*.

Dompot digital *Shopeepay* banyak mendapat perhatian dari para pengguna karena mendapatkan banyak manfaat dari menggunakan aplikasi ini, antara lain kemudahan, keuntungan, dan banyak keuntungan dari promosi yang ditawarkan oleh dompot elektronik ini. Untuk kenyamanan, dalam proses menggunakan dompot digital *Shopeepay* tidak perlu mengunduh aplikasi baru untuk dompot digital ini. Hal ini karena sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aplikasi *Shopee* itu sendiri. Oleh karena itu, saat bertransaksi dengan aplikasi *Shopee*, pengguna tidak perlu membuka aplikasi lain atau hanya perlu untuk mencari toserba atau ATM terdekat untuk melakukan pembayaran. Dari segi keunggulan, *Shopeepay* memiliki beberapa keunggulan, antara lain, fitur yang dapat digunakan untuk pembayaran *invoice* dan pembayaran transaksi seperti BPJS. Pengguna juga dapat menggunakan *Shopeepay* untuk mengirim dan menerima uang melalui rekening bank.

Saat ini, jaringan *Shopeepay* di Indonesia dapat dikatakan telah berkembang pesat dengan salah satu penggunanya adalah mahasiswa. Hal ini terlihat dari hasil Riset dari Jajak Pendapat (Jakpat) kepada 1.054 responden, dimana riset ini special Report

edisi semester I-2021 yang bertajuk Indonesia *e-commerce* Trend 2021. Dalam enam bulan terakhir, survei Jakpat menunjukkan, pengguna *e-commerce*. Dilihat dari usia, adalah pengguna yang berumur 20-24 tahun (24%). Di bawahnya ada pengguna dengan usia 25 – 29 tahun (23%), 30 – 34 tahun (19%), 35 – 39 (17%). Disusul oleh pengguna berusia 40 – 44 tahun (10%), dan 15 – 19 tahun (7%). Berdasarkan hasil riset tersebut, diketahui bahwa presentasi pengguna *e-commerce* didominasi berusia 20 – 24 tahun. Rentang usia ini disebut usia kerja. Rata-rata status penduduk pada kelompok usia di atas adalah pelajar dan karyawan (orang yang sudah bekerja dan memiliki penghasilan). Menurut survey (Iradianty and Aditya 2020) kesadaran akan keberadaan layanan pembayaran digital di kalangan mahasiswa juga turut mendorong peningkatan dalam pelayanan *Shopeepay*. Belanja *online* sudah tidak asing lagi bagi mereka, karena mahasiswa merupakan bagian dari masyarakat yang banyak menggunakan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari.

Mahasiswa sendiri memiliki kewajiban besar untuk memperoleh pengetahuan, dan sebagian besar mahasiswa tidak memiliki penghasilan sendiri. Untuk memenuhi kebutuhannya, mereka masih mencari atau berasal dari orang tuanya. Oleh karena itu, ketika memutuskan untuk menggunakan teknologi, mahasiswa mempertimbangkan beberapa hal sebelum memutuskan untuk menggunakan aplikasi dompet digital. Pengguna perlu mempertimbangkan beberapa faktor. Salah satu faktor keamanan yang dipertimbangkan sebelum pengguna memutuskan untuk menggunakan aplikasi dompet digital. Minat seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa penting saat melakukan jual



beli secara online, salah satunya adalah faktor keamanan. Tujuan dari sistem keamanan aplikasi dompet digital adalah untuk melindungi, mengatasi dan melindungi sistem informasi dari risiko aktivitas ilegal (Robaniyah and Kurnianingsih 2021). Pentingnya memahami keamanan informasi untuk menjaga privasi dan meminimalkan kejahatan dunia maya, kejahatan dunia maya, dan masalah keamanan informasi lainnya. Pada dasarnya, semakin aman situs web atau aplikasi yang pengguna kunjungi, semakin percaya diri pengguna dalam melakukan transaksi untuk membuat keputusan pembelian. Kemampuan sebuah toko *online* dalam mengontrol dan memelihara data transaksi dapat meningkatkan kredibilitas dan mempengaruhi keputusan pembelian. Keamanan dapat berupa kerahasiaan, data pribadi, dan jaminan garansi yang diberikan oleh perusahaan (Prasetyani and Wahyuningsih 2019). (Kamil, 2019) menjelaskan bahwa keamanan secara signifikan memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan *Go-Pay*.

Tentu saja, ada risiko dalam menggunakan apa pun dan dalam menggunakan teknologi financial, penggunaan uang digital tentu ada juga risikonya. Risiko yang terkait dengan penggunaan uang digital, antara lain, dapat muncul karena sistem tidak berfungsi dengan baik, dan ada kemungkinan saldo berkurang meskipun pemilik uang digital tidak melakukan perdagangan untuk saat ini. Dengan demikian, risiko bahaya bagi pengguna saat akan bertransaksi menggunakan uang digital (Prasetya and Putra 2020). Menurut (Nabila and Listyorini 2016) konsumen memiliki tingkat risiko yang lebih tinggi saat berbelanja online dibandingkan saat berbelanja offline. Persepsi

konsumen tentang risiko saat membeli secara online memiliki pengaruh penting dalam pengambilan keputusan. Semakin kuat persepsi negatif konsumen terhadap belanja online, semakin lemah keputusan pembelian mereka. Menurut (D. J. Kim, Ferrin, and Rao 2008), mengatakan bahwa persepsi risiko memiliki pengaruh yang kuat terhadap keputusan pembelian. Konsumen yang merasakan adanya risiko saat berbelanja *online* akan mengurangi keinginannya dalam membeli. Namun lain halnya dengan hasil penelitian dari (G. Kim and Koo 2016), ditemukan bahwa persepsi risiko tidak signifikan terhadap keinginan untuk membeli.

Penerimaan suatu teknologi juga tercermin dalam faktor perilaku penggunanya. *Unified Theory of Technology Acceptance and Use 2 (UTAUT2)* adalah teori yang menggabungkan delapan model teoritis penerimaan teknologi yang menjelaskan bahwa niat dan perilaku untuk menggunakan teknologi dipengaruhi oleh sejumlah faktor, yaitu nilai harga. Nilai harga dapat mempengaruhi preferensi individu untuk menggunakan fintech. Jika manfaat yang diterima lebih besar daripada biaya yang dikeluarkan, hal ini menunjukkan tingkat kesediaan individu untuk menggunakan teknologi tertentu. Nilai berkaitan dengan manfaat dan biaya penggunaan teknologi finansial. Struktur biaya dan harga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap permintaan konsumen akan teknologi. Nilai harga dalam konteks ini adalah penggunaan dompet digital bermanfaat dibandingkan dengan menggunakan pembayaran tunai seperti mendapatkan uang kembali. Nilai harga dapat mengatasi masalah biaya penggunaan teknologi di lingkungan konsumen.

Secara keseluruhan, perilaku keuangan mahasiswa saat ini dipengaruhi oleh teknologi karena pada dasarnya mahasiswa akan lebih banyak berpatokan pada penggunaan teknologi dalam perilaku. *Fintech* adalah salah satu bidang yang berdampak dan berpengaruh terhadap perilaku keuangan kaum milenial, misalnya aktivitas di pembelian suka dilakukan secara *online*. Untuk ini, ada banyak pengusaha yang memulai bisnis *e-commerce*, hal tersebut membuat para pelaku bisnis berlomba-lomba memberikan pelayanan terbaik dalam operasionalnya, maka dengan berkembangnya *financial technology* saat ini, dapat memberikan peningkatan dalam segi penggunaan teknologi termasuk adanya layanan pembayaran berbasis *Fintech* pada *Shopeepay*.

Dari ulasan latar belakang di atas ditemukan inkonsistensi terhadap variabel tingkat keamanan, tingkat risiko penggunaan dan Nilai Harga terhadap keputusan penggunaan teknologi keuangan (*Fintech*) dalam menggunakan *e-Wallet* yang membuat penulis memiliki dorongan melakukan penelitian. Penggunaan *e-Wallet Shopeepay* sebagai variabel terikat karena pada saat ini *Shopeepay* sedang menjadi primadona di kalangan pecinta dompet elektronik. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Adiningsih 2018) menyatakan bahwa keamanan dan persepsi risiko tidak mempunyai pengaruh terhadap keputusan pembelian secara *online*. (Baskara and Hariyadi 2017) menemukan bahwa keamanan tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian melalui situs jejaring sosial. (Heksawan Rahmadi and Malik 2016) menyatakan bahwa persepsi risiko tidak berpengaruh secara signifikan terhadap

keputusan pembelian. Sedangkan (Rahayu, 2021) mengatakan bahwa nilai harga secara signifikan mempengaruhi pilihan untuk menggunakan *Shopeepay*. Kemudian dari beberapa pencarian untuk penelitian terdahulu, terlihat bahwa penelitian tentang *Shopeepay* dengan menggunakan variabel keamanan, persepsi risiko dan nilai harga terhadap keputusan penggunaan teknologi keuangan (*Fintech*) dalam menggunakan *e-Wallet* ini masih sangat jarang untuk dilakukan. Berdasarkan fenomena diatas dan terdapatnya perbedaan hasil penelitian sebelumnya, maka perlu dilihat lebih mendalam lagi tentang pengaruh antara variabel tingkat keamanan, tingkat risiko penggunaan dan nilai harga terhadap keputusan penggunaan teknologi keuangan (*Fintech*), khususnya bagi pengguna *e-Wallet Shopeepay* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi di Kabupaten Buleleng dan sekaligus menjadi kebaruaran dalam penelitian ini.

Kebaharuan selanjutnya penelitian ini yaitu terletak pada lokasi penelitian, dimana lokasi ini akan dilakukan pada seluruh Mahasiswa Aktif Fakultas Ekonomi yang ada di Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ekonomi Universitas Panji Sakti dan Fakultas Ekonomi STIE Satya Dharma. Pengambilan lokasi penelitian di Fakultas Ekonomi yang ada di kabupaten Buleleng didasarkan pada beberapa hal seperti pertama, memiliki rentang usia yang sesuai dengan pengguna terbanyak *Shopeepay* yaitu rentang usia 20-24 Tahun. Kedua, kampus yang telah di sebutkan diatas merupakan kampus yang berada di kabupaten Buleleng, serta kampus tersebut memiliki mahasiswa yang mengemban pendidikan pada Fakultas Ekonomi. Dengan demikian hal tersebut merupakan sebagai perluasan populasi dan sampel

sesuai dengan saran peneliti sebelumnya. Mahasiswa juga merupakan generasi milenial yang tentunya mengikuti perkembangan inovasi yang ada. Membuat banyak hal tentang masalah keuangan akan secara positif mempertimbangkan semua bagian dari membuat keputusan tentang melibatkan *e-cash* atau *e-Wallet* dalam bertransaksi secara *online*. Selain itu menurut Wikipedia, Kabupaten Buleleng yang Ibu kotanya adalah Kota Singaraja merupakan salah satu kabupaten di provinsi Bali, Indonesia yang terkenal dengan sebutannya yakni Kota Pendidikan. Kabupaten Buleleng memiliki banyak sekali pelajar yang merantau ataupun yang memang tinggal di kota ini, dimana para pelajar ini lebih memilih mengenyam pendidikan di kabupaten Buleleng yang menjadi salah satu alasan dalam pengambilan lokasi penelitian. Berdasarkan pada uraian diatas, maka dari itu judul yang penulis ajukan ialah **“Pengaruh Tingkat Keamanan, Tingkat Risiko Penggunaan dan Nilai Harga Terhadap Keputusan Penggunaan Teknologi Keuangan (*Fintech*) pada *Shopeepay*”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi bahwa kemajuan teknologi digital di Indonesia menggiring perkembangan di berbagai aspek kehidupan. Era sekarang ini, para pebisnis melakukan pemasaran tidak hanya sebatas tatap muka, tapi pemasaran dengan sistem *online* melalui internet, atau biasa disebut bisnis *e-commerce*. Pemanfaatan dan penggunaan internet dapat memberikan inovasi di berbagai industri berbasis teknologi. Salah satu jenis inovasi pada sektor keuangan yaitu *Fintech* (*financial technology*). Kemunculan



industri *Fintech* telah membawa pengaruh yang positif terhadap sektor ekonomi, inovasi pada sektor ekonomi ini telah mengalami perubahan yang signifikan akibat dari adanya perpaduan teknologi antara *Fintech* dengan digitalisasi di berbagai bidang. Salah satunya adalah munculnya bentuk uang baru seperti *e-wallet*. Dompet digital atau *E-Wallet* adalah salah satu bentuk *financial technology (Fintech)* yang menjadi alternatif metode pembayaran *online*.

*Shopeepay* mengambil posisi produk dompet digital yang paling diminati oleh pengguna di Indonesia. *Shopeepay* mendapatkan banyak perhatian oleh penggunanya dikarenakan pengguna merasakan banyak keuntungan dari penggunaan aplikasi ini, mulai dari kemudahan, manfaat, serta banyaknya keuntungan dari promosi yang diberikan oleh *e-Wallet* ini. Penggunaan dalam segala sesuatu hal tentu ada risikonya, begitu juga penggunaan uang elektronik tentu ada risikonya. Risiko dari penggunaan uang elektronik antara lain bisa terjadi karena sistem tidak berjalan dengan baik dan kemungkinan terjadi saldo berkurang padahal pemegang uang elektronik tersebut tidak melakukan transaksi. Faktor keamanan dapat dijadikan sebagai pertimbangan pengguna, sebelum mengambil keputusan untuk menggunakan suatu aplikasi dompet digital. Keamanan merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi transaksi jual beli secara *online*. Tujuan dari sistem keamanan dalam aplikasi dompet digital adalah untuk mencegah, mengatasi serta melindungi sistem informasi dari risiko terjadinya tindakan ilegal. Tidak hanya itu Nilai harga dalam konteks ini adalah penggunaan dompet digital bermanfaat dibandingkan menggunakan pembayaran tunai

seperti memperoleh diskon. Nilai harga dapat mengatasi masalah biaya dalam pemakaian teknologi di lingkungan konsumen. Beberapa hal tersebut lah yang dijadikan sebagai pertimbangan saat bertransaksi menggunakan *Shopeepay*.

Mahasiswa merupakan salah satu bagian dari lapisan masyarakat yang banyak menggunakan teknologi informasi dalam kesehariannya, jadi kegiatan belanja daring bukanlah sesuatu yang asing lagi di kalangan mereka. Sebagai mahasiswa yang belum memiliki penghasilan sendiri serta telah mempelajari tentang ilmu ekonomi, faktor risiko dan keamanan tidak dapat dihilangkan dari perhitungan belanja Mahasiswa Fakultas Ekonomi. Pada penelitian terdahulu ditemukan adanya inkonsistensi hasil untuk faktor risiko dan keamanan serta nilai harga dalam bertransaksi secara *online*. Hal inilah yang membuat penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian mengenai Tingkat Keamanan, Tingkat Risiko Penggunaan dan Nilai Harga terhadap keputusan penggunaan teknologi keuangan (*Fintech*) pada *Shopeepay*.

### **1.3 Pembatasan Masalah Penelitian**

Pada penelitian ini, penulis memberi fokus penelitian pada identifikasi masalah dan untuk memusatkan penelitian maka penulis melakukan pembatasan masalah tentang faktor-faktor yang akan digunakan sebagai variabel penelitian yaitu Tingkat Keamanan, Tingkat Risiko Penggunaan dan Nilai Harga terhadap keputusan penggunaan teknologi keuangan (*Fintech*) pada *Shopeepay*.

### **1.4 Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Apakah tingkat keamanan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan teknologi keuangan (*Fintech*) pada *Shopeepay*?
2. Apakah tingkat risiko penggunaan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan teknologi keuangan (*Fintech*) pada *Shopeepay*?
3. Apakah nilai harga berpengaruh terhadap keputusan penggunaan teknologi keuangan (*Fintech*) pada *Shopeepay*?
4. Apakah tingkat keamanan, tingkat risiko penggunaan dan nilai harga secara simultan dapat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan teknologi keuangan (*Fintech*) pada *Shopeepay*?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berlandaskan pada rumusan masalah, maka dicetuskan beberapa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menguji dan mendeskripsikan pengaruh tingkat keamanan terhadap keputusan penggunaan teknologi keuangan (*Fintech*) pada *Shopeepay*.
2. Untuk menguji dan mendeskripsikan pengaruh tingkat risiko penggunaan keputusan penggunaan teknologi keuangan (*Fintech*) pada *Shopeepay*.
3. Untuk menguji dan mendeskripsikan pengaruh nilai harga terhadap keputusan penggunaan teknologi keuangan (*Fintech*) pada *Shopeepay*.

4. Untuk menguji dan mendeskripsikan apakah tingkat keamanan, tingkat risiko penggunaan dan nilai harga secara simultan dapat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan teknologi keuangan (*Fintech*) pada *Shopeepay*.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan tentang *e-Wallet*, khususnya tentang penggunaan *Shopeepay* dengan melihat dari beberapa persepsi seperti tingkat risiko, tingkat keamanan dan Nilai Harga.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dituntut untuk dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk membuat tindak lanjut dari informasi yang penulis dapatkan selama ini.
- b. Bagi instansi yang terkait, diharapkan dapat menambah data terkait pemanfaatan *Shopeepay* yang sangat baik dapat dimanfaatkan sebagai bahan penilaian untuk kedepannya agar dapat lebih mengembangkan pelaksanaan dan administrasi kepada klien nantinya.
- c. Bagi Universitas Pendidikan Ganesha, penelitian ini diyakini akan benar-benar berperan serta kepada perguruan tinggi dan diyakini dapat digunakan sebagai referensi tambahan yang nantinya dapat dimanfaatkan oleh penelitian pada masa depan saat melakukan penelitian sebanding.