

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dompot *digital* adalah aplikasi elektronik yang memiliki fungsi sebagai penyimpanan dan menjadi alternatif sistem pembayaran yang dibuat untuk memudahkan penggunaannya dalam melakukan transaksi. Menurut riset terbaru yang dilakukan oleh InsightAsia bertajuk '*Consistency That Leads: 2023 E-Wallet Industry Outlook*' menunjukkan bahwa dompet *digital* semakin menjadi metode pembayaran yang paling diminati oleh masyarakat dibandingkan pembayaran tunai maupun transfer bank. Selain penggunaan dompet *digital* yang terbilang praktis, aman dan menguntungkan, proses transaksi pembayaran juga lebih cepat. (<https://www.bi.go.id/id/bi-institute/BI-Epsilon/Pages/Dompot-Digital--Naik-Daun,-Membetot-Minat-Kala-Pandemi.aspx>).

Universitas Teknologi Digital Indonesia (UTDI) adalah salah satu perguruan tinggi swasta di Yogyakarta yang mendukung tumbuh kembangnya teknologi berbasis *digital*. Dalam rangka menunjang proses administrasi, saat ini UTDI telah menerapkan model pembayaran secara *digital* mulai dari transfer bank hingga penggunaan *virtual account*. Akan tetapi, dalam proses pembayaran baik menggunakan *virtual account* atau transfer beda bank, pengguna harus mengeluarkan uang lebih untuk biaya admin.

Flip adalah perusahaan teknologi keuangan di Indonesia yang menghadirkan solusi keuangan berbasis transfer uang. Sampai hari ini, Flip sudah melayani lebih dari 13 juta pengguna dan 1000 perusahaan serta UKM. Flip hadir

dengan menawarkan berbagai fitur keuangan salah satunya adalah pengguna dapat melakukan proses transfer tanpa dikenakan biaya admin. Maka dari itu, aplikasi Flip bisa dipilih sebagai salah satu solusi dalam hal pengelolaan keuangan yaitu pengguna bisa jauh lebih hemat tanpa adanya biaya admin ketika ingin melakukan transaksi keuangan khususnya transfer uang. (<https://flip.id/tentang-flip>)

Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat Mahasiswa UTDI dalam menggunakan aplikasi flip, maka dibutuhkan teori yang dapat mengukur penerimaan dan pemanfaatan dari aplikasi Flip. Model pendekatan yang digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan dan kemanfaatan teknologi salah satunya adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis. Penelitian ini menggunakan dua variabel utama TAM diantaranya persepsi tentang kemudahan penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) dan persepsi terhadap kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) yang akan berpengaruh pada niat penggunaan (*Intention To use*) dengan menambahkan variabel *Trust* (kepercayaan) dan *Risk* (risiko) untuk mengukur kepercayaan dan kendala atau risiko yang mungkin dihadapi pengguna dalam menggunakan aplikasi. Teori tersebut merupakan modifikasi dari model teori *Technology Acceptance Model* (TAM) hasil penelitian dari Lui & Jamieson (2003).

Berdasarkan latar belakang mengenai adanya berbagai transaksi pembayaran *digital*, terutama aplikasi Flip yang menawarkan keuntungan khususnya penghematan biaya admin dalam proses transfer uang, penelitian ini akan menganalisis minat penggunaan aplikasi Flip dengan pendekatan *Trust And Risk in Technology Acceptance Model* (TRITAM) bagi mahasiswa di UTDI.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apa saja faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa UTDI dalam menggunakan aplikasi Flip dengan pendekatan *Trust And Risk in Technology Acceptance Model (TRITAM)*?

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari penelitian ini adalah :

1. Responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa UTDI
2. Data untuk penelitian akan dikumpulkan melalui kuesioner *Google Form* yang akan disebar kepada responden melalui Whatsapp.
3. Data akan dianalisis menggunakan metode SEM-PLS menggunakan *software* SmartPLS.
4. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan TAM dengan menambahkan variabel *Trust* dan *Risk* atau TRITAM untuk menganalisis minat penggunaan aplikasi Flip oleh mahasiswa UTDI.
5. Penelitian ini akan fokus pada variabel-variabel yang terkait dengan persepsi kemudahan penggunaan, kemanfaatan, dan minat penggunaan dengan menambahkan variabel kepercayaan dan risiko aplikasi Flip.
6. Penelitian ini akan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan aplikasi Flip.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa UTDI dalam menggunakan aplikasi Flip dengan pendekatan *Trust And Risk in Technology Acceptance Model* (TRITAM).

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui minat mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Flip sebagai alat transaksi keuangan khususnya transfer uang.
2. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Flip.
3. Memberikan wawasan tentang efektivitas pendekatan *Trust And Risk in Technology Acceptance Model* (TRITAM) dalam menganalisis minat penggunaan aplikasi

1.6. Sistematika Penulisan

Pada penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab dan masing-masing terdiri dari sub bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian yaitu analisis, minat, flip, *Technology Acceptance Model* (TAM), *Trust and Risk in Technology Acceptance Model* (TRITAM), *Partial Least Square Structural Equation Modeling* (SEM-PLS), SmartPLS, skala *likert*, rumus slovin, kuesioner, *non probability sampling*, *purposive sampling*, uji validitas, uji reliabilitas, analisis deskriptif, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai bahan/data penelitian, peralatan, prosedur kerja dan pengumpulan data serta alur penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjabarkan dan menganalisis data-data yang telah diperoleh dari hasil penelitian

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan penelitian serta saran yang direkomendasikan berdasarkan pengalaman kepada pembaca.