

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 telah membuat perubahan yang signifikan bagi masyarakat luas. Aturan dari pemerintah untuk tetap tinggal di rumah membuat segala aktifitas menjadi terhambat.

Saat ini perkembangan teknologi semakin maju mendorong aktifitas masyarakat dalam meningkatkan kebutuhan akan barang dan jasa. Dengan berjalannya waktu perkembangan teknologi memudahkan pengguna dalam melakukan pembelian dengan sistem pembayaran transaksi tunai menjadi non tunai, semakin berkembangnya teknologi menjadikan jumlah konsumen semakin meningkat sehingga teknologi menjadi bagian penting dari sistem fitur pembayaran non tunai. Dengan, Semakin canggihnya teknologi masa kini membuat hambatan tersebut menjadi dapat teratasi. Meskipun tidak semua teratasi, namun hampir semua aktifitas dapat dilakukan di rumah berkat bantuan teknologi.

Pada saat pandemi Covid-19 Belajar, bekerja, berkomunikasi, bahkan berbelanja kini dapat dilakukan dari rumah dengan menggunakan smartphone ataupun laptop kita hanya terhubung dengan internet . Kini hampir semua aktifitas serba online, tentunya hampir semua gaya hidup masyarakat menjadi berubah semenjak pandemi Covid-19 muncul. Jika di kaitkan dengan ekonomi, maka perubahan gaya hidup dalam berbelanja online adalah salah satunya. Berdasarkan survei oleh BPS tentang Social Demografi Dampak Covid-19 dan salah satu yang dibahas adalah perilaku belanja online. Hasilnya 9 dari 10 responden berbelanja online dan pola belanja masyarakat berubah selama pandemi Covid-19. Sebanyak 31% reponden mengalami peningkatan dalam berbelanja online mereka, sedangkan hanya 28% dari mereka yang mengalami penurunan.

Penggunaan E-Wallet memang sangat mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi, terlebih untuk membatasi penggunaan uang tunai atau kertas. Pada masa pandemi Covid 19 ini E-Wallet tidak terpisahkan dari gaya hidup masyarakat, dengan bermodalkan aplikasi dan jaringan internet E-Wallet sudah bisa digunakan secara praktis dimana dan kapan saja untuk traksaksi. disisi lain dengan kemudahannya ternyata pengunaan E-Wallet justru semakin meningkatkan menimbulkan perilaku konsumtif dalam masyarakat, kita dapat melihat sekarang hampir segala hal dapat dipenuhi hanya melalui internet atau online, mulai dari hal kecil memesan makanan maupun obat, hingga menyewa jasa cleaning service dan belanja online, bahkan untuk memperpanjang STNK. Semua dilakukan demi menerapkan *pyshical distancing*.

Menurut Rossantiy dan Nasution (2018), tanda-tanda perilaku konsumtif dapat ditimbul jika kita mulai sering tertarik mengikuti gaya hidup atau membeli barang-barang tertentu demi image. Ditambah lagi, situs atau aplikasi online hampir setiap harinya menawarkan berbagai macam promo yang menggiurkan konsumennya, seperti flash sale, promo tahun baru, promo saat tanggal cantik dan lain sebagainya. Promo-promo inilah yang terkadang membuat kita tidak bisa menahan diri untuk tidak membelinya, padahal jika dipikir dengan baik barang promo tersebut bukanlah kebutuhan anda kita saat ini.

Peningkatan penggunaan transaksi digital di Indonesia tercemin dari pertumbuhan aktivitas belanja online sebesar 30% selama masa *New Normal*. Peningkatan yang sama juga terjadi pada layanan ojek online sebesar 28%. Hal tersebut pada akhirnya mendorong terjadi peningkatan transaksi digital sebesar 37%. Umumnya transaksi ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari hingga kesehatan.(kontan.id)

Pada masa New Normal UMKM menggunakan E-wallet sebagai sarana agar dapat bertahan di tengah tekanan akibat pandemi Covid-19. Peningkatan transaksi di tengah pandemi Covid-19 karena perubahan gaya hidup masyarakat yang lebih memiih bertransaski secara digital dibanding tunai karena lebih aman..

Meskipun belum ada pemberitahuan resmi, termasuk dari Badan Kesehatan Dunia (WHO) bahwa uang tunai bisa menjadi vektor penularan Covid-19. Namun, psikologi publik yang menganggap bahwa uang tunai tidak berisi dapat menjadi jembatan bagi penularan virus membuarkan orang berasumsi untuk beralih ke pembayaran digital akhir – akhir ini menjadi menarik untuk dikaji, agar dapat diketahui sejauh mana dampak Pandemi Covid 19 terhadap kenaikan penggunaan E-Wallet. Layanan pembayaran digital memang semakin populer seiring dengan meningkatnya pemakaian Smartphone hingga 86% dalam lima tahun terakhir di Indonesia. Terlebih semakin banyaknya pilihan aplikasi E-Wallet tanpa kartu untuk bertransaksi. Berdasarkan data dari Bank Indonesia sudah ada 51 E-Wallet yang mendapat lisensi resmi. (Siti Nur 2020)

Sepanjang tahun 2020, nilai transaksi uang elektronik tertinggi terjadi pada Desember yang senilai Rp22,13 triliun, dengan volume transaksi sebesar 438,04 juta. ini berbarengan dengan masa diberlakukannya New Normal di Indonesia untuk memulihkan perekonomian Indonesia pada saat pandemi Covid-19.

**Tabel 1.1**  
**Transaksi uang elektronik**

<b>Periode</b>	<b>Volume</b>	<b>Nominal</b>	<b>Quartal</b>
<b>Tahun 2020</b>	<b>Januari</b>	457.944.919	15.872.433
	<b>Februari</b>	431.467.690	15.178.625
	<b>Maret</b>	401.008.518	15.036.070
	<b>April</b>	324.878.568	17.552.119
	<b>Mei</b>	298.187.348	15.033.708
	<b>Juni</b>	339.894.945	14.955.261
	<b>Juli</b>	381.575.295	16.099.556
	<b>Agustus</b>	386.709.282	17.230.547
	<b>September</b>	366.785.803	17.681.856
	<b>Oktober</b>	492.881.322	18.793.006
	<b>November</b>	406.322.079	19.340.829
	<b>Desember</b>	438.047.792	22.135.159

Sumber : Bank Indonesia

Secara keseluruhan Januari-Desember 2020, nilai transaksi uang elektronik senilai Rp204,04 triliun atau rata-rata Rp17,07 triliun per bulan. Nilai itu melonjak 41 persen dibandingkan rata-rata transaksi uang elektronik pada 2019 yang senilai Rp12,09 triliun per bulan. Total nilai transaksi uang elektronik sepanjang tahun 2020 sudah merepresentasi 87 persen dari total akumulasi nilai transaksi di 2019.

Total nilai transaksi uang elektronik sepanjang tahun lalu mencapai Rp145,16 triliun dengan 5,22 miliar volume transaksi. Secara historis, nilai transaksi uang elektronik pada 2020 merupakan yang terbesar dan berhasil melesat hampir 4 kali lipat dibandingkan 2018 yang senilai Rp47,19 triliun.(Bank Indonesia)

Tahun 2019, menjadi tonggak lonjakan transaksi uang elektronik karena berhasil menembus angka Rp100 triliun, setelah sejak 2013 nilai transaksinya tidak pernah menembus Rp50 triliun. Bahkan pada 2013, nilainya hanya Rp2,9 triliun dan perkembangannya cenderung tidak bagus hingga 2016. Baru pada saat 2017 nilai transaksi uang elektronik berhasil menembus dua digit yakni Rp12,37 triliun. (Bank Indonesia)

Dari data diatas kita bisa mengambil sebuah opini bahwa terjadi peningkatan nominal transaksi belanja menggunakan E-Wallet, adapun peningkatannya dilihat dari perbandingan nominal transaksi dari Quartal 1 46.087.128, Quartal 2 47.541.088, dan Quartal 3 51.011.958, Quartal 4 60.268.994 . maka dari itu peneliti ingin mengkaji Peningkatan Penggunaan Transaksi E-Wallet selama masa Pandemi Covid-19.

## **1.2 Rumusan masalah**

1. Apakah Kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan E-wallet?
2. Apakah Perilaku konsumtif berpengaruh terhadap keputusan penggunaan E-wallet?
3. Apakah gaya hidup berpengaruh terhadap keputusan penggunaan E-wallet?

## **1.3 Tujuan**

1. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan terhadap keputusan penggunaan E-wallet.
2. Untuk mengetahui pengaruh perilaku konsumtif terhadap keputusan penggunaan E-wallet.
3. Untuk mengetahui pengaruh gaya hidup terhadap keputusan penggunaan E-wallet.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan membuat ilmu pengetahuan semakin berkembang khususnya tentang Financial Tehcnologi serta kajian ilmu yang terakit mengenai khususnya tentang e-wallet.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Subjek penelitan ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan perusahaan E-wallet. Sehingga perusahaan dapat meningkatkan penggunaan E-wallet dengan memanfaatkan perilaku masyarakat.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut dan dapat menjadi referensi terhadap penelitian yang sejenis.