

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Landasan Teori

2.1.1 E-wallet

Schneider (2011) Dompet digital atau *e-wallet* adalah sebuah perangkat elektronik, layanan jasa, atau bahkan program perangkat lunak (aplikasi) yang memungkinkan para penggunanya untuk melakukan transaksi secara online dengan pengguna lainnya untuk membeli barang dan jasa. Uang atau saldo yang ada di dalam *e-Wallet* adalah uang yang sebelumnya memang sudah disimpan dalam dompet digital tersebut. Dalam kasus yang lain, untuk *top up e-wallet* juga bisa dilakukan dengan cara menautkan rekening bank ke akun dompet digitalnya.

Megadewandanu, Suyoto, & Pranowo (2016) E-wallet didefinisikan sebagai mata uang digital, dimana terdapat kemudahan dalam berbelanja tanpa perlu membawa uang dalam bentuk fisik (nontunai) dan dapat disalurkan pada saat melakukan kegiatan lain.

Kuganathan & Wikramanayake (2014) e-wallet atau yang sering disebut dengan mobile wallet adalah layanan pembayaran yang dioperasikan dibawah regulasi keuangan dan dilakukan melalui perangkat mobile. Ewallet dikatakan sebagai jenis terbaru dari mcommerce yang memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi, belanja online, pemesanan dan untuk berbagi layanan yang tersedia.

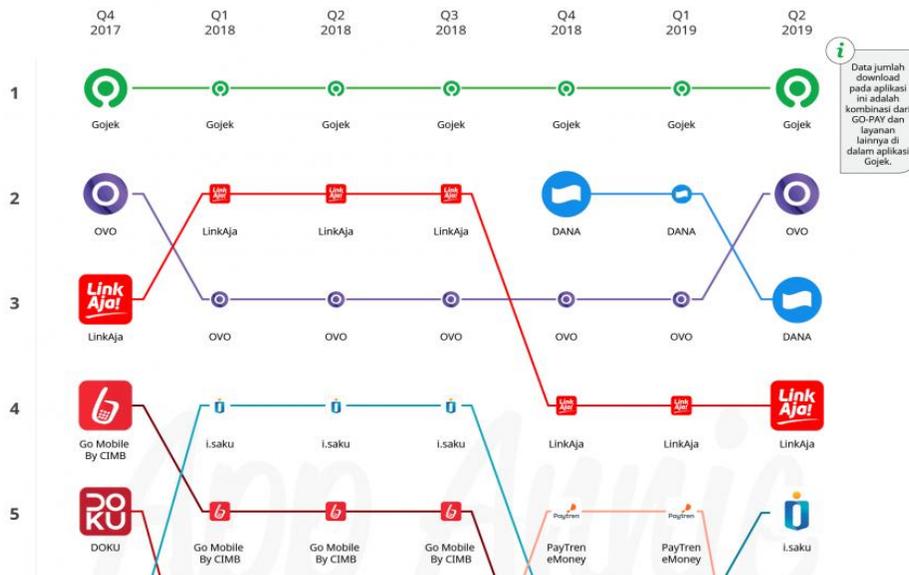
Berdasarkan dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *e-wallet* adalah suatu layanan elektronik yang berfungsi untuk menyimpan instrumen pembayaran yang diantara lainnya adalah alat pembayaran yang menggunakan aplikasi dan juga uang elektronik, menampung dana dan juga melakukan pembayaran secara online antara setiap penggunanya.

Karena di dalamnya terdapat uang elektronik, tentu saja setiap akun juga dilengkapi dengan data identitas yang lengkap terkait pemilik akun. Selanjutnya, keberadaan aplikasi dompet digital memiliki fungsi yang sangat beragam, tidak hanya

untuk alat pembayaran saja, namun juga bisa digunakan sebagai alat untuk memverifikasi terhadap suatu aktivitas jual beli.

Berikut ini beberapa jenis layanan *e-wallet* yang ada di Indonesia (Andini, 2020)

Gambar 2.1 Grafik *e-Wallet* yang banyak paling digunakan



Sumber: <https://www.liputan6.com>

1. OVO (Grabpay)

Sempat dibekukan oleh Bank Indonesia, e-wallet dari Grab kini hadir kembali dengan nama OVO. Saat pengguna mengaktifkan OVO pada aplikasi Grab, maka sisa saldo pada Grab Pay akan otomatis muncul pada fitur OVO. OVO sudah diterima oleh 70% pusat perbelanjaan di Indonesia termasuk kafe, bioskop, penyelenggara parkir, dan supermarket.

2. GoPay

Saat ini saldo Go-Pay bisa digunakan untuk berbagai layanan yang ada di aplikasi Go-Jek, seperti membayar ongkos Go-Ride, memesan makanan, top up pulsa, dan layanan lainnya. Jadi sebenarnya, sekarang pun sudah bisa melakukan banyak hal dengan fitur Go-Pay. Hal ini mengingat aplikasi Go-Jek sudah menyediakan berbagai layanan yang melingkupi kebutuhan masyarakat sehari-hari.

3. DANA

Dana merupakan aplikasi dompet digital yang sudah memperoleh izin dari pihak Bank Indonesia sebagai Lembaga Keuangan Digital (LKD), serta penggunaan *e-money* dan *e-wallet*. Aplikasi DANA terhubung dengan pihak kependudukan dan pencatatan sipil, sehingga masa approvalnya pun bisa dipersingkat.

Aplikasi DANA bisa digunakan untuk membayar tagihan dan berbelanja di berbagai *merchant*. Bahkan terhubung dengan ATM Bersama, serta BPJS Kesehatan. Oleh karenanya, bisa dibilang aplikasi *e-wallet* ini berbeda dan lebih fleksibel.

4. Link aja

Layanan ini berupa aplikasi yang bisa digunakan untuk bertransaksi layaknya uang tunai di merchant yang menjadi rekanan Bank Mandiri dan Telkomsel. Selain itu, aplikasi ini juga bisa melakukan keperluan lainnya seperti transfer dan tarik tunai. Untuk bertransaksi secara offline, bisa dengan cara tap atau scan.

Hingga saat ini, ada sekitar satu juta pengguna yang memanfaatkan layanan ini. Bagi nasabah bank Mandiri, menggunakan LinkAja akan lebih praktis karena semuanya bisa dikelola dalam satu rekening.

5. Sakuku

E-wallet Sakuku memiliki dua jenis, yaitu Sakuku dan Sakuku Plus. Bagi pengguna Sakuku, maksimal saldo yang bisa dimiliki adalah Rp 2 juta, sedangkan pengguna Sakuku Plus bisa menyimpan maksimal Rp 10 juta untuk saldo dalam akunnya. Selain itu, pengguna Sakuku Plus juga bisa melakukan split bill dan tarik tunai dari akunnya.

2.1.2 Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer yang diperkenalkan pertama kali oleh Fred Davis pada tahun 1986. TAM merupakan hasil pengembangan dari *Theory of*

Reasoned Action (TRA), yang lebih dahulu dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen pada 1980.

Salah satu model yang sering digunakan untuk menggambarkan tingkat penggunaan teknologi informasi yaitu *Technology Acceptance Model (TAM)*. Menurut Jogiyanto (2008 : 111) *Technology Acceptance Model (TAM)* atau Model Penerimaan Teknologi merupakan salah satu teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi.

Technology Acceptance Model (TAM) bertujuan untuk menjelaskan dan memperkirakan penerimaan (acceptance) pengguna terhadap suatu sistem informasi. TAM menyediakan suatu basis teoritis untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap suatu teknologi dalam suatu organisasi. TAM menjelaskan hubungan sebab akibat antara keyakinan (akan manfaat suatu sistem informasi dan kemudahan penggunaannya) dan perilaku, tujuan/keperluan, dan penggunaan aktual dari pengguna/user suatu sistem informasi (Marchelina & Pratiwi, 2016).

Model TAM sebenarnya diadopsi dari model *TRA (Theory of Reasoned Action)* yaitu teori tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal, akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut. Reaksi dan persepsi pengguna Teknologi Informasi (TI) akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan terhadap teknologi tersebut. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhinya adalah persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan TI sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam konteks pengguna teknologi, sehingga alasan seseorang dalam melihat manfaat dan kemudahan penggunaan TI menjadikan tindakan/perilaku orang tersebut sebagai tolok ukur dalam penerimaan sebuah teknologi (Ahmad & Pambudi, 2013)

Model TAM yang dikembangkan dari teori psikologis, menjelaskan perilaku pengguna komputer yaitu berlandaskan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), keinginan (*intention*), dan hubungan perilaku pengguna (*user*

behaviour relationship). Tujuan model ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan pengguna teknologi. Secara lebih terinci menjelaskan tentang penerimaan TI dengan dimensi-dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi diterimanya TI oleh pengguna (*user*).

2.1.3 Persepsi Kemudahan

Persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*) merupakan tingkatan dimana seseorang percaya bahwasanya penggunaan sistem tertentu, mampu mengurangi usaha suatu seseorang dalam mengerjakan sesuatu (Davis, 1989). Frekuensi penggunaan dan interaksi antara pengguna (*user*) dengan sistem juga mampu menunjukkan kemudahan penggunaan. Sistem yang lebih sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan dan lebih mudah digunakan oleh penggunanya.

Kemudahan (*ease*) bermakna tanpa kesulitan atau tidak membutuhkan kerja keras. Variabel ini merujuk pada keyakinan pengguna bahwa sistem teknologi yang digunakan tidak membutuhkan usaha yang besar saat digunakan. Lalu variabel lain yang mempengaruhi sikap pengguna *E-Wallet* adalah persepsi manfaat (*perceived usefulness*).

Dari teori ini penulis simpulkan bahwa dengan penggunaan pada aplikasi *E-Wallet* yang memberikan banyak kemudahan bagi masyarakat untuk melakukan kegiatan usaha sehari – hari akan memberikan efek positif terhadap sikap pengguna dari aplikasi *E-Wallet*.

Dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) persepsi terhadap kemudahan untuk menggunakan teknologi berhubungan dengan sikap seseorang pada penggunaan teknologi tersebut. Persepsi kemudahan penggunaan dapat meyakinkan pengguna bahwasanya teknologi informasi yang akan diaplikasikan adalah suatu hal yang mudah dan bukan merupakan beban bagi mereka. Teknologi informasi yang tidak sulit digunakan akan terus diaplikasikan oleh perusahaan.

2.1.4 Persepsi Manfaat

Menurut Jogiyanto (2007:114) persepsi manfaat merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja dari pekerjaannya.

Menurut Davis (2008:14) persepsi manfaat didefinisikan sebagai suatu tingkatan di mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya dalam bekerja, artinya bahwa adanya manfaat dari fasilitas internet akan mampu meningkatkan produktivitas kinerja bagi orang yang menggunakan fasilitas tersebut.

Menurut Rahmatsyah dalam Marchelina & Pratiwi (2016) mengatakan bahwa persepsi manfaat yaitu sebagai probabilitas subyektif untuk pemakai suatu aplikasi guna memudahkan kinerja bagi pekerjaannya.

Menurut Dalcher dan Shine dalam Bayu & Dewa (2019) menjelaskan persepsi manfaat sebagai perjanjian kepercayaan bahwa teknologi dapat mampu meningkatkan usaha seseorang.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang tidak akan menggunakan *e-wallet* apabila seseorang tidak percaya dalam melakukan sesuatu pekerjaan tidak menghasilkan manfaat apa-apa, begitu juga sebaliknya seseorang akan menggunakan *e-wallet* jika seseorang percaya dalam melakukan sesuatu pekerjaan akan memberikan manfaat dalam menyelesaikan pekerjaannya.

2.2 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti dan Tahun	Judul penelitian	Variabel	Sampel	Metode analisis	Kesimpulan hasil
Dinar Dhea Safitri, Nur Diana (2020)	Pengaruh persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan pengguna	Persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan	Mahasiswa aktif Prodi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas	Analisis linier berganda dengan bantuan aplikasi	Secara simultan persepsi kegunaan (X1) dan persepsi

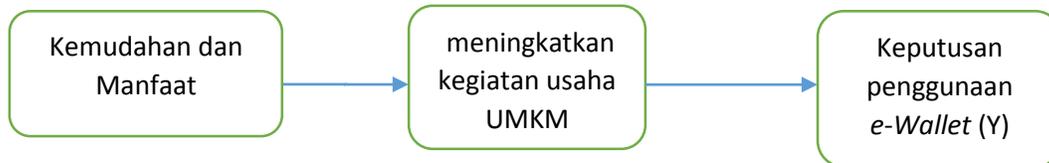
	pada minat penggunaan dompet elektronik (OVO) dalam transaksi keuangan		Islam Malang angkatan 2016, 2017, dan 2018.	SPSS 21 <i>for windows.</i>	kemudahan (X2) penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan OVO (Y), variabel persepsi kegunaan (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel minat penggunaan OVO (Y), persepsi kemudahan pengguna (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel minat penggunaan OVO (Y).
Yuliani Dwi Rahmawati, Rahmi	Pengaruh persepsi manfaat, kemudahan dan keamanan	persepsi manfaat, kemudahan dan keamanan	90 mahasiswa aktif STIE Bank BPD	Analisis regresi linier berganda	persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap <i>e-wallet</i> ,

Yuliana (2019)	terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> .		Jawa Tengah		Persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> , Persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> .
Aldo Kusuma Putra, Syahputra (2020)	pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap sikap penggunaan <i>e-wallet</i> di kota bandung 2020.	persepsi kemudahan dan persepsi manfaat	96 masyarakat Bandung yang menggunakan aplikasi <i>E-Wallet</i>	Kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif	Persepsi Manfaat (X2) secara bersama-sama berpengaruh secara simultan terhadap Sikap Penggunaan (Y), Persepsi Kemudahan (X1) berpengaruh secara positif terhadap Sikap

					Penggunaan (Y).
--	--	--	--	--	-----------------

2.3 Kerangka Teori

Secara sederhana kerangka teori penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.2 Model Konsep

Model konsep tersebut menggambarkan persepsi kemudahan dan persepsi manfaat penggunaan *e-wallet* dapat meningkatkan kegiatan usaha UMKM. Kegiatan usaha UMKM menjadi lebih mudah dan praktis. Dengan meningkatnya kegiatan usaha UMKM maka akan berpengaruh terhadap meningkatnya keputusan penggunaan *e-wallet* bagi UMKM. Sehingga dengan meningkatnya keputusan penggunaan *e-wallet* bagi UMKM kegiatan usaha akan menjadi lebih efisien

2.4 Pengembangan Hipotesis

A. Kemudahan UMKM dalam bertransaksi terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

Dengan menggunakan aplikasi dipercaya dapat meningkatkan kinerja, namun juga dapat dikatakan bahwa penggunaan aplikasi tersebut sulit untuk dikuasai. Persepsi kemudahan penggunaan lebih menekankan pada proses dalam menggunakan sebuah teknologi atau sistem. Menurut Davis (1989) persepsi kemudahan penggunaan merupakan variabel yang mempengaruhi penerimaan sistem tersebut. Jadi apabila suatu sistem dianggap lebih mudah digunakan, maka pengguna akan merasa lebih mudah dalam menyelesaikan pekerjaan daripada menggunakan sistem yang sulit.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Haidari & Tileng (2018) menunjukkan bahwa persepsi manfaat mempengaruhi positif terhadap *intention to use* pada go-pay. Penelitian Elsa & Bulan (2019) menunjukkan persepsi manfaat berpengaruh terhadap

minat pembelian saldo e-wallet ovo, maka hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H1: Diduga terdapat pengaruh kemudahan UMKM dalam bertransaksi terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

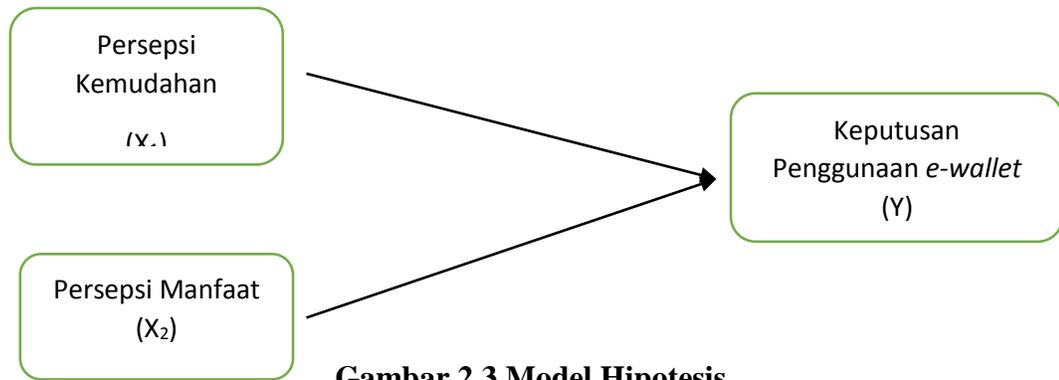
B. Manfaat mudahnya bertransaksi yang dirasakan oleh UMKM terhadap keputusan penggunaan *e-Wallet*.

Kemudahan dapat mempermudah seseorang jika seseorang itu percaya bahwa sistem informasi tidak mempersulit penggunaannya maka seseorang akan menggunakannya e-wallet dan dapat diterima dengan baik, jika menurut seseorang sistem itu sulit digunakan maka seseorang tidak akan menggunakan *e-wallet*. *Technology Acception Model (TAM)* atau yang dikenal dengan model penerimaan teknologi suatu model yang disusun oleh Davis dalam Bayu & Dewa (2019) yang digunakan untuk menjelaskan penerimaan teknologi yang digunakan. Hasilnya menunjukkan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

Penelitian Bayu & Dewa (2019) hasilnya menunjukkan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet.

Sedangkan penelitian Cita (2018) mengemukakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan layanan Gopay. Dengan demikian Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah:

H2: Manfaat mudahnya bertransaksi yang dirasakan oleh UMKM berpengaruh secara parsial terhadap keputusan penggunaan *e-Wallet*.



Gambar 2.3 Model Hipotesis