

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi dan *internet* semakin maju dengan pesat, menyebabkan terjadinya fenomena percepatan globalisasi dan penyebaran informasi yang tak terhingga di seluruh dunia. Di Indonesia sendiri, pengguna internet menurut laporan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) periode 2022-kuartal I/2022 terdapat 210,026 juta jiwa atau 77,02% jiwa yang menggunakan internet di dalam negeri[1]. Oleh Sebab itu teknologi dan masyarakat sulit untuk dipisahkan, apalagi teknologi terus berkembang yang menjadi harapan untuk memberikan dampak positif yang nantinya dapat memberikan kemajuan bangsa di suatu negara. Begitu juga di dalam dunia perekonomian, salah satunya yaitu perbankan di mana karena adanya teknologi yang terus berkembang akan memberikan pengaruh yang besar terhadap kemajuan di dunia perekonomian.

Kecanggihan teknologi yang berkembang menghasilkan berbagai inovasi teknologi keuangan seperti *mobile banking*, dompet digital (*e-wallet*), *e-commerce* dan masih banyak lainnya. Sehingga muncul istilah teknologi finansial (*financial technology*). Adapun salah satu inovasi dari aplikasi *fintech* yang sedang diminati saat ini adalah di bidang pembayaran, seperti dompet digital. Pada dasarnya *transfer* dana antar beda bank yaitu Rp.6.500,00 (enam ribu lima ratus rupiah) per sekali transaksi, namun dengan adanya aplikasi *fintech* dompet digital seperti OVO, Gopay, Shopeepay memiliki kebijakan biaya pemindahan saldo rekening ke bank sebesar Rp.2.500,00 (dua ribu lima ratus rupiah). Akan tetapi, jika seorang nasabah sering melakukan *transfer* dana maka bisa merugikan nasabah tersebut. Sehingga pada perkembangan teknologi saat ini muncul salah satu aplikasi *fintech* yang menyediakan jasa *transfer* dana antar bank secara gratis atau tanpa biaya administrasi.

Adapun aplikasi *fintech* dalam bidang jasa *transfer* dana adalah Flip.id adalah sebuah perusahaan yang menyediakan layanan digital berupa aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan transfer antar bank tanpa biaya administrasi. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat Android dan iOS. Flip.id resmi diluncurkan ke publik pada tahun 2016 dan dikembangkan oleh manajemen PT. Fliptech Lentera Inspirasi Pertiwi.

Meskipun aplikasi Flip.id menjadi salah satu penyedia jasa *transfer* dana tanpa dipungut biaya, namun masih terdapat pengguna aplikasi yang mengalami kendala saat menggunakannya. Beberapa kendala yang dialami pengguna antara lain yaitu kendala ketika *upgrade* verifikasi data pada Flip.id, kesulitan ketika masuk ke dalam aplikasi Flip.id, kegagalan ketika melakukan transaksi, kekhawatiran pengguna akan penipuan dan sebagainya. Kemudian terdapat kasus-kasus mengenai aplikasi *fintech* yang pernah terjadi, dilansir pada *website* merdeka.com (2020), terdapat kasus penyebaran data pribadi oleh oknum karyawan dari salah satu penyedia aplikasi *fintech* dompet digital yaitu OVO di mana data penggunanya digunakan untuk kepentingan pribadi dari oknum menaikkan status akun OVO milik penggunanya, oknum itu menunjukkan data diri pengguna berupa foto Kartu Tanda Penduduk (KTP) dan swafoto sambil memegang KTP pengguna[3].

Hal ini dirasakan oleh pengguna akan berdampak risiko yang sangat tinggi yang membuat pengguna memunculkan persepsi yang akan mempengaruhi tingkat niatan pengguna terhadap aplikasi *fintech*. Dalam penelitian ini, nantinya akan diteliti faktor yang mempengaruhi niatan pengguna terhadap aplikasi *fintech* Flip.id dalam hal persepsi keamanan, Persepsi privasi, dan persepsi kepercayaan.

Banyak sekali model yang biasa digunakan untuk mengukur penerimaan suatu system informasi, seperti *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*, *Theory of Reasoned Action (TRA)* dan masih banyak lainnya. Namun untuk penelitian ini menggunakan *Extend Technology Acceptance Model*, karena model TAM cocok digunakan untuk menguji dan mengetahui penerimaan sebuah sistem informasi atau teknologi pada individu ataupun organisasi. Penelitian ini menjelaskan mengenai determinasi model penerimaan teknologi menggunakan *Extended Technology Acceptance*

Model yang merupakan modifikasi TAM dengan tambahan variabel persepsi privasi, persepsi keamanan, dan kepercayaan dengan studi kasus di kota Bandung.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di tulis, permasalahan yang dapat diambil adalah :

1. Bagaimana tingkat penerimaan pengguna aplikasi *fintech* di Kota Bandung.
2. mengidentifikasi terkait apakah faktor keamanan, privasi, dan kepercayaan yang mempengaruhi penerimaan aplikasi *fintech* Flip.id di kota Bandung.

1.3 Pernyataan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di tulis, dapat disimpulkan terdapat permasalahan pada persepsi keamanan dan persepsi kepercayaan sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat penerimaan aplikasi *fintech* Flip.id di kota Bandung.
2. menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan aplikasi Flip.id di Kota Bandung

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dapat diambil adalah :

1. Mendapatkan hasil nilai tingkat penerimaan teknologi aplikasi *fintech* Flip.id yang akan digunakan pada pemodelan *Extend Technology Acceptance Model*.
2. Penelitian dilakukan pada kota Bandung menggunakan kuesioner

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui nilai tingkat penerimaan teknologi aplikasi *fintech* Flip.id di kota Bandung menggunakan *Extend Technology Acceptance Model*.
2. Mengidentifikasi tingkat pengaruh faktor *perceived privacy*, *perceived security* dan *perceived trust* dalam mempengaruhi penerimaan aplikasi *fintech* Flip.id di kota Bandung.

1.6 Hipotesis

1. *Perceived Privacy* terhadap aplikasi Flip.id berpengaruh positif terhadap minat menggunakan aplikasi Flip.id
2. *Perceived Security* secara positif berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi Flip.id
3. *Perceived Trust* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan aplikasi Flip.id
4. *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan aplikasi Flip.id
5. *Perceived Usefulness* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan aplikasi Flip.id
6. *Perceived Intention to Use* berpengaruh positif terhadap *Actual System Use*

1.7 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini disusun menggunakan sistematika penulisan yang telah ditetapkan sebagai berikut :

- **BAB I Pendahuluan.** Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, pernyataan masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Hipotesis Tugas Akhir ini
- **BAB II Kajian Pustaka.** Bab ini membahas fakta dan teori yang berkaitan dengan perancangan sistem untuk nantinya mendirikan landasan berpikir. Dengan adanya fakta dan teori bisa digunakan penulis untuk menganalisis kebutuhan akan rancangan penelitian yang dibangun.

- **BAB III Metodologi dan Desain Sistem.** Bab ini menjelaskan metode penelitian, rancangan sistem dan metode pengujian yang dilakukan dalam penelitian.
- **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.** Bab ini membahas hasil dari penelitian yang telah dilakukan sehingga mendapatkan jawaban dari masalah yang diangkat
- **BAB V Kesimpulan dan Saran.** Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran dari pembahasan penelitian yang dilakukan

1.8 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan

| Kegiatan | Bulan | | | | | |
|--------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Melakukan Pengumpulan data | ■ | | | | | |
| Menganalisis model | | ■ | | | | |
| Membuat rancangan model | | ■ | ■ | | | |
| Menyusun model penelitian | | | ■ | ■ | | |
| Melakukan validasi serta reliabilitas model penelitian | | | | ■ | ■ | |
| Melakukan pembuatan laporan | | | | | | ■ |
| Memaparkan hasil penelitian | | | | | | ■ |