

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Era digital saat ini memberikan kemajuan yang sangat pesat hampir di seluruh kehidupan masyarakat sudah terpengaruhi digitalisasi. Kemajuan teknologi juga semakin bermunculan inovasi-inovasi yang baru dan beragam sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Perkembangan teknologi memberikan perubahan yang signifikan cepat baik segi pendidikan, ekonomi, budaya maupun sosial. Kemudahan-kemudahan ini dirasakan oleh pengguna teknologi karena segala kebutuhan yang diperlukan untuk beraktivitas ditunjang dengan inovasi baru sehingga kegiatan masyarakat dapat dilakukan dengan cepat, efisien serta dengan biaya yang dikeluarkan oleh masyarakat lebih rendah (Rohmah *et al.*, 2020).

Pemanfaatan teknologi juga harus dioptimalkan kemajuan dalam berbagai bidang, termasuk bidang ekonomi. Teknologi memberikan manfaat yang sangat besar terutama pada saat pandemi Covid -19 dan setelah masa pandemi Covid-19 saat ini. Perkembangan teknologi yang mengalami kemajuan dengan sangat pesat juga membawa pengaruh pada industri perbankan khususnya transaksi pembayaran. Saat ini, perusahaan apapun dituntut harus mampu menyediakan fasilitas teknologi informasi yang memadai untuk kebutuhan konsumennya sehingga tetap mampu bersaing dengan perusahaan sejenis lainnya (Miftahuddin & Hendarsyah, 2019).

Salah satu perkembangan teknologi di bidang keuangan adalah *fintech* (*Financial Technology*) yang merupakan penggabungan pusat layanan perbankan

yang melalui teknologi mengubah cara yang lebih efisien dan cepat. dahulu ketika melakukan transaksi harus tatap muka dan membawa uang tunai namun sekarang dengan adanya *fintech* transaksi dapat dilakukan *real time*, tidak memerlukan uang tunai (*cash*) dan hanya dalam hitungan detik dapat melakukan transaksi. *Fintech* hadir karena adanya perubahan gaya hidup masyarakat yang menuntut untuk hidup serba mudah dan cepat, seperti masyarakat yang tidak mempunyai waktu untuk membeli barang yang diperlukan dengan membayarnya secara tunai. serta pada saat pandemi covid-19 masyarakat di himbau tidak mengunjungi tempat perbelanjaan tetap berada dirumah, menjaga jarak pada saat ditempat umum yang ramai, masyarakat belanja online menggunakan *fintech* yang merupakan alternatif yang digunakan pada saat masyarakat berbelanja online.

Ada tiga kategori *fintech* menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dimana dari masing-masing kategori tersebut telah mencakup macam-macam bentuk dari inovasi keuangan digital. Pertama, kategori pembayaran dan transfer seperti contoh *Digital/Virtual Currencies, Mobile Banking, Mobile and Online Wallet, E-commerce payments* dan *P2P Payment and transfer*. Kedua, Kategori alternatif pengumpulan dana dan pembiayaan seperti contoh *Crowdfunding, Alternative Lending, Emerging/Developing* dan *Invoice and Supply Chain Finance*. Dan ketiga, kategori lainnya seperti contoh *Robo Adviser, Blockchain, Insurance, Information and Feeder Site, Account Aggregator* dan *Online Trading/Capital Market*. Covid 19 mengubah kebiasaan serta memunculkan kebiasaan baru karena masyarakat dihipnau untuk tetap berada dirumah, kebiasaan baru ini terutama mengandalkan internet untuk dapat bekerja dirumah, belajar dirumah dan berbelanja dari rumah. Internet menjadi kunci utama dalam kegiatan dirumah selama covid 19 termasuk

menjadi sarana pendukung perdagangan global karena selama pandemi perdagangan secara globalpun berjalan, dapat mempercepat perluasan pasar ke seluruh dunia dengan internet berbasis perdagangan global.

Menurut Astuti & Nugroho (2021) mengatakan salah satu bentuk alat pembayaran dalam industri *fintech* yaitu penggunaan dompet digital atau *e-wallet*. *E-wallet* diartikan sebagai dompet digital atau disebut dengan uang elektronik untuk memudahkan transaksi dalam pembayaran non tunai (*Cashless*) secara lebih efektif, mudah, cepat dan aman. Saputri & Pratama (2021) menyatakan bahwa di Indonesia jenis *e-payment* yang umum digunakan yaitu dompet digital. Terdapat lima layanan dompet digital yang sering digunakan masyarakat Indonesia yaitu Shopeepay, OVO, Gopay, Link Aja dan QRIS. Saat ini penggunaan dompet digital (*e-wallet*) tidak hanya digunakan untuk melakukan pembayaran, tetapi dapat digunakan dalam melakukan donasi. Firmansyah *et al.*, (2020) menyatakan donasi secara online yang terjadi lebih memberikan perkembangan dan minat di kalangan masyarakat, salah satunya yaitu donasi online melalui QRIS dengan scan barcode yang sudah disediakan. Penggalangan dana atau donasi berupa sedekah atau infak yang dilaksanakan secara online merupakan bentuk dari usaha di bidang sosial yang tujuannya untuk saling tolong menolong sesama yang membutuhkan dengan jangkauan yang luas tidak hanya di sekitar masyarakat saja tetapi bisa dilakukan di seluruh Indonesia. Belum adanya *digital payment* dahulu donasi dilakukan menggunakan uang tunai atau dapat dikatakan donasi tradisional jika melihat perkembangan masyarakat sekarang dalam berdonasi melalui *digital payment*.

Terdapat perbedaan antara donasi secara tradisional dengan menggunakan sistem digital, yakni kemudahan dalam menemukan donatur dibandingkan dengan berdonasi secara tradisional. Pada donasi secara tradisional, membutuhkan lebih

banyak waktu, upaya dan sumber daya yang diperlukan untuk membujuk donatur dalam berdonasi. Pelaku donasi hanya menjangkau individu dan lembaga di lingkungannya sedangkan penggunaan digital *payment* donator tidak terbatas individu dan instansi lembaga sekitar tetapi bisa di belahan dunia manapun. Dalam penggunaan digital *payment* privasi dari donatur juga terjaga karena tidak terlihat memberikan uang berapapun oleh orang lain. Teknologi digital menunjukkan perkembangan yang pesat dari tahun ke tahun ditandai dengan adanya berbagai inovasi pembayaran. Salah satu terjadi pada sistem pembayaran berbasis digital melalui Kode QR. Penggunaan QRIS dalam pembayaran didukung dengan meningkatnya transaksi *cashless* (non tunai).

Mewujudkan *cashless society* perlu dukungan dari pemerintah dan pelaku usaha tidak hanya perbankan, tetapi juga perusahaan rintisan teknologinya. Merespon pesatnya pertumbuhan perusahaan teknologi keuangan Bank Indonesia merilis aturan main *Quick Response (QR) Code Indonesia Standard (QRIS)* melalui peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21 tahun 2019 tentang implementasi QRIS untuk pembayaran atau transaksi dibatasi Rp. 2.000.000. QRIS sendiri adalah standar *QR code* pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Dengan adanya QRIS ini diharapkan transaksi pembayaran lebih efisiensi atau murah, inklusi keuangan di Indonesia lebih cepat seluruh bidang termasuk dalam bidang sosial bisa maju dan pada akhirnya bisa mendorong pertumbuhan ekonomi.

Menurut Sitanggang & Manalu (2018) para donatur melakukan donasi dengan pembayaran online didasari dengan adanya rasa empati yang tinggi rasa tanggung jawab sosial. Menurut Fachrian *et al.*, (2020) dengan berbasis online, kegiatan donasi secara online dapat lebih cepat dan luas. Transparansi juga menjadi kunci utama untuk membangun kepercayaan pada masyarakat. Hal ini merupakan upaya untuk mengurangi stigma negatif yang selama ini terdapat dalam aktivitas donasi konvensional. Praktek penyalahgunaan dana donasi, donasi yayasan bodong dan meminta-minta dengan alasan sumbangan untuk yayasan panti asuhan harus dihilangkan perlahan-lahan.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi masyarakat turut sertadalam membantu sesama diantaranya dengan berdonasi melalui digital *payment*. Salah satunya faktor pendukung adalah faktor kemudahan mengakses sistemnya, dimana masyarakat merasa dimudahkan maka mereka akan menggunakan sistem tersebut secara terus menerus. Maka dari itu, menjadi hal utama yang harus dipedulikan oleh para yayasan, panti asuhan dan dinas sosial yang membutuhkan donasi. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan dalam penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan (Tony Sitinjak, 2019).

Faktor kedua adalah empati, dimana empati diartikan sebagai kapasitas seseorang karena memiliki perasaan yang berkaitan dengan situasi dirinya. Empati ini diasumsikan seseorang pada perasaan empati yang tinggi akan memiliki kecenderungan untuk melakukan donasi dengan maksud membantu orang lain yang sedang terkena musibah (Novak *et al.*, 2000). Terdapat beberapa penelitian

terdahulu yang menyatakan bahwa faktor empati berpengaruh terhadap kepuasan berdonasi, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Lubis & Muthohharoh (2020) yang menyatakan empati berpengaruh positif terhadap minat berdonasi mahasiswa.

Faktor ketiga adalah kepercayaan, dimana kepercayaan memiliki peran penting dalam mendorong individu untuk melakukan keputusan berdonasi dalam suatu *platform*, karena dalam mengambil keputusan meliputi serangkaian proses yang perlu dilakukan seperti pengenalan masalah untuk mencari sebuah solusi, mengevaluasi suatu alternatif serta memilih diantara berbagai pilihan (Khairunnisa *et al.*, 2020). Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa faktor kepercayaan berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk berdonasi yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nafidzah, (2020) yang menyatakan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berdonasi melalui *digital payment*.

Hal tersebut menjadi dasar bagi penulis untuk menganalisis tentang variabel yang mempengaruhi mahasiswa menjadi penyumbang dengan *digital payment* QRIS. Penulis menetapkan variabel untuk diteliti antara lain kemudahan sistem, empati dan kepercayaan. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis mengangkat judul **"Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Terhadap Minat Berdonasi Melalui QRIS Studi Kasus Di Politeknik Harapan Bersama Kota Tegal"**

Adapun variabel independen yang dipilih berdasarkan teori serta bukti empiris penelitian terdahulu pada latar belakang diatas, maka variabel independen

tersebut adalah kemudahan sistem, empati mahasiswa dan kepercayaan. Selain itu variabel tersebut dipilih peneliti karena dinilai paling relevan untuk menjawab tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi minat mahasiswa di Kota Tegal dalam menjadi donatur dengan *digital payment* QRIS.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas tersebut, maka dapat dijabarkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Apakah kemudahan sistem berpengaruh terhadap minat untuk berdonasi menggunakan *digital payment* QRIS?
- b. Apakah empati berpengaruh terhadap minat untuk berdonasi menggunakan *digital payment* QRIS?
- c. Apakah kepercayaan pengelolaan donasi berpengaruh terhadap minat untuk berdonasi menggunakan *digital payment* QRIS?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas tersebut, maka dapat diuraikan tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan sistem terhadap minat berdonasi menggunakan *digital payment* QRIS.
- b. Bertujuan untuk mengetahui pengaruh empati terhadap minat berdonasi menggunakan *digital payment* QRIS.
- c. Bertujuan untuk mengetahui pengaruh kepercayaan pengelolaan donasi terhadap minat berdonasi menggunakan *digital payment* QRIS.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan mencari hubungan asosiatif yang bersifat kausal. Sugiyono (2010) menyatakan bahwa penelitian asosiatif adalah penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab dan akibat.

Penelitian ini ada variabel independen sebagai variabel yang mempengaruhi dan variabel dependen (Y) sebagai variabel yang dipengaruhi untuk menganalisis variabel independen (X) yang terdiri dari variabel kemudahan sistem, empati dan kepercayaan terhadap variabel dependen yaitu minat berdonasi menggunakan digital *payment* QRIS, maka dalam penelitian ini digunakan teknik analisis regresi linier berganda dengan teknik tersebut akan dapat diuji hipotesis yang menyatakan ada pengaruh secara parsial dan pengaruh secara simultan antara variabel independen (X) yaitu kemudahan sistem (X1), empati (X2) dan kepercayaan (X3) terhadap variabel dependen (Y) yaitu minat berdonasi.

E. Manfaat Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas dengan judul **“Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Terhadap Minat Berdonasi Melalui QRIS Studi Kasus Di Politeknik Harapan Bersama Kota Tegal”** Maka manfaat penelitian sebagai berikut:

- a. Bagi akademisi dan peneliti selanjutnya

Penelitian ini penulis harapkan dapat memberikan sumbangan model teoritik bagi pengguna teknologi informasi guna keperluan non bisnis

atau keperluan lainnya, dan sebagai referensi bagi pengembangan penelitian selanjutnya mengenai digital *payment* QRIS.

b. Bagi objek penelitian

Penelitian ini penulis harapkan dapat membuat tumpuan untuk mengetahui mengenai beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat mahasiswa untuk menjadi donatur dengan menggunakan digital *payment* QRIS serta sebagai suatu landasan untuk menciptakan dan mengembangkan inovasi baru yang mengikuti perkembangan teknologi.