

# BAB I

www.itk.ac.id

## PENDAHULUAN

Pada bab pertama dijelaskan hal-hal yang melatarbelakangi munculnya permasalahan dalam penelitian ini. Kemudian, permasalahan tersebut disusun kedalam suatu rumusan masalah. Rumusan masalah ini dijabarkan untuk mendapatkan tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Adapun kerangka pemikiran penelitian diuraikan pada bagian akhir bab ini.

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya revolusi industri 4.0, penggunaan sistem pembayaran nontunai di masyarakat atau dikenal dengan istilah *cashless society* menjadi opsi pilihan yang favorit. Bintarto (2018) menyebutkan bahwa *cashless society* adalah sebutan yang merujuk pada masyarakat dalam bertransaksi, tidak lagi menggunakan uang fisik, melainkan melalui perpindahan informasi finansial secara digital (uang digital). Fenomena ini bukanlah terjadi hanya di Indonesia, negara maju lainnya sudah memulainya lebih dahulu. Melalui artikel berjudul *Spring Of Life* yang dirilis oleh *Eastspring Investments* edisi Januari 2019 (Eastspring Investment, 2019), telah dinyatakan bahwa Indonesia masih termasuk dalam masa transisi menuju *cashless society*, negara Indonesia dengan 260 juta penduduk hanya memiliki penetrasi jumlah transaksi uang elektronik terhadap total transaksi keseluruhan yang cukup rendah, yaitu 25%. Negara Indonesia masih memiliki perjalanan yang panjang untuk menuju *cashless society* jika dibandingkan dengan negara - negara lain, seperti negara Korea Selatan yang sudah mencapai status *cashless society* dengan persentase sebesar 83%. Transaksi yang tidak lagi menggunakan uang fisik disebut juga dengan istilah *cashless payment*. Sistem *cashless payment* telah didukung sejak tahun 2014 oleh pemerintah dengan adanya Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang dicanangkan secara resmi di Jakarta oleh Gubernur Bank Indonesia Agus D.W. Martowardojo. Disampaikan oleh Agus dalam siaran pers Bank Indonesia yang dilaksanakan oleh Departemen Komunikasi

bahwa GNNT ditujukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan instrumen nontunai, sehingga berangsur-angsur terbentuk suatu komunitas atau masyarakat yang lebih menggunakan instrumen nontunai khususnya dalam melakukan transaksi atas kegiatan ekonominya. Sampai saat ini, banyak sekali jenis-jenis *cashless payment* yang ada, mulai dari kartu pra-bayar atau *e-money* yang diterbitkan oleh bank, *e-money* yang tersedia dalam aplikasi *online* yang di terbitkan oleh bank maupun perusahaan non bank, dan *e-wallet*. Tujuan pembayaran dari jenis-jenis *cashless payment* tersebut pun berbeda beda. Mulai dari belanja *online*, belanja *offline*, pembayaran di SPBU, tempat rekreasi, sampai transportasi umum pembayaran dapat dilakukan dengan mudah dengan bermacam macam *cashless payment* yang ada.

*E-wallet* atau dompet elektronik merupakan sebuah aplikasi atau fitur yang dikembangkan untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pembayaran. *E-wallet* pun menjadi tren setelah banyak perusahaan *start-up* yang mengembangkan bisnis berbasis transaksi secara *online* bermunculan di Indonesia. Sistem dari *e-wallet* adalah, pengguna menyimpan sejumlah uang ke dalam akun *e-wallet*. Nantinya uang ini pun bisa langsung dipergunakan untuk belanja di *merchant* yang sudah bekerjasama dengan pihak pengembang *e-wallet*. Masyarakat Indonesia pengguna *e-wallet* selama tahun 2019 hanya mencapai angka 12,9% dari 25% pelaku transaksi nontunai (Eastspring Investment, 2019).

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperoleh ide untuk meneliti tentang penyebaran penggunaan *e-wallet* di era *cashless society*. Penerapan dari pemodelan matematika dapat membantu mengetahui penyebaran penggunaan *e-wallet*. Seperti yang diketahui, pemodelan matematika merupakan salah satu tahap dari pemecahan masalah matematika. Suatu model matematika sebagai pendekatan terhadap suatu fenomena (alami atau buatan) yang hanya mencakup sebanyak hingga pengamatan atau hanya mencakup daerah yang terbatas dari fenomena tersebut, walaupun model tersebut masih dianggap sebagai bentuk yang sangat ideal dan yang sangat mendekati fenomena fisik aslinya. Referensi pembuatan model matematis diperoleh dari penelitian Ariesy (2018), yang berjudul model penyebaran pengguna narkoba. Model matematika tentang penyebaran penggunaan *e-wallet* ini

selanjutnya dianalisis kestabilannya dengan tujuan untuk menentukan faktor yang menyebabkan masyarakat tertarik atau tidak tertarik untuk menggunakan *e-wallet*.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan hal yang melatarbelakangi penelitian ini, penulis merumuskan perumusan masalah sebagai berikut,

1. Bagaimana model matematis untuk penyebaran penggunaan *e-wallet* di era *cashless society*?
2. Bagaimana analisis kestabilan dari model matematis penyebaran penggunaan *e-wallet* di era *cashless society*?
3. Faktor apa saja yang menarik masyarakat untuk menggunakan *e-wallet*?
4. Faktor apa saja yang mempengaruhi masyarakat tidak menggunakan *e-wallet*?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diberikan untuk membatasi permasalahan yang terdapat pada penelitian, yaitu sebagai berikut,

1. Pembentukan model tidak dipengaruhi oleh kualitas jaringan pada penggunaan *e-wallet*, dan tingkat kemudahan atau kesulitan pada sistem *top up*.
2. Populasi pada model adalah individu yang berada di wilayah Indonesia dan menggunakan *e-wallet* yang ada di Indonesia menurut Bank Indonesia.
3. Model matematika yang dibentuk berlaku hanya untuk *e-wallet* yang terhubung dengan *e-commerce* yang beredar di Indonesia.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh penulis, dijabarkan beberapa tujuan dari penelitian, yaitu sebagai berikut,

1. Model matematis penyebaran penggunaan *e-wallet* di era *cashless society*.
2. Analisis kestabilan dari model matematis penyebaran penggunaan *e-wallet* di era *cashless society*.
3. Mengetahui faktor penyebab yang menarik masyarakat untuk mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan *e-wallet*.

4. Mengetahui faktor penyebab yang mempengaruhi masyarakat tidak berminat untuk menggunakan *e-wallet*.

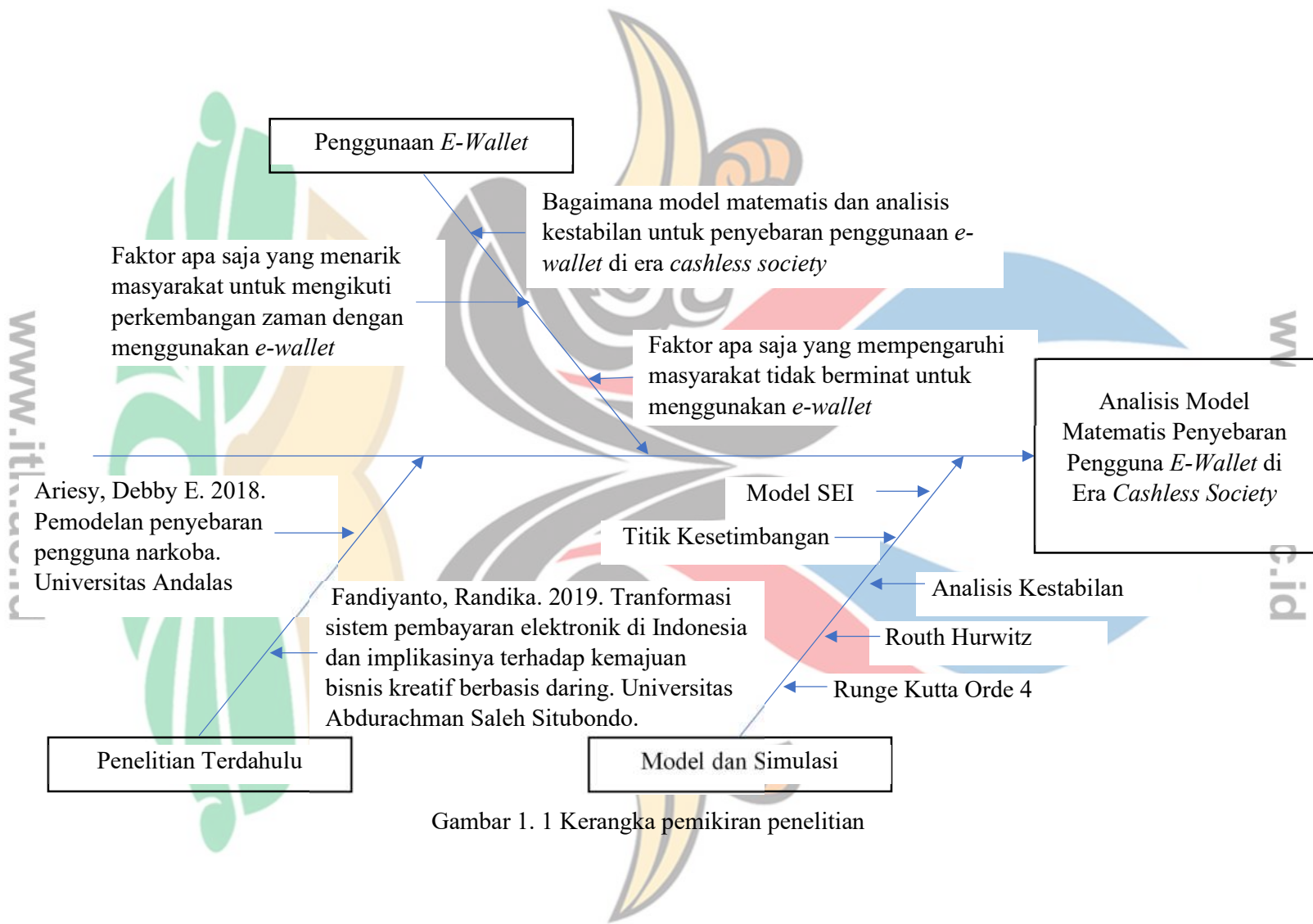
### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Diperoleh suatu pengetahuan yang sangat berguna, baik dari kalangan akademik maupun bagi masyarakat mengenai *e-wallet* dan berbagai *cashless payment* lainnya agar bisa mengikuti tren di era *cashless society*.
2. Diperoleh suatu pengetahuan yang sangat berguna, mengenai pemodelan matematika dengan mengaplikasikan berbagai metode pemodelan seperti model *SEI*.
3. Diberikan suatu bentuk kontribusi dalam pengembangan ilmu matematika terapan di bidang pemodelan, sehingga dapat dijadikan sebagai rujukan khususnya dalam penyebaran penggunaan *e-wallet* di era *cashless society*.

### **1.6 Kerangka Pemikiran Penelitian**

Kerangka pemikiran penelitian dapat memberikan gambaran untuk pembaca mengenai penelitian yang dikerjakan. Kerangka pemikiran penelitian ditunjukkan dengan diagram berikut,



Gambar 1. 1 Kerangka pemikiran penelitian