

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Zaman digital sekarang ini, mengakibatkan kehidupan masyarakat dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat. Segala aspek kehidupan dapat dilakukan secara praktis dan mudah. Sistem pembayaran juga mengalami perkembangan yang pesat, yang dulunya masyarakat menggunakan sistem barter kini sudah menggunakan uang kertas dalam sistem pembayaran. Sehingga, seseorang tidak perlu bersusah payah membawa barang untuk ditukar dengan barang lain saat bertransaksi, cukup membawa uang kertas pembayaran sudah dapat dilakukan.

Seiring dengan perkembangan zaman, kecerdasan manusia juga ikut berkembang. Sekarang ini manusia enggan membawa uang banyak untuk melakukan pembayaran. Selain repot, membawa uang dalam jumlah banyak juga memiliki resiko tinggi akan kejahatan dan juga pemalsuan uang. Manusia mulai berinovasi dengan adanya teknologi dalam aktifitas transaksi pembayaran. Inovasi tersebut memunculkan sistem pembayaran elektronik berupa uang elektronik.

Uang elektronik pertama kali dikeluarkan Bank Indonesia pada tahun 2009, seiring diterbitkannya Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tanggal 13 April 2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*).¹ Uang elektronik berbasis *chips* yaitu seperti Flazz BCA, Brizzi BRI, Tap Cash BNI. Meskipun masih digunakan hingga saat ini, dari segi kenyamanan dan keamanan uang elektronik berbasis kartu masih kurang efektif karena jika kartu rusak, hilang dan sebagainya, pengguna harus melakukan pemblokiran atau membuat ulang kartu dengan menyediakan ulang dokumen bahkan surat kehilangan dari kepolisian.²

Kemudian berkembangnya bisnis *financial technology* (*fintech*) muncul uang elektronik berbasis server yang dikenal dengan dompet elektronik atau *e-wallet*. Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 pasal 1 ayat 7 “Dompet elektronik adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen

¹ Bank Indonesia, “Uang Elektronik – Bank Sentral Republik Indonesia” *bi.go.id*, <https://www.bi.go.id>

² A Mulyana, H Wijaya, “Perancangan *E-Payment* pada *E-Wallet* Menggunakan Kode QR Berbasis Android.” *Komputika*, Vol. 7, No. 2 (2018): 63-64.

pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran”.³

Penggunaan *e-wallet* tidak lepas dari pemanfaatan teknologi *smartphone*. *E-wallet* dapat digunakan dengan cara mengunduh aplikasi *e-wallet* yang diinginkan melalui *smartphone*. Teknologi akan digunakan oleh seseorang, apabila terdapat manfaat dari penggunaannya. Dengan kemanfaatan yang ditawarkan *e-wallet*, seseorang memperoleh kemudahan serta manfaat dalam kegiatan transaksi. Oleh karena itu kemanfaatan penting dalam penggunaan *e-wallet*.

Selain kemanfaatan teknologi, kepercayaan menduduki peran penting dalam menjangkit minat masyarakat untuk menggunakan aplikasi pembayaran. Menurut Jogiyanto, kepercayaan adalah anggapan seseorang terhadap sesuatu setelah menerima dan mencari tau kebenaran informasi tersebut.⁴ Kepercayaan ini merupakan tanggungjawab penyelenggara *e-wallet*, yakni dengan memberikan jaminan keamanan dan kerahasiaan transaksi, sehingga dapat membuat penggunanya percaya. Dalam rangka memenuhi kepercayaan pengguna, *e-wallet* didukung dengan keamanan yang tinggi. Setiap masuk aplikasi *e-wallet*, pengguna diminta untuk memasukkan pin sebagai verifikasi bahwa tidak ada orang lain yang menyalahgunakan penggunaan aplikasi tersebut. Transaksi *e-wallet* di Indonesia sendiri mencapai 21 triliun rupiah.⁵ Pertumbuhan transaksi ini, menunjukkan bahwa masyarakat kini lebih senang dan percaya menggunakan *e-wallet* dalam aktifitas sehari-hari.

Penggunaan *e-wallet* juga tak lepas dari faktor pendapatan. Pendapatan menurut Sumarwan yaitu suatu kompensasi yang diperoleh dari pekerjaan yang sesuai ketentuan Islam guna

³ Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran. Pasal 1 ayat 7, (2016).

⁴ Andhika Bayu P, I Dewa Gede D.S, “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik.” *E-Journal Akuntansi Universitas Udayana*, Vol. 27, No. 2 (2019): 930.

⁵ Arie Dwi Budiawati, “Transaksi Rp21 Triliun, Ini Daftar Dompot Digital Terpopuler di Indonesia” *Dream.co.id*, Agustus, 14, 2019. <https://m.dream.co.id/dinar/transaksi-rp21-t-daftar-e-wallet-terpopuler-di-indonesia-190814j.html>

mencukupi kebutuhan.⁶ Transaksi tidak dapat terjadi jika seseorang tidak memiliki pendapatan/uang yang cukup untuk memenuhi transaksi tersebut. *E-wallet* ini juga dapat digunakan apabila penggunanya melakukan *top up* saldo, biasanya *top up* saldo bisa melalui atm, m banking, dan minimarket rekanan *e-wallet*. Kebanyakan pengguna *e-wallet* ini adalah masyarakat dengan penghasilan pasti setiap bulannya atau seseorang dengan keuangan lebih sehingga dapat mengisi saldo *e-wallet*. Dari faktor-faktor diatas maka seseorang berkeinginan untuk menggunakan aplikasi *e-wallet*.

Di Indonesia sendiri terdapat beberapa aplikasi *e-wallet*, diantaranya DANA, OVO, GOPAY, T-Cash, Sakuku, dan lain-lain.⁷ Umumnya aplikasi ini digunakan untuk menyimpan dana dan melakukan pembayaran di *merchant* rekanan *e-wallet*, tetapi seiring dengan kebutuhan masyarakat kini berbagai *e-wallet* menyediakan bermacam fitur dan layanan. Fitur dan layanan tersebut antara lain *e-wallet* dapat digunakan untuk bertransaksi berbagai jenis *e-commerce*, makanan, transportasi, tagihan listrik, BPJS, TV Kabel, Asuransi, pulsa, paket data, transfer ke bank lain, donasi. Selain itu banyak bonus, promo dan *cashback* yang ditawarkan beberapa aplikasi *e-wallet*.

Fitur *e-wallet* yang menarik untuk diteliti yaitu layanan infaq. Asal kata infaq yaitu *anfaqa* yang artinya mengeluarkan. Jadi, infaq adalah harta yang dikeluarkan untuk membantu kaum lemah yang sifatnya sukarela.⁸ Indonesia merupakan negara dengan mayoritas penduduk muslim, dengan masjid terbanyak sekitar 1 juta masjid. Masjid dapat berfungsi dengan baik ketika masjid dan jamaahnya merasakan makmur, dan dana infaq inilah yang menjadi kunci kemakmuran.⁹

⁶ Salmawati, Meutia Fitri, “Pengaruh Tingkat Pendapatan, Religiusitas, Akuntabilitas dan Kualitas Pelayanan Terhadap Minat Muzakki Membayar Zakat di Baitul Mal Kota Banda Aceh.” *Jimeka*, Vol. 3, No. 1 (2018): 56.

⁷ Anugerah Ayu Sendari, “6 Aplikasi Dompot Digital, Tak Perlu Uang Tunai dan Kartu untuk Transaksi” *Liputan6*, Februari, 07, 2019. <https://m.liputan6.com/tekno/read/3889185/6-aplikasi-dompot-digital-tak-perlu-uang-tunai-dan-kartu-untuk-transaksi>

⁸ Mohammad Asror Yusuf, *Kaya Karena Allah* (Jakarta: Kawan Pustaka, 2008), <https://books.google.co.id/books?id=TcLBDtKk68EC&pg=PT40&dq=Tentang+infak&hl>.

⁹ Donald Banjarnahor, “Ratusan Ribu Masjid di Indonesia Terima Sedekah dengan Go-Pay” *CNBC Indonesia*, Juli, 18, 2019. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/>

Dari beberapa berita seperti yang dipublikasikan Katadata.co.id, *e-wallet* memiliki pengaruh positif terhadap jumlah infaq. Meskipun pada awalnya belum banyak yang mengetahui, tetapi lambat laun infaq digital justru membuat jumlah infaq yang diterima mengalami kenaikan. Era digital telah mengubah segalanya menjadi mudah, termasuk infaq. Masyarakat/jamaah dapat berinfaq ke masjid melalui *e-wallet* dengan cara scan/memindai kode QR masjid yang dituju, atau memasukkan rekening bank atau memasukkan nomor telepon masjid yang dituju, kemudian memasukkan nominal yang ingin diinfakkan.¹⁰ Selain jamaah memperoleh kemudahan, kemudahan juga diperoleh pengurus masjid karena pengumpulan infaq aman dan transparan. Aman dan transparan karena ketika jamaah memindai kode QR maka secara otomatis dana infaq akan masuk ke rekening masjid.

Masjid Raya Baiturrahman Semarang adalah masjid yang berada di kawasan Simpang Lima Semarang.¹¹ Dengan letak yang strategis, Masjid Baiturrahman setiap harinya tidak pernah sepi pengunjung. Banyak orang yang datang untuk beribadah dan beristirahat. Ramainya pengunjung menjadikan pengurus Masjid Raya Baiturrahman berupaya meningkatkan jumlah infaq dengan memanfaatkan teknologi Kode QR. Pengunjung dapat menyalurkan infaqnya secara digital melalui aplikasi *e-wallet* GOPAY. Penggunaan *e-wallet* untuk infaq di Masjid Raya Baiturrahman Semarang dimulai sejak bulan Januari 2019. Berikut adalah data realisasi infaq digital di Masjid Raya Baiturrahman Semarang Periode Januari 2019-September 2020.

Tabel 1.1
Data Infaq E-Wallet Masjid Raya Baiturrahman Semarang

No	Bulan	Uraian	Jumlah
1	Januari-2019	Go-pay	1.785.247
2	Februari-2019	Go-pay	1.717.485
3	Maret-2019	Go-pay	1.997.465

¹⁰ GoPay, “Donasi Digital untuk Masjid dan Organisasi Pakai GoPay jadi Lebih Mudah” *Gojek.com*, Maret, 15, 2019. <https://www.gojek.com/blog/gopay/donasi-online/>

¹¹ Alromdon, “Masjid Kemegahan Baiturrahman Semarang, Masjid Bersejarah di Jawa Tengah” *Wahanawisata.com*, Mei, 23, 2017, <https://klikalkautsar3.blogspot.com/2017/05/masjid-baiturrahman-semarang-masjid.html?m=1>

4	April-2019	Go-pay	2.669.483
5	Mei-2019	Go-pay	2.522.739
6	Juni-2019	Go-pay	2.048.512
7	Juli-2019	Go-pay	2.668.566
8	Agustus-2019	Go-pay	2.596.978
9	September-2019	Go-pay	2.230.438
10	Oktober-2019	Go-pay	2.234.779
11	November-2019	Go-pay	1.619.957
12	Desember-2019	Go-pay	2.313.243
13	Januari-2020	Go-pay	1.796.359
14	Februari-2020	Go-pay	3.178.285
15	Maret-2020	Go-pay	1.907.786
16	April-2020	Go-pay	57.934
17	Mei-2020	Go-pay	98.168
18	Juni-2020	Go-pay	275.854
19	Juli-2020	Go-pay	450.588
20	Agustus-2020	Go-pay	896.465
21	September-2020	Go-pay	880.293

Berdasarkan data di atas, dari bulan Januari 2019 hingga September 2020, jumlah infaq *e-wallet* mengalami ketidakstabilan yaitu terjadi kenaikan dan penurunan setiap bulannya. Jumlah infaq tertinggi yaitu pada bulan Februari 2020 sebanyak Rp. 3.178.285 dan jumlah infaq terendah yaitu pada bulan April 2020 sebanyak Rp. 57.934. Menurut keterangan pengurus Masjid Raya Baiturrahman Semarang, kenaikan dan penurunan jumlah infaq *e-wallet* dipengaruhi oleh jumlah pengunjung di Masjid Raya Baiturrahman Semarang. Apalagi di masa pandemi, Masjid Raya Baiturrahman sempat ditutup pada bulan April 2020 sampai bulan Juli 2020 sehingga jumlah infaq *e-wallet* mengalami penurunan yang signifikan. Walaupun demikian, infaq menggunakan *e-wallet* tetap dapat dilakukan, hal tersebut dibuktikan dengan data yang menyatakan bahwa dalam kurun waktu bulan April 2020 sampai bulan Juli 2020 dana infaq melalui *e-wallet* masih dapat terkumpul.

Penelitian ini mencakup *e-wallet* yang digunakan untuk infaq. Permasalahan dari penelitian ini yaitu tingginya minat masyarakat menggunakan *e-wallet* untuk infaq tidak didukung dengan tersedianya masjid lain yang menyediakan layanan infaq melalui aplikasi *e-wallet*. Sehingga muttaqin hanya dapat berinfaq menggunakan *e-wallet* di masjid tertentu saja. Dari permasalahan di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh kemanfaatan teknologi, kepercayaan dan pendapatan terhadap

penggunaan *e-wallet* untuk infaq. Jika faktor-faktor tersebut memiliki pengaruh terhadap penggunaan *e-wallet* untuk infaq, maka pihak Masjid dapat lebih meningkatkan sosialisasi mengenai keberadaan *e-wallet* untuk infaq, selain itu pihak penyelenggara *e-wallet* juga dapat menjalin kerjasama lebih banyak dengan masjid lain mengenai layanan infaq *e-wallet*. Sehingga jumlah penginfaq dan jumlah infaq melalui *e-wallet* dapat selalu meningkat. Berdasarkan pemaparan di atas, adapun judul dalam penelitian ini yaitu “Pengaruh Kemanfaatan Teknologi, Kepercayaan dan Pendapatan terhadap Penggunaan *E-wallet* untuk Infaq di Masjid Raya Baiturrahman Semarang”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari latar belakang di atas yaitu:

1. Apakah kemanfaatan teknologi berpengaruh terhadap penggunaan *e-wallet* untuk infaq?
2. Apakah kepercayaan berpengaruh terhadap penggunaan *e-wallet* untuk infaq?
3. Apakah pendapatan berpengaruh terhadap penggunaan *e-wallet* untuk infaq?
4. Apakah kemanfaatan teknologi, kepercayaan dan pendapatan secara bersama-sama berpengaruh terhadap penggunaan *e-wallet* untuk infaq?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari adanya rumusan masalah di atas adalah:

1. Untuk menguji pengaruh kemanfaatan teknologi terhadap penggunaan *e-wallet* untuk infaq.
2. Untuk menguji pengaruh kepercayaan terhadap penggunaan *e-wallet* untuk infaq.
3. Untuk menguji pengaruh pendapatan terhadap penggunaan *e-wallet* untuk infaq.
4. Untuk menguji pengaruh kemanfaatan teknologi, kepercayaan dan pendapatan secara bersama-sama terhadap penggunaan *e-wallet* untuk infaq.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memperluas keilmuan para pembaca dan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis (keilmuan)

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sarana untuk menambah wawasan dan pengetahuan, serta bahan rujukan penelitian terkait Pengaruh Kemanfaatan Teknologi, Kepercayaan dan Pendapatan terhadap Penggunaan *E-wallet* untuk Infaq di Masjid Raya Baiturrahman Semarang.

2. Manfaat praktis (terapan)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman praktis mengenai penggunaan *e-wallet* untuk infaq.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi deskripsi teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi gambaran obyek penelitian, gambaran umum responden, analisis data serta pembahasan.

BAB V SIMPULAN

Berisi kesimpulan dan juga saran-saran dari penulis mengenai permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.