

BAB II

TEORI TAM DAN TPB TERHADAP MINAT PENGGUNAAN PRODUK

E-MONEY (GO-PAY)

A. Konsep Uang Elektronik

1. Pengertian dan Manfaat Uang Elektronik

a. Pengertian Uang Elektronik

Uang Elektronik (*e-money*) adalah suatu alat pembayaran elektronik prabayar dimana nilai uang tertentu melekat padanya yang dapat diisi ulang dan dapat digunakan untuk membiayai berbagai transaksi pada *merchant* tertentu.²⁷ Menurut *Bank for International Settlement (BIS)* dalam salah satu publikasinya pada bulan Oktober 1996 mendefinisikan uang elektronik sebagai *stored value or prepaid products in which a record of the funds or value available to a consumer is stored on an electronic device in the consumer's possession*.²⁸ (uang elektronik merupakan produk yang memiliki nilai tersimpan (*stored value*) atau prabayar (*prepaid*) dimana sejumlah uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang).²⁹ Pengertian *E-money* menurut dalam Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*) sebagaimana diubah berturut-turut melalui PBI No.

²⁷Fadli M nur, "*E-Money: Solusi Transaksi Mikro Modern*", Skripsi, Sekolah Tinggi Akutansi Negara, 2013, hlm. 6.

²⁸*Bank for International settlements, Implications for Central Bank of The Development of Electronic Money*, Basel: BIS, 1996, hlm. 1

²⁹Karina septiani, et al. "*Implementasi Produk Uang Elektronik (E-Money) di Bank Syariah Mandiri Ditinjau Berdasarkan Fatwa DSN-MUI No : 116/DSNMUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah*", Bandung. Volume 4, No. 2, Tahun 2018.

16/8/PBI/2014 dan PBI No. 18/17/PBI/2016, adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- 1) diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit
- 2) nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*
- 3) digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut
- 4) nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur perbankan.

Uang elektronik yang dimaksud adalah alat pembayaran elektronik yang diperoleh dengan menyetorkan terlebih dahulu sejumlah uang kepada penerbit, baik secara langsung, maupun melalui agen-agen penerbit, atau dengan pendebitan rekening di bank, dan nilai uang tersebut dimasukkan menjadi nilai uang dalam media uang elektronik, yang dinyatakan dalam satuan rupiah, yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dengan cara mengurangi secara langsung nilai uang pada media uang elektronik tersebut.³⁰

Kemudian terdapat jenis lain dari uang elektronik yaitu *e-wallet* atau yang lebih sering dikenal dengan dompet virtual. *Electronic Wallet* atau Dompet Elektronik menurut Pasal 1 angka 7 Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan

³⁰Veithal Rivai, dkk, "Bank and Financial Institution Management", Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010, hlm. 1367.

Pemrosesan Transaksi Pembayaran (“PBI/18/2016”) adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran.³¹ *E-wallet* adalah akun prabayar *online* dimana seseorang dapat menyimpan uang untuk digunakan bila diperlukan seperti konsumen dapat membeli berbagai macam produk dari tiket penerbangan tanpa menggesekkan kartu debit atau kartu kredit. *E-wallet* ada untuk mengganti dompet fisik disaku. Penyedia *e-wallet* bertujuan untuk mengubah setidaknya satu transaksi tunai sehari-hari menjadi transaksi digital.³²

E-wallet ini termasuk uang elektronik namun memiliki perbedaan diantara keduanya. Namun ada beberapa hal yang membuatnya berbeda dengan *E-money*, perbedaannya antara lain adalah:³³

1) *Chip based vs Server based*

Uang elektronik tampil dalam bentuk chip yang ditanam pada kartu atau media lain (*chip based*). Uang elektronik *chip based* yang saat ini ada di pasar yaitu Flazz BCA, E-Money Mandiri, Brizzi BRI, Tap Cash BNI, Blink BTN, Mega Cash, Nobu E-Money, JakCard Bank DKI dan Skye Mobile Money terbitan Skye Sab Indonesia.

Sedangkan *E-wallet* sejauh ini banyak merujuk pada uang elektronik yang berbasis di *server*. Uang elektronik berbasis *server*

³¹ Bank Indonesia, “PBI 18/40/PBI/2016 Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran”, 2016, Diakses 11 Januari 2019.

³²Karina septiani, et al. “Implementasi Produk Uang Elektronik (E-Money) di Bank Syariah Mandiri Ditinjau Berdasarkan Fatwa DSN-MUI No : 116/DSNMUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah”, Bandung. Volume 4, No. 2, Tahun 2018.

³³Iwan Krisnadi, “Tinjauan Regulasi Tentang Pembayaran Melalui E-Wallet” hlm. 5

dalam proses pemakaian perlu terkoneksi terlebih dulu dengan *server* penerbit. Di Indonesia, kita mengenal *E-wallet* seperti T-Cash Telkomsel, XL Tunai, Rekening Ponsel CIMB Niaga, BBM Money Permata Bank, DOKU, OVO, Go-Pay, dan lain sebagainya.

2) Jangkauan penggunaan

Uang elektronik berbentuk kartu relatif lebih banyak jangkauan pemanfaatannya untuk transaksi sehari-hari. Mulai dari transaksi di jalan tol, pembayaran tiket transportasi publik, transaksi pembelian di gerai ritel sampai pembelian tiket di tempat hiburan, dan lain sebagainya.

Sedangkan *E-wallet* seperti Go-Pay, jangkauan penggunaan kebanyakan untuk membayar transportasi *online*, belanja *online*, belanja di gerai *ritel offline*, pembelian pulsa telepon, juga untuk pembayaran kebutuhan rutin seperti token listrik, tagihan BPJS, tagihan TV berbayar, dan lain sebagainya.

3) Cara pengisian saldo

Mengisi saldo uang elektronik baik untuk yang berbasis *chip* atau *server*, pada dasarnya sama. Pengisian saldo bisa dilakukan melalui jaringan penerbit uang elektronik. Mulai dari mesin EDC, ATM, *internet banking*, *mobile banking*, juga bisa lewat *merchant* gerai ritel. Begitu juga untuk uang elektronik berbasis *server*.

Pengisiannya bisa dilakukan lewat rekening bank yang ditentukan oleh penerbit *E-money* maupun di *merchant* atau gerai ritel.

4) Maksimal saldo

Pada *E-money*, sejauh ini maksimal saldo yang bisa diisi adalah Rp 1 juta. Sedangkan *E-wallet* bisa lebih dari angka itu bahkan bisa mencapai Rp 10 juta. Seperti pada XL Tunai yang bisa diisi saldo sampai Rp 10 juta.

Uang elektronik berbasis server atau *E-wallet* dalam proses pemakaiannya perlu terkoneksi terlebih dulu dengan *server* penerbit. Jangkauan penggunaan dari *E-wallet* kebanyakan untuk belanja *online*. Walau begitu, *E-wallet* juga menyediakan fitur pembayaran yang jarang dimiliki oleh *E-money*, misalnya untuk pembayaran kebutuhan rutin seperti token listrik, tagihan BPJS, tagihan TV berbayar, dan lain sebagainya.³⁴ Jadi *E-wallet* atau dompet elektronik ini pada dasarnya merupakan bagian dari *E-money* juga yang masuk kategori data disimpan di dalam *server* (*server based*). Dompet elektronik merupakan layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana untuk melakukan pembayaran.³⁵

b. Manfaat Uang Elektronik

Dalam perekonomian moderen lalu lintas pertukaran barang dan jasa sudah sedemikian cepatnya sehingga memerlukan dukungan tersedianya sistem pembayaran yang handal yang memungkinkan

³⁴Karina septiani, et al. "Implementasi Produk Uang Elektronik (E-Money) di Bank Syariah Mandiri Ditinjau Berdasarkan Fatwa DSN-MUI No : 116/DSNMUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah", Bandung. Volume 4, No. 2, Tahun 2018.

³⁵Iwan Krisnadi, "Tinjauan Regulasi Tentang Pembayaran Melalui E-Wallet" hlm.6.

dilakukannya pembayaran secara lebih cepat, efisien, dan aman. Penggunaan uang *cash* sebagai alat pembayaran dirasakan mulai menimbulkan masalah, terutama tingginya biaya *cash handling* dan rendahnya *velocity of money*.³⁶

Sistem pembayaran mikro mengalami perkembangan cukup pesat di berbagai negara dewasa ini, seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat untuk menggunakan alat pembayaran yang mudah, aman dan efisien. Instrumen pembayaran mikro adalah instrumen pembayaran yang didesain untuk menangani kebutuhan transaksi dengan nilai yang kecil namun dengan volume yang tinggi serta membutuhkan waktu pemrosesan transaksi yang relatif lebih cepat.³⁷

Kebutuhan instrumen pembayaran mikro timbul karena apabila pembayaran dilakukan menggunakan instrumen pembayaran lain yang ada saat ini, misalnya uang tunai, kartu debit, kartu kredit dan sebagainya menjadi relatif tidak praktis dan efisien.

Uang elektronik muncul sebagai jawaban atas kebutuhan terhadap instrumen pembayaran mikro yang diharapkan mampu melakukan proses pembayaran secara cepat dengan biaya yang relatif murah karena pada umumnya nilai uang yang disimpan instrumen ini ditempatkan pada suatu tempat tertentu yang mampu diakses cepat secara *off-line*, aman dan murah.³⁸

³⁶Tim Inisiatif Bank Indonesia, “*Working Paper: Upaya Meningkatkan Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai Melalui Pengembangan E-Money*”, Jakarta: BI, 2006, hlm. 2

³⁷Tim Inisiatif Bank Indonesia, *Working Paper: Upaya...*, hlm. 4.

³⁸Tim Inisiatif Bank Indonesia, *Working Paper: Upaya...*, hlm.8.

2. Jenis-jenis Transaksi pada Uang Elektronik

Jenis-jenis transaksi dengan menggunakan uang elektronik secara umum meliputi :

a. Penerbitan (*Issuance*) dan Pengisian Ulang (*Top-up* atau *Loading*)

Pengisian nilai uang kedalam media uang elektronik dapat dilakukan terlebih dahulu oleh penerbit sebelum dijual kepada pemegang. Untuk selanjutnya pemegang dapat melakukan pengisian ulang (*top up*) yang dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain melalui penyeteroran uang tunai, melalui pendebitan rekening di bank, atau melalui terminal-terminal pengisian ulang yang telah dilengkapi peralatan khusus oleh penerbit.³⁹

b. Transaksi Pembayaran

Transaksi pembayaran dengan menggunakan uang elektronik pada prinsipnya dilakukan melalui pertukaran nilai uang dalam bentuk data elektronik dengan barang antara pemegang dan pedagang dengan menggunakan *protocol* yang telah ditetapkan sebelumnya.⁴⁰

c. *Transfer*

Transfer dalam transaksi uang elektronik adalah fasilitas pengiriman nilai uang elektronik antar pemegang uang elektronik melalui terminal-terminal yang telah dilengkapi dengan peralatan khusus oleh penerbit;⁴¹

³⁹Siti Hidayati, dkk, “Operasional E-Money”, Jakarta: BI, 2006, hlm. 10

⁴⁰Siti Hidayati, dkk, Operasional E-Money..., hlm. 11

⁴¹Siti Hidayati, dkk, Operasional E-Money..., hlm. 10

d. Tarik Tunai

Tarik tunai adalah fasilitas penarikan tunai atas nilai uang elektronik yang tercatat pada media uang elektronik yang dimiliki pemegang yang dapat dilakukan setiap saat oleh pemegang.⁴²

e. Refund/Redeem

Refund/redeem adalah penukaran kembali nilai uang elektronik kepada penerbit, baik yang dilakukan oleh pemegang pada saat nilai uang elektronik tidak terpakai atau masih tersisa pada saat pemegang mengakhiri penggunaan uang elektronik dan atau masa berlaku media uang elektronik telah berakhir,⁴³ maupun yang dilakukan oleh pedagang pada saat penukaran nilai uang elektronik yang diperoleh pedagang dari pemegang atas transaksi jual beli barang kepada penerbit.⁴⁴

3. Prinsip-prinsip Syariah Produk *E-Money*

a. Tidak Mengandung *Maysir*

Maysir adalah transaksi yang mengandung unsur perjudian, untung-untungan atau spekulatif yang tinggi.⁴⁵ Penyelenggaraan uang elektronik harus didasarkan oleh adanya kebutuhan transaksi pembayaran ritail yang menuntut transaksi secara lebih cepat dan efisien, tidak untuk kebutuhan transaksi yang mengandung *maysir*, sebagaimana firman Allah SWT :

⁴²Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009, tentang Uang elektronik, Pasal 1 ayat 12

⁴³Penjelasan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009, tentang Uang elektronik, Pasal 17 ayat 3 huruf b

⁴⁴Siti Hidayati, dkk, "*Operasional E-Money*", Jakarta: BI, 2006, hlm. 11

⁴⁵ Penjelasan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 7/46/PBI/2005, tentang Akad Penghimpunan dan Penyaluran Dana bagi Bank yang Melaksanakan Kegiatan Usaha Berdasarkan Prinsip Syariah, Pasal 2 Ayat 3

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِنْ عَمَلِ
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. (al-maidah 90)

(Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya meminum khamar) minuman yang memabukkan yang dapat menutupi akal sehat (berjudi) taruhan (berkorban untuk berhala) patung-patung sesembahan (mengundi nasib dengan anak panah) permainan undian dengan anak panah (adalah perbuatan keji) menjijikkan lagi kotor (termasuk perbuatan setan) yang dihiasi oleh setan. (Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu) yakni kekejian yang terkandung di dalam perbuatan-perbuatan itu jangan sampai kamu melakukannya (agar kamu mendapat keberuntungan).⁴⁶

Menurut Aidh al Qarni dalam tafsirnya, Wahai orang-orang yang beriman kepada Allah dan rasulnya serta melaksanakan syariatnya, sesungguhnya *khamar*, yaitu segala yang memabukkan dan menutup kesadaran akal, dan *maysir*, yaitu perjudian, yang mencakup seluruh jenis pertarungan dan lainnya, yang di dalam prakteknya terdapat taruhan dari kedua belah pihak dan menghalangi dari mengingat Allah, dan *anshab*, yaitu batu yang dahulu kaum musyrikin melakukan penyembelihan di sisinya sebagai bentuk pengagungan terhadapnya, dan semua ditegaskan untuk diibadahi demi mendekatkan diri kepadanya, dan *azlam*, yaitu anak panah yang dahulu orang-orang kafir mengundi nasib mereka denganya,

⁴⁶Bahrn, A. "Terjemah Tafsir Jalalain Berikut Abaabun Nuzul", Bandung: Sinar Baru, 1990.

sebelum bergerak untuk melakukan sesuatu atau mengurungkan niat darinya; sesungguhnya semua itu merupakan perbuatan dosa dan tipu daya yang dibuat indah oleh setan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan dosa tersebut, mudah-mudahan kalian akan meraih keberuntungan dengan memperoleh surga⁴⁷

b. Tidak Menimbulkan *Riba*

Riba adalah transaksi dengan pengambilan tambahan, baik dalam transaksi jual-beli maupun pinjam-meminjam secara batil atau bertentangan dengan ajaran Islam.⁴⁸ Transaksi uang elektronik merupakan transaksi tukar-menukar/jual beli barang *ribawi*, yaitu antara nilai uang tunai dengan nilai uang elektronik dalam bentuk Rupiah. Pertukaran antara nilai uang tunai dengan nilai uang elektronik harus sama jumlahnya (*tamatsul*) baik kualitas maupun kuantitasnya, jika jumlahnya tidak sama, maka tergolong ke dalam bentuk *riba al-fadl*, yaitu tambahan atas salah satu dua barang yang dipertukarkan dalam pertukaran barang *ribawi* yang sejenis.⁴⁹

Selain itu, pertukaran antara nilai uang tunai dengan nilai uang elektronik harus dilakukan secara tunai (*taqabudh*), jika pertukaran tersebut tidak dilakukan secara tunai (*taqabudh*), maka tergolong ke dalam bentuk *riba al-nasihah*, yaitu penundaan penyerahan salah satu dua

⁴⁷ Aidh bin Abdulah Qarni, "*Tafsir Muyasar jild ke dua kitab asli bahasa Arab*", Jakarta: Tim Penerjemah Qisti Pres, 2007

⁴⁸ Penjelasan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 7/46/PBI/2005, tentang Akad Penghimpunan dan Penyaluran Dana bagi Bank yang Melaksanakan Kegiatan Usaha Berdasarkan Prinsip Syariah, Pasal 2 Ayat 3

⁴⁹ Wahbah Al-Zuhaili, "*al-Fiqh al-Islamy wa Adillatuhu, Damsyiq: Daar el-Fikr al-Ma'ashirah*", 2004, cet. IV, juz V, hal. 3705

barang yang dipertukarkan dalam jual-beli barang ribawi yang sejenis.⁵⁰ Sebagaimana firman Allah SWT :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَذَرُوا مَا بَقِيَ مِنَ الرِّبَا إِن كُنتُمْ مُؤْمِنِينَ

Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan tinggalkan sisa riba (yang belum dipungut) jika kamu orang-orang yang beriman. (al-baqarah 278)

(Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan tinggalkanlah), maksudnya jauhilah (sisa yang tinggal dari riba, jika kamu beriman dengan sebenarnya, karena sifat atau ciri-ciri orang beriman adalah mengikuti perintah Allah. Ayat ini diturunkan tatkala sebagian sahabat masih juga menuntut riba di masa lalu, walaupun riba itu sudah dilarang.⁵¹

Menurut Ibnu Katsir dalam tafsirnya, Dengan ayat ini, Allah memerintahkan hambanya untuk beriman dan bertakwa melalui meninggalkan sesuatu yang dapat menjauhi hambanya dari keridhaan-Nya. Makna dari “tinggalkan sisa *riba*” di sini adalah tinggalkanlah hartamu yang merupakan kelebihan dari pokok yang harus dibayarkan oleh orang lain. Pada ayat selanjutnya, dijelaskan pula bahwa apabila sisa riba tersebut tidak ditinggalkan oleh orang-orang yang beriman, maka Allah dan Rasul-Nya akan memerangi pada pengambil riba tersebut. Dan ayat selanjutnya pula menjelaskan bahwa apabila terdapat orang yang sedang berhutang sedang mengalami kesulitan dalam melunasi hutangnya, hendaknya diberikan penangguhan hingga dirinya memiliki

⁵⁰ Wahbah Al-Zuhaili, al-Fiqh al-Islamy wa Adillatuhu, “Damsyiq: Daar el-Fikr al-Ma’ashirah”, 2004, cet. IV, juz V, hal. 3705

⁵¹ Bahrun, A. “Terjemah Tafsir Jalalain Berikut Abaabun Nuzul”, Bandung: Sinar Baru, 1990.

kelapangan harta. Apabila orang tersebut tidak mampu membayarnya, akan lebih baik untuk direlakan dan akan dianggap sebagai sedekah di sisi Allah. Dengan prinsip membebaskan orang dari kesulitan, riba menjadi salah satu hal yang sangat dilarang untuk dipraktekkan dan dijanjikan untuk diperangi oleh Allah dan Rasul-Nya apabila orang-orang beriman tidak meninggalkannya setelah diberikan peringatan. Meminta tambahan atas keterlambatan pelunasan merupakan praktek riba, walaupun terkadang hal tersebut dilakukan untuk mendorong orang tersebut supaya cepat melunasi hutangnya, namun hal tersebut merupakan hal yang buruk di sisi Allah karena menyedekahkannya dengan tujuan meringankan beban orang yang berhutang adalah jauh lebih baik dan mendatangkan keridhaan-Nya.⁵²

c. Tidak Mendorong *Israf* (Pengeluaran yang Berlebihan)

Uang elektronik pada dasarnya digunakan sebagai alat pembayaran ritail/mikro, agar terhindar dari *Israf* (pengeluaran yang berlebihan) dalam konsumsi dilakukan pembatasan jumlah nilai uang elektronik serta batas paling banyak total nilai transaksi uang elektronik dalam periode tertentu, sebagaimana firman Allah SWT :

يَا بَنِي آدَمَ خُذُوا زِينَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوا وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا ۚ إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ

Hai anak Adam, pakailah pakaian kalian yang indah di setiap (memasuki) masjid, Makan dan minumlah kalian dan jangan berlebihan, sesungguhnya (Dia) tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan. (Q.S. Al-A'raf :31)

⁵²Muhammad Nasib Ar-rifa'i, "Kemudahan Dari Allah – Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir Jilid 1", Gema Insani, 1999

(Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah) yaitu buat menutupi auratmu (di setiap memasuki mesjid) yaitu di kala hendak melakukan salat dan tawaf (makan dan minumlah) sesukamu (dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan).⁵³

Menurut Muhammad Quraish Shihab dalam tafsirnya, Hai anak Adam, pakailah hiasan-hiasan yang berupa pakaian materi yang menutupi aurat dan pakaian moril yaitu berupa takwa, di setiap tempat salat, waktu melaksanakan ibadah dan menikmati makanan dan minuman. Semua itu kalian lakukan dengan tanpa berlebih-lebihan. Maka jangan mengambil yang haram. Dan jangan melampaui batas yang rasional dari kesenangan tersebut. Allah tidak merestui orang-orang yang berlebih-lebihan.⁵⁴

d. Tidak Digunakan untuk Transaksi objek Haram dan Maksiat

Uang elektronik sebagai alat pembayaran dengan menggunakan prinsip Syariah, uang elektronik tidak boleh digunakan untuk pembayaran transaksi objek haram dan maksiat, yaitu barang atau fasilitas yang dilarang dimanfaatkan atau digunakan menurut hukum Islam.⁵⁵ Sebagaimana firman Allah SWT :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ ۚ إِنَّهُ
لَكُمْ عَدُوٌّ مُبِينٌ

⁵³Bahrn, A. "Terjemah Tafsir Jalalain Berikut Abaabun Nuzul", Bandung: Sinar Baru, 1990.

⁵⁴Muhammad Quraish Shihab, "Tafsir Al-Misbah: pesan, kesan dan keserasian Al-Quran", Jakarta: lentera hati, 2001.

⁵⁵Fatwa Dewan Syariah..., Pasal 2 Ayat 3

Hai sekalian manusia, makanlah yang halal lagi baik dari apa yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah syaitan; karena sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagimu. (al-baqarah 168)

Ayat berikut ini turun tentang orang-orang yang mengharamkan sebagian jenis unta/*sawaib* yang diharamkan, (Hai sekalian manusia, makanlah yang halal dari apa-apa yang terdapat di muka bumi) halal menjadi 'hal' (lagi baik) sifat yang memperkuat, yang berarti enak atau lezat, (dan janganlah kamu ikuti langkah-langkah) atau jalan-jalan (setan) dan rayuannya (sesungguhnya ia menjadi musuh yang nyata bagimu) artinya jelas dan terang permusuhannya itu.⁵⁶

Menurut Mujamma' Raja Fahd arahan Syaikh al-Allamah Dr. Shalih bin Muhammad Alu asy-Syaikh. Wahai manusia, makanlah dari rizki Allah di muka bumi yang Dia izinkan untuk kalian, yaitu yang suci bukan najis, yang bermanfaat dan tidak membahayakan. Dan jangan mengikuti jalan-jalan setan dalam menghalalkan dan mengharamkan, dalam berbuat bid'ah dan bermaksiat, karena setan adalah musuh kalian yang nyata.⁵⁷

B. Go-Pay

Menurut Peraturan Bank Indonesia No.18/40/PBI/2016 Pasal 1 no 7 mendefinisikan bahwa *Electronic Wallet* yang selanjutnya disebut Dompet Elektronik adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau

⁵⁶Bahrin, A. "Terjemah Tafsir Jalalain Berikut Abaibun Nuzul", Bandung: Sinar Baru, 1990.

⁵⁷Hikmat Basyir. Dkk, "TAFSIR MUYASSAR; Memahami al-Qur'an dengan Terjemahan dan penafsiran paling mudah", Jakarta: Darul Haq

uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran.

Go-Pay merupakan dompet elektronik yang dikembangkan oleh perusahaan Go-Jek yang digunakan sebagai layanan pembayaran selama menggunakan aplikasi Go-Jek. Perusahaan Go-jek mengawali bisnisnya dari jasa transportasi sepeda motor yang kemudian memperluas jaringan bisnisnya dengan menawarkan bermacam layanan.⁵⁸

Go-Pay adalah salah satu bentuk dari inovasi FinTech. Layanan lain yang ada pada aplikasi Go-Jek adalah Go-Ride, Go-Car, Go-Food, Go-Pulsa, Go-Send, Go-Point, Go-Bills, Go-Box, Go-Mart, Go-Tix, dan Go-Med. Go-Ride dan Go-Car merupakan layanan transportasi online. Go-food merupakan layanan pesan antar makanan. Go-Mart merupakan layanan belanja instan. Go-Send merupakan layanan kurir instan. Go-Box merupakan layanan untuk memesan mobil pick-up, truk engkel dan truk engkel boks untuk berbagai keperluan seperti pindahan atau mengirim barang dengan kapasitas besar. Go-Tix merupakan layanan pesan tiket acara hiburan dan nonton film. Go-Med merupakan layanan membeli dan menebus obat. Go-Bills merupakan layanan untuk membayar berbagai tagihan seperti tagihan listrik dengan menggunakan saldo Go-Pay. Kemudian terdapat Go-Point merupakan point yang didapatkan ketika menggunakan saldo Go-Pay yang bisa ditukarkan dengan berbagai hadiah menarik. Layanan Go-Pulsa merupakan layanan untuk membeli saldo pulsa.⁵⁹ Pengguna Go-Jek dapat memilih 2 cara pembayaran untuk semua

⁵⁸Priyono, A. "Analisis pengaruh trust dan risk dalam penerimaan teknologi dompet elektronik Go-Pay." *Jurnal Siasat Bisnis*21(1): 88–106. 2017.

⁵⁹Gojekindonesia dalam <https://www.go-jek.com> diakses 8 januari 2019.

layanan yang ada pada aplikasi Go-Jek yaitu menggunakan uang tunai dan Go-Pay.

C. Go-Pay Berdasarkan Hukum Islam

Tokoh Nahdlatul Ulama memandang akad yang terjadi dalam Go-Pay adalah akad *wadi'ah* (titipan), karena *customer* hanya menitipkan uangnya di Go-Pay untuk melakukan transaksi pada Go-Jek. Kemudian terhadap dalil yang digunakan oleh Nahdlatul Ulama merujuk pada kitab *Syarah Yaqaun Nafis* karya Sayyid Ahmad bin Umar as-Syathiri. Nahdlatul Ulama memandang transaksi dalam Go-Pay ini tidak sama seperti deposit di Bank, akad dalam Go-Pay bisa ditarik kedalam akad hutang-piutang (*qard*). Kemudian metode istinbat hukum yang digunakan adalah metode *Ihacy* menurut Nahdlatul Ulama.⁶⁰

D. Konsep Minat

1. Definisi Minat

Minat merupakan ketertarikan pada satu hal yang bisa berupa kegiatan, peristiwa, objek makhluk, tempat atau situasi tertentu yang akan menentukan apakah individu akan memperhatikannya atau tidak.⁶¹ Minat adalah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda, dan orang. Minat berhubungan dengan aspek kognitif, afektif dan motorik dan merupakan sumber motivasi untuk melakukan apa yang diinginkan.⁶² Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan

⁶⁰ Abdul Siddik, "Hukum Go-Pay Menurut Pandangan Tokoh Nahdlatul Ulama dan Perhimpunan Al-Irsyad", Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. 2019.

⁶¹ Erhamwilda, "Psikologi Belajar Islam", Bandung: (t.p). 2016, hlm. 42.

⁶² Yudrik Jahja, "Psikologi Perkembangan", Jakarta: Kencana, 2016, hlm. 63

sesuatu diluar diri semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.⁶³

Minat adalah kecenderungan yang menetap dan subyektif untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam hal ini atau hal itu. Perasaan senang akan menimbulkan pula minat yang diperkuat lagi oleh sikap positif yang sama diantaranya hal-hal tersebut timbul terlebih dahulu, sukar ditentukan secara pasti.⁶⁴ Minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengangguni atau memiliki sesuatu, minat tidak muncul sendirian, ada unsur kebutuhan misalnya minat belajar, dan lain-lain.⁶⁵

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat

Faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya minat, secara garis besar dikelompokkan menjadi dua yaitu: (a) dari dalam diri individu yang bersangkutan (misal: bobot, umur, jenis kelamin, pengalaman, perasaan mampu, kepribadian), dan (b) berasal dari luar mencakup lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat, ada tiga faktor yang menjadi timbulnya minat, yaitu:⁶⁶

- a. Dorongan dari dalam individu, misal dorongan untuk makan akan membangkitkan minat untuk bekerja atau mencari penghasilan, minat terhadap produksi makanan dan lain-lain.
- b. Motif sosial, dapat menjadi faktor yang membangkitkan minat untuk melakukan suatu aktivitas tertentu.

⁶³Slameto, "*Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*", Jakarta: Rineka Cipta, 2016, hlm. 180.

⁶⁴WS. Winkel, "*Psikologi Pengajaran*", Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015, hlm. 212

⁶⁵Djaali, "*Psikologi Pendidikan*", Jakarta: Bumi Aksara, 2014, hlm. 122.

⁶⁶Crow & Crow, "*Psikologi Pendidikan*", Surabaya: Bina Ilmu, hlm. 159.

c. Faktor emosional, minat mempunyai hubungan yang erat dengan emosi.

Beberapa faktor yang mempengaruhi minat adalah sebagai berikut:⁶⁷

- 1) Faktor internal yaitu minat yang muncul dari dalam diri, misalnya seseorang mengalami kesulitan dalam mempelajari suatu hal.
- 2) Faktor eksternal yaitu minat yang muncul karena dorongan dari luar diri, faktor eksternal bisa bermacam-macam yaitu: keluarga, teman pergaulan dan metode yang digunakan dalam suatu aktivitas.

3. Konsep Minat Menurut Pandangan Islam

Minat merupakan salah satu sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang mereka sukai dan inginkan. Jika mereka melihat bahwa sesuatu tersebut menguntungkan, maka mereka berminat untuk melakukannya dan kemudian mendapatkan kepuasan. Jika kepuasan berkurang, maka minat mereka pun berkurang, setiap minat dapat memuaskan suatu kebutuhan dalam kehidupan.

Allah berfirman dalam surat Al-Isra 17:84:

فُلْكَانَ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتَيْهِ فَرُبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا ۝ ٨٤

“Katakanlah (muhamad): "setiap orang berbuat sesuai dengan pembawaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya”.⁶⁸

(Katakanlah, "Tiap-tiap orang) di antara kami dan kalian (berbuat menurut keadaannya masing-masing) yakni menurut caranya sendiri-sendiri

⁶⁷Erhamwilda, *Psikologi Belajar Islam...*, hlm. 43

⁶⁸Departemen Agama, *Al-Qur'anulkarim Tajwid & Terjemah...*, hlm. 290.

(Maka Rabb kalian lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya") maka Dia akan memberi pahala kepada orang yang lebih benar jalannya.⁶⁹

Allah memerintahkan agar Muhammad menyampaikan kepada umatnya bahwa tiap-tiap orang itu bekerja menurut kemauannya sendiri-sendiri. Ada orang yang suka bersyukur kepada Allah setiap ia memperoleh nikmat dari pada Nya, dan ada pula orang yang mengingkari nikmat yang telah diberikan Allah kepadanya; semuanya bekerja menurut tabiat, watak dan kecerdasan mereka masing-masing. Dalam pada itu Allah *subhanahu wa ta'ala*, Penguasa semesta alam mengetahui siapa di antara manusia yang mengikuti yang hak dan siapa di antara mereka yang mengikuti yang batil, semua akan diberi keputusan dengan adil tidak ada seorangpun yang tidak memperoleh keputusan dengan adil dari Allah. Seandainya manusia ada yang tetap kafir, janganlah dipaksa beriman.⁷⁰

Selain itu, Allah berfirman dalam surat Al-Imran 3:14:

زَيْنَ لِلنَّاسِ حُبُّ الشَّهَوَاتِ مِنَ النِّسَاءِ وَالْبَنِينَ وَالْقَنَاطِيرِ الْمُمَنْطَرَةِ مِنَ الذَّهَبِ
وَالْفِضَّةِ وَالْخَيْلِ الْمَسْوَمَةِ وَالْأَنْعَامِ وَالْحَرْثِ ذَلِكَ مَتَاعُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَاللَّهُ عِنْدَهُ
حُسْنُ الْمَأْبَ ١٤

“Dijadikan indah dalam pandangan manusia cinta terhadap apa yang diinginkan. Berupa perempuan-perempuan, anak-anak, harta benda yang bertumpuk dalam bentuk emas dan perak, kuda pilihan, hewan ternak dan sawah ladang. Itulah kesenangan hidup di dunia, dan di sisi Allah-lah tempat kembali yang baik”.⁷¹

(Dijadikan indah pada pandangan manusia kecintaan kepada syahwat)

yakni segala yang disenangi serta diinginkan nafsu sebagai cobaan dari Allah

⁶⁹Bahrn, A. “Terjemah Tafsir Jalalain Berikut Abaabun Nuzul”. Bandung: Sinar Baru. 1990.

⁷⁰Kementerian Agama RI. Kerja dan ketenagakerjaan (tafsif al-qur’an tematik), jakarta: aku bisa, 2012.

⁷¹Departemen Agama, *Al-Qur’anulkarim Tajwid*. hlm. 51.

atau tipu daya dari setan (yaitu wanita-wanita, anak-anak dan harta yang banyak) yang berlimpah dan telah berkumpul (berupa emas, perak, kuda-kuda yang tampan) atau baik (binatang ternak) yakni sapi dan kambing (dan sawah ladang) atau tanam-tanaman. (Demikian itu) yakni yang telah disebutkan tadi (merupakan kesenangan hidup dunia) di dunia manusia hidup bersenang-senang dengan hartanya, tetapi kemudian lenyap atau pergi (dan di sisi Allah lah tempat kembali yang baik) yakni surga, sehingga itulah yang seharusnya menjadi idaman dan bukan lainnya.⁷²

Manusia dijadikan fitrahnya cinta kepada apa-apa yang diinginkan, yaitu wanita, anak-anak, emas dan perak yang banyak, kuda bagus yang terlatih, binatang ternak seperti unta, sapi dan domba. Kecintaan itu juga tercermin pada sawah ladang yang luas. Akan tetapi semua itu adalah kesenangan hidup di dunia yang fana. Tidak berarti apa-apa jika dibandingkan dengan kemurahan Allah kepada hamba-hamba-Nya yang berjuang di jalan-Nya ketika kembali kepada-Nya di akhirat nanti.⁷³

E. Perilaku Konsumen Dalam Perspektif Konvensional dan Perspektif Islam

1. Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen dalam perspektif konvensional menurut Nugroho adalah tindakan yang langsung terlibat dalam mendapatkan, mengkonsumsi dan menghabiskan produk atau jasa termasuk proses kebutuhan yang mendahului dan menyusuli tindakan ini.⁷⁴ Kotler dan Keller mendefinisikan

⁷²Bahrn, A, *“Terjemah Tafsir Jalalain Berikut Abaabun Nuzul”*, Bandung: Sinar Baru, 1990.

⁷³Muhammad Quraish Shihab, *“Tafsir Al-Misbah: pesan, kesan dan keserasian Al-Quran”*, Jakarta: lentera hati, 2001.

⁷⁴Nugroho J. Setiadi, *“Perilaku Konsumen Konsep dan Implikasi untuk Strategi dan Penelitian Pemasaran”*, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2003, hlm. 1.

perilaku konsumen adalah studi tentang cara individu, kelompok dan organisasi memilih, membeli menggunakan dan bagaimana barang, jasa, ide dan pengalaman tersebut mampu memuaskan kebutuhan dan keinginan mereka.⁷⁵

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumen adalah studi tentang bagaimana cara individu maupun kelompok memilih, membeli dan mengkonsumsi produk atau jasa tersebut mampu memuaskan kebutuhan dan keinginan mereka, termasuk proses pengambilan keputusan yang mendahului tindakan tersebut.

2. Perilaku Konsumen Dalam Perspektif Islam

Dalam perspektif Islam perilaku konsumen adalah tindakan untuk memenuhi kebutuhan hingga tercapai kepuasan maksimal, namun tidak hanya didasari pada kepuasan jasmani tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan rohani. Perilaku konsumen pada dasarnya dibangun atas dua hal yaitu kebutuhan (*hajat*) dan kegunaan atau kepuasan (manfaat). Ada tiga nilai dasar yang menjadi fondasi bagi perilaku konsumsi masyarakat muslim, yaitu: Keyakinan adanya hari kiamat dan kehidupan akhirat, Konsep sukses dalam kehidupan seorang muslim diukur dengan moral agama Islam, dan bukan dengan jumlah kekayaan yang dimiliki, Kedudukan harta adalah merupakan anugrah Allah SWT.⁷⁶

Dalam Islam, perilaku konsumen harus mencerminkan hubungan dirinya dengan Allah SWT, inilah yang tidak kita dapati dalam ilmu

⁷⁵Kotler, Philip, dan Kevin Lane Keller. Manajemen Pemasaran Jilid 1, edisi Ketiga Belas, Terjemahan Bob Sabran, MM. Jakarta: Erlangga. 2009, hlm. 166.

⁷⁶Karina sapatni. Dkk, "Analisis Perilaku Konsumen Muslimah terhadap Pembelian Barang", Bandung. Volume 5, No. 1, Tahun 2019.

perilaku konsumsi konvensional. Setiap pergerakan dirinya, yang berbentuk belanja sehari-hari, tidak lain adalah manifestasi zikir dirinya atas nama Allah. Dengan demikian, dia lebih memilih jalan yang dibatasi Allah dengan tidak memilih barang haram, tidak kikir, dan tidak tamak agar hidupnya selamat baik di dunia maupun di akhirat.⁷⁷

Konsumsi tidak dapat dipisahkan dari peranan keimanan. Peranan keimanan menjadi tolak ukur penting karena keimanan memberikan cara pandang dunia yang cenderung mempengaruhi kepribadian manusia, yaitu dalam bentuk perilaku, gaya hidup, selera, sikap-sikap terhadap sesama manusia, sumber daya, dan ekologi. Keimanan sangat mempengaruhi sifat, kuantitas, dan kualitas konsumsi baik dalam bentuk kepuasan material maupun kepuasan spiritual. Hal ini disebut juga sebagai bentuk upaya meningkatkan keseimbangan antara orientasi duniawi dan akhirat. Dalam konteks inilah kita dapat berbicara tentang bentuk-bentuk konsumsi halal dan haram, pelarangan terhadap *isrâf*, pelarangan terhadap bermewah-mewahan dan bermegah-megahan, konsumsi sosial, dan aspek-aspek normatif lainnya.⁷⁸ Bila melihat batasan konsumsi dalam Islam sebagaimana diurai dalam surat Al-Baqarah ayat 168-169 :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ ۚ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِينٌ
 إِنَّمَا يُأْمُرُكُمْ بِالسُّوِّءِ وَالْفَحْشَاءِ ۗ وَأَنْ تَقُولُوا ۗ عَلَى اللَّهِ مَا لَا تَعْلَمُونَ

“Hai sekalian manusia, makanlah yang halal lagi baik dari apa yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah

⁷⁷ Muflih, Muhammad, “Perilaku Konsumen Dalam Perspektif Ilmu Ekonomi Islam” Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2016. hlm. 4.

⁷⁸ Muflih, Muhammad. Perilaku Konsumen Dalam..., hlm. 12.

syaitan; karena Sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagimu. Sesungguhnya syaitan itu hanya menyuruh kamu berbuat jahat dan keji, dan mengatakan terhadap Allah apa yang tidak kamu ketahui” (QS. Al Baqarah: 168-169).

Ayat diatas menunjukkan bahwa Allah telah menyiapkan bumi dan segala isinya untuk manusia, namun tidak semua yang ada di dunia ini menjadi makanan yang halal karena bukan semua yang diciptakan-Nya untuk dimakan manusia, walau semua untuk kepentingan manusia. Karena itu Allah memerintahkan manusia untuk makan makanan yang halal dan baik untuk dirinya. Makanan atau aktivitas yang berkaitan dengan jasmani sering kali digunakan setan untuk memperdaya manusia, sesungguhnya setan akan menjerumuskan manusia langkah demi langkah sampai akhirnya masuk sampai ke neraka.⁷⁹

Banyak sekali efek buruk yang ditimbulkan karena *isrâf*, diantaranya adalah inefisiensi pemanfaatan sumber daya, egois, *self interest*, dan tunduknya diri terhadap hawa nafsu sehingga uang yang dibelanjakan hanya habis untuk hal-hal yang tidak perlu dan merugikan diri. Oleh sebab itu, dalam menghapus perilaku *isrâf* Islam memerintahkan :

- a. Memprioritaskan konsumsi yang lebih diperlukan dan lebih bermanfaat.
- b. Menjauhkan konsumsi yang berlebih-lebihan untuk semua jenis komoditi.

Dari sinilah kesejahteraan yang Islami itu dibangun. Kesejahteraan tidak tepat jika diukur dari kemewahan seseorang, namun kesejahteraan lebih tepat diukur dari kemashlahatan seseorang.⁸⁰

⁷⁹Shihab, M. Q, “*Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an Volume 1*”, Jakarta: Lentera Hati. 2009. hlm, 456-457.

⁸⁰Mulfi, Muhammad, “*Perilaku Konsumen Dalam Perspektif Ilmu Ekonomi Islam*”, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2006. hlm. 16.

Teori mashlahah pada dasarnya merupakan gambaran motif kesederhanaan individu pada setiap bentuk keputusan konsumsi. Dalam hal ini, karena mashlahah bertujuan untuk melahirkan manfaat, persepsi yang ditentukannya ialah konsumsi sesuai dengan kebutuhan. Konsep mashlahah tidak selaras dengan kemudharatan, itu sebabnya konsep ini melahirkan persepsi yang menolak kemudharatan seperti barang-barang yang haram, termasuk *syubhat*, bentuk konsumsi yang mengabaikan kepentingan orang lain, dan yang membahayakan diri sendiri.⁸¹

Islam memandang lebih luas tentang kebutuhan pokok manusia seperti sandang, pangan, dan papan, karena itu hanya terkait dengan urusan duniawi saja. As-Syatibi mengatakan bahwa rumusan kebutuhan manusia dalam Islam terdiri dari tiga jenjang, yaitu :⁸²

- a. *Dharuriyat*, yang mencakup agama (*din*), kehidupan (*nafs*), pendidikan (*„aql*), keturunan (*nasl*), dan harta (*mal*).
- b. *Hajiyat*, merupakan pelengkap yang mengkokohkan, menguatkan, dan melindungi jenjang *dharuriyat*.
- c. *Tahsiniyat*, merupakan penambah bentuk kesenangan dan keindahan *dharuriyat* dan *hajiyat*.

Konsumsi *dharuriyat* harus lebih diutamakan daripada konsumsi *hajiyat* dan *tahsiniyat*. Konsumsi *dharuriyat*, manusia hanya dapat melangsungkan hidup dengan baik jika kelima macam kebutuhan, yaitu *din*

⁸¹Muflih, Muhammad. Perilaku Konsumen Dalam..., hlm. 97.

⁸²Muflih, Muhammad. Perilaku Konsumen Dalam..., hlm. 66.

(agama), *nafs* (jiwa), *aql* (akal), *nasl* (keturunan), dan *mal* (harta) dapat terpenuhi dengan baik pula.⁸³

F. *Technology Acceptance Model* (TAM)

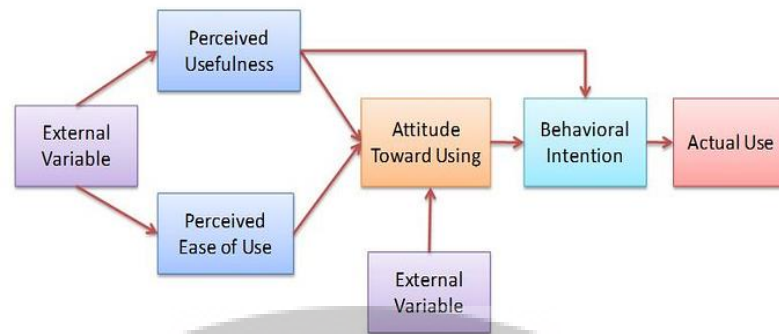
1. Definisi *Technology Acceptance Model* (TAM)

Model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model* atau TAM) merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang akan digunakan oleh pemakai. TAM dikembangkan oleh Davis et al. berdasarkan model TRA. TAM menambahkan dua konstruk utama ke dalam model TRA. Dua konstruk utama ini adalah persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*).⁸⁴

Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*) keduanya mempunyai pengaruh terhadap niat perilaku (*behavioral intention*). Persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*) mempengaruhi persepsi kegunaan (*perceived usefulness*). Model dari TAM dapat dilihat di Gambar 2

⁸³ Alvani, Dennis Sabri, "Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Credibility* dan *Motivasi Spiritual Islam* pada minat menggunakan layanan internet banking nasabah Bank Syariah Mandiri Surabaya", Universitas Airlangga Surabaya. 2014.

⁸⁴Davis, F.D. 1989. "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology". *MIS Quarterly*, (online), Vol. 13 No. 5:pp319-339. hlm. 320



Gambar 2.1 Diagram *Technology Acceptance Model*⁸⁵

2. Konstruk-Konstruk di TAM

Technology Acceptance Model (TAM) yang pertama dan belum dimodifikasi menggunakan lima konstruk utama. Kelima konstruk tersebut adalah sebagai berikut.

a. Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*)

Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (“*as the extent to which a person believes that using a technology will enhance her or his performance.*”) Dengan demikian jika seseorang percaya bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa konstruk persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) mempengaruhi secara positif dan signifikan terhadap penggunaan sistem informasi, misalnya Davis, 1989; Chau, 1996; Igbaria et al., 1997; Sun, 2003 dalam Penelitian-penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa kegunaan persepsi kegunaan (*perceived*

⁸⁵<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-technology-acceptance-model-tam/12975>. Diakses 25 Juni 2019.

usefulness) merupakan konstruk yang paling banyak signifikan dan penting yang mempengaruhi sikap (*attitude*), niat (*behavioral intention*), dan perilaku (*behavior*) di dalam menggunakan teknologi dibandingkan dengan konstruk lainnya. Sebaliknya, penelitian Karahna dan Limayem pada tahun 2000 yang menggunakan variabel karakteristik tugas dalam penelitiannya memperoleh hasil bahwa penentu penggunaan sistem informasi dengan konstruk PU dan PEOU berbeda untuk tugas-tugas yang berbeda.⁸⁶

Davis menggunakan 6 buah item untuk membentuk konstruk ini. Keenam item tersebut adalah *Work More Quickly*, *Job Performance*, *Increase Productivity*, *Effectiveness*, *Makes Job Easier*, dan *Useful*.

b. Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*)

Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (*“is the extent to which a person believes that using a technology will be free of effort.”*)

Dapat disimpulkan bahwa jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa konstruk persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) mempengaruhi persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), sikap (*attitude*), niat (*behavioral intention*), dan penggunaan sesungguhnya (*behavior*). Walaupun pada penelitian Chau dan Hu pada tahun 2002 tentang penggunaan teknologi *telemedicine* oleh

⁸⁶Jogiyanto, P, “*Sistem Informasi Keperilakuan Edisi Revisi*” Yogyakarta: Penerbit Andi. 2008. hlm. 126.

dokter-dokter di Hongkong mendapatkan hasil yang sebaliknya.⁸⁷ Seperti halnya pada konstruk persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) Davis menggunakan 6 buah item untuk membentuk konstruk ini. Keenam item tersebut adalah *Easy of Learn, Controllable, Clear & Understandable, Flexible, Easy to Become Skillful, dan Ease to Use.*

- c. Sikap terhadap perilaku (*attitude towards behavior*) atau sikap menggunakan teknologi (*attitude towards using technology*)

Sikap terhadap perilaku (*attitude towards behavior*) didefinisikan oleh Davis et al. sebagai perasaan-perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan (*“an individual’s positive or negative feelings about performing the target behavior.”*)⁸⁸ Sedangkan, Mathieson mendefinisikan sikap terhadap perilaku (*attitude towards behavior*) sebagai evaluasi pemakai tentang ketertarikannya menggunakan sistem (*“the user’s evaluation of the desirability of his or her using the system.”*)⁸⁹ Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sikap (*attitude*) ini berpengaruh secara positif ke niat perilaku (*behavioral intention*). Namun, menurut Ajzen dalam Jogiyanto 2008 banyak sekali perilaku-perilaku yang dilakukan oleh manusia di luar kemauan kontrolnya. Perilaku tersebut dinamakan perilaku kewajiban (*mandatory behavior*), perilaku yang diwajibkan

⁸⁷Jogiyanto, P. Sistem Informasi Keperilakuan..., 217.

⁸⁸Davis, F.D, “*Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*”. MIS Quarterly, (online), Vol. 13No.5:pp319339. 1989. hlm. 319-339.

⁸⁹Mathieson, K. “*Predicting User Intentions: Comparing the Technology Acceptance Model with the Theory of Planned Behavior, Itrformatiort Systems Research*”, Vol. 2, pp.173-191. 1991.

adalah perilaku yang bukan atas kemauannya sendiri tetapi karena memang tuntutan atau kewajiban dari kerja.⁹⁰

- d. Niat perilaku (*behavioral intention*) atau niat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*)

Niat perilaku (*behavioral intention*) adalah suatu keinginan (niat) seseorang untuk melakukan suatu perilaku yang tertentu. Seseorang akan melakukan suatu perilaku (*behavior*) jika mempunyai keinginan atau niat (*behavioral intention*) untuk melakukannya. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa niat perilaku (*behavioral intention*) merupakan prediksi yang baik dari penggunaan teknologi oleh pemakai sistem.

- e. Perilaku (*behavior*) atau penggunaan teknologi sesungguhnya (*actual technology use*)

Perilaku (*behavior*) adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam konteks penggunaan sistem teknologi informasi, perilaku (*behavior*) adalah penggunaan sesungguhnya (*actual use*) dari teknologi. Karena penggunaan sesungguhnya tidak dapat diobservasi oleh peneliti yang menggunakan daftar pertanyaan, maka penggunaan sesungguhnya ini banyak diganti dengan nama persepsi pemakai (*perceived usage*). Davis pada tahun 1989 menggunakan pengukuran pemakaian sesungguhnya (*actual usage*), dan Igbaria et al. pada tahun 1995 menggunakan pengukuran persepsi pemakai (*perceived usage*) yang diukur sebagai jumlah waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan

⁹⁰Jogiyanto, P. "Sistem Informasi Keperilakuan Edisi Revisi". Yogyakarta: Penerbit Andi. 2008. hlm. 27.

suatu teknologi dan frekuensi penggunaannya. Szajna pada tahun 1994 menyarankan menggunakan dilaporkan-sendiri (*self-reported usage*) sebagai pengganti penggunaan sesungguhnya (*actual usage*).

G. *Theory of Planned Behavior* (TPB)

Teori perilaku rencana (*theory of planned behavior* atau TPB) merupakan pengembangan lebih lanjut dari *theory of reasoned action* (TRA). Pada TRA niat perilaku (*behavioral intention*) dipengaruhi oleh sikap terhadap perilaku (*attitude towards behavior*) dan norma subyektif (*subjective norm*). Konstruksi sikap terhadap perilaku akan dijelaskan pada sub bab TAM, sedangkan norma subyektif (*subjective norm*) adalah persepsi atau pandangan seseorang terhadap kepercayaan-kepercayaan orang lain yang akan mempengaruhi niat untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku yang sedang dipertimbangkan. Norma subyektif berhubungan dengan faktor pengaruh sosial seperti orang-orang disekitar individu.

Ajzen menambahkan sebuah konstruksi yang sebelumnya tidak ada di dalam TRA. Konstruksi tersebut ditambahkan untuk mengontrol perilaku yang dibatasi oleh keterbatasan-keterbatasan kurangnya sumber daya untuk melakukan perilaku. Konstruksi ini disebut dengan persepsi kontrol perilaku (*perceived behavioral control*). Persepsi kontrol perilaku (*perceived behavioral control*) didefinisikan sebagai kemudahan atau kesulitan persepsian untuk melakukan perilaku (*“the perceived ease of difficulty of performing the behavior”*).⁹¹ Persepsi kontrol perilaku (*perceived behavioral control*) juga

⁹¹ Ajzen, I. “*The Theory of Planned Behavior. Organizational Behavior and Human Decision Processes (50:2)*”, pp. 179-211. 1991. hlm. 88.

didefinisikan sebagai persepsi dan konstruk-konstruk internal dan eksternal dari perilaku (*“perception of internal and external constructs of behavior”*).⁹²

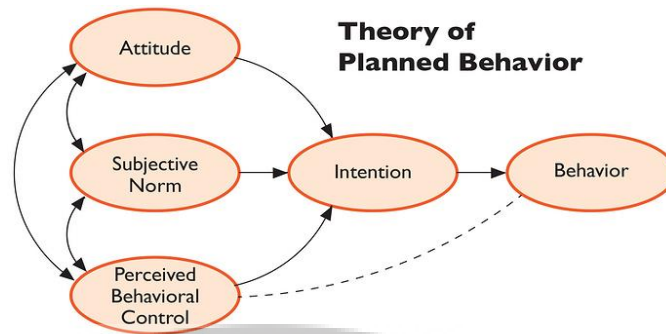
Teori perilaku rencana (TPB) menunjukkan bahwa tindakan manusia diarahkan oleh tiga macam kepercayaan-kepercayaan. Kepercayaan tersebut adalah:

1. Kepercayaan-kepercayaan perilaku (*behavioral beliefs*), yaitu kepercayaan-kepercayaan tentang kemungkinan terjadinya perilaku. Dalam TRA komponen ini disebut dengan sikap (*attitude*) terhadap perilaku.
2. Kepercayaan-kepercayaan normatif (*normative beliefs*), yaitu kepercayaan-kepercayaan tentang ekspektasi-ekspektasi *normative* dari orang-orang lain dan motivasi untuk menyetujui ekspektasi tersebut. Dalam TRA, komponen ini disebut dengan norma-norma subyektif sikap (*subjective norms*) terhadap perilaku.
3. Kepercayaan-kepercayaan kontrol (*control beliefs*), yaitu kepercayaan-kepercayaan tentang keberadaan faktor-faktor yang akan memfasilitasi atau merintangai kinerja dari perilaku dan kekuatan persepsian dari faktor-faktor tersebut. Dalam TRA, konstruk ini belum ada dan ditambahkan ke dalam TPB sebagai persepsi kontrol perilaku (*perceived behavioral control*).

Teori perilaku rencana (*theory of planned behavior* atau TPB) merupakan pengembangan dari teori tindakan beralasan (*theory of reasoned action* atau TRA) inilah menjadi salah satu teori dasar dari penelitian ini.

Hubungan antar konstruk-konstruk TPB dapat dilihat pada Gambar 2.2.

⁹²Taylor, S., & Todd, P. A. “*Understanding Information Technology Usage: A Test of Competing Models. Information Systems Research (6:1)*”, 144- 176. 1995. hlm.149



Gambar 2.2 Diagram *Theory of planned behavior*.⁹³

H. Integrasi TAM dan TPB

Pada penelitian-penelitian terdahulu mengenai sistem teknologi informasi, TAM sering digunakan sebagai teori yang mendasari penelitian-penelitian tersebut. Pada TAM variabel niat (*intention*) dipengaruhi oleh dua variabel utama lainnya yaitu persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Namun, TAM tidak memasukkan pengaruh dari faktor sosial dan faktor kontrol pada perilaku. Padahal pada penelitian-penelitian selanjutnya diketahui bahwa kedua faktor tersebut telah terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi. Faktor-faktor tersebut juga merupakan penentu dari perilaku di teori perilaku perencanaan (*theory of planned behavior* atau *TPB*). Di TPB, faktor sosial atau pengaruh sosial disebut dengan norma subyektif (*subjective norm*) yang telah terbukti mempengaruhi niat. Faktor kontrol di TPB adalah persepsi kontrol perilaku (*perceived behavior control*) yang dimodelkan mempengaruhi baik ke niat (*intention*) atau langsung ke perilaku (*behavior*).

⁹³<https://idtesis.com/teori-lengkap-tentang-theory-planned-behaviour-tpb-menurut-para-ahli-dan-contoh-tesis-theory-planned-behaviour-tpb/>. Diakses 25 Juni 2019.

Integrasi TAM dan TPB merupakan sebuah teori yang memasukkan kedua faktor TPB ke dalam model TAM sehingga kelemahan pada model TAM yang tidak dapat mengontrol perilaku pengguna sistem informasi dapat diatasi. Hal tersebut berarti model TAM dan TPB dapat digunakan secara bersama-sama untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi sikap dan perilaku penerimaan penggunaan suatu sistem informasi dalam hal ini kaitannya dengan Go-Pay.⁹⁴



⁹⁴Sebagaimana dikutip oleh Lisa Noor Ardhiani dalam *Analisis Faktor-faktor penerimaan Penggunaan Quiperschool.com dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) dan Theory of Planned Behavior (TPB) di SMA 7 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016, hlm, 16-17.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Sugiyono menyatakan bahwa objek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa objek penelitian merupakan sasaran yang ingin dicapai oleh peneliti untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang suatu hal.⁹⁵

Di dalam Penelitian ini penulis mengambil judul penelitian yaitu, “Analisis Faktor Pengaruh Teori TAM dan TPB Terhadap Minat Pengguna Produk *E-Money* (Go-Pay)”. Sesuai dengan judul penelitian maka penelitian ini terdiri dari lima (5) variabel yaitu empat (4) variabel bebas (independen) dan satu (1) variabel terikat (variabel dependen).

Objek penelitian yang menjadi variabel independen adalah persepsi kemudahan pengguna (X_1), persepsi kegunaan (X_2), Norma subyektif (X_3) dan persepsi kontrol perilaku (X_4) sedangkan variabel dependen yaitu Minat perilaku menggunakan teknologi (Y), penelitian ini akan dilakukan di Fakultas Syariah angkatan 2015-2016 prodi Hukum Ekonomi Syariah Universitas Islam Bandung. Penentuan objek dan subjek penelitian pada dasarnya ada dua

⁹⁵Sugiyono, “*Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*”, Bandung: PT Alfabeta, 2016, hlm. 39.