

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi selalu memunculkan inovasi yang disruptif, mulai dari *handphone/smartphone* yang menggantikan telepon konvensional, mobil listrik yang mulai menggantikan mobil berbahan bakar minyak, literatur digital yang menggantikan literatur cetak dan kini *cryptocurrency* atau mata uang digital yang mencoba untuk menggantikan mata uang konvensional serta sistem pembayaran konvensional. *Cryptocurrency* menjadi fenomena global yang seringkali disebut oleh media maupun institusi pemerintahan (Glaser, *et al.*, 2014).

Bitcoin merupakan *cryptocurrency* terdesentralisasi pertama di dunia yang diciptakan oleh seseorang dengan nama samaran Satoshi Nakamoto pada tahun 2009. Setelah penciptaan bitcoin, ribuan *cryptocurrency* baru berhasil diciptakan, yaitu altcoin dan crypto-token. Altcoin merupakan mata uang digital alternatif yang diciptakan sebagai solusi atas kekurangan-kekurangan bitcoin, sedangkan crypto-token merupakan representasi dari aset yang dapat ditukarkan, mulai dari komoditas hingga *cryptocurrency* lainnya (Investopedia.com, 2018). Transaksi yang terjadi pada mata uang digital bersifat P2P (*peer-to-peer*) antara penggunanya atau tanpa adanya mediator. Transaksi tersebut diverifikasi oleh node-node jaringan melalui penggunaan kriptografi dan direkam dalam buku besar yang didistribusikan ke publik yang disebut sebagai *blockchain*, sehingga tidak memerlukan adanya pihak ketiga. (Brito dan Castillo, 2013).

Bitcoin merupakan *cryptocurrency* dengan kapitalisasi pasar yang terbesar di antara 1737 *cryptocurrency* lainnya dengan nilai sebesar 131,5 miliar dolar dan merepresentasikan 48,4% dari total kapitalisasi

cryptocurrency (coinmarketcap.com, 2018). Ethereum, Ripple, Bitcoin Cash dan EOS merupakan altcoin dan crypto-token yang masing-masing memiliki kapitalisasi pasar di atas 6 miliar dolar. Keempat *cryptocurrency* tersebut bersama bitcoin merepresentasikan 77,4 % dari keseluruhan *cryptocurrency* yang beredar (Coinmarketcap.com, 2018).

Cryptocurrency memiliki kelebihan dibandingkan dengan mata uang konvensional, di antaranya adalah kemudahan dalam hal transfer dana antara dua pihak. Transaksi tersebut difasilitasi melalui penggunaan kunci publik dan kunci privat sehingga kerahasiaan pengguna dapat terjaga. Hal ini berbeda dengan menggunakan kartu kredit, dimana informasi pengguna akan diketahui jika melakukan transaksi. Selain itu, transaksi yang terjadi pada *cryptocurrency* tidak memerlukan adanya pihak ketiga untuk memverifikasi transaksi yang terjadi, melainkan menggunakan algoritma untuk memverifikasi transaksi tanpa melewati institusi finansial (Nakamoto, 2008).

Beberapa negara sudah menerima bitcoin sebagai mata uang yang legal, terutama negara yang ingin menggantikan penggunaan uang tunai (Bunjaku, 2017), seperti Estonia, Amerika Serikat, Denmark, Swedia, Korea Selatan, Belanda, Finlandia, Kanada, Inggris, dan Australia (Scott, 2016). Banyak toko dan hotel yang menerima pembayaran dengan menggunakan bitcoin di negara-negara tersebut. Bitcoin pernah dipakai sebagai alat pembayaran di pulau Bali, mulai dari untuk pembayaran kafe, hingga pembelian properti (Widiartanto, 2018).

Di Indonesia, *cryptocurrency* sudah mulai diperjualbelikan sejak tahun 2013, akan tetapi baru mendapat perhatian yang serius pada tahun 2017 dimana pada tahun tersebut, peningkatan harga bitcoin mencapai sekitar 1.300% dan ethereum mencapai 13.000%. Indodax menjadi bursa *cryptocurrency* terbesar di Indonesia dengan jumlah anggota pada awal bulan Agustus 2018 sebanyak 1.349.462 orang dan jumlah transaksi berkisar antara

puluhan sampai ratusan miliar rupiah per hari (indodax.com, 2018). *Cryptocurrency* yang diperdagangkan meliputi 21 *cryptocurrency*. Jumlah *cryptocurrency* yang diperdagangkan di bursa Indonesia ini masih kalah jika dibandingkan dengan bursa luar negeri, seperti Binance yang memperjualbelikan sekitar 144 *cryptocurrency* dan HitBTC 324 *cryptocurrency* (coinmarketcap.com, 2018)

Menurut Danella, *et al.* (2015) bitcoin dapat menjadi alat pembayaran sah di Indonesia karena memenuhi semua persyaratan untuk menjadi alat pembayaran, tetapi saat ini bitcoin hanya digunakan sebagai alat investasi untuk penggunaan dalam negeri oleh masyarakat Indonesia karena dikeluarkannya larangan dari BI bahwa bitcoin bukanlah alat pembayaran sah sehingga dilarang dipergunakan sebagai alat pembayaran di Indonesia. Pelarangan ini bukan hanya dilakukan karena pemerintah menganggap bahwa bitcoin sulit untuk dikontrol, namun juga untuk mencegah kejahatan dengan menggunakan *cryptocurrency*, seperti jual beli obat-obatan terlarang, pendanaan terorisme pencucian uang, penggelapan pajak, dan lain sebagainya (Sianipar, 2017; Cahya, 2018).

Tingkat privasi *cryptocurrency* yang lebih tinggi daripada sistem pembayaran konvensional hanya membuat transaksi pada *cryptocurrency* lebih sulit untuk dilacak. Ketika menelusuri transaksi ilegal (obat-obatan terlarang, pencucian uang, penggelapan pajak) para penegak hukum dapat mencocokkan data yang tersimpan pada *blockchain* dengan alamat IP (*Internet Protocol*) para pelaku transaksi, sehingga pelaku transaksi dapat dilacak (Bohannon, 2016). Selain itu, berbagai perusahaan sudah mengembangkan *software* yang bertujuan untuk melakukan identifikasi dompet *cryptocurrency* yang terkait aktivitas kriminal serta melakukan pelacakan terhadap pelaku aktivitas tersebut (Hrones, 2018).

Walaupun *cryptocurrency* tidak diperbolehkan untuk digunakan sebagai alat transaksi di Indonesia, *cryptocurrency* masih dipergunakan sebagai alat investasi jangka panjang, alat trading, dan alat transaksi ke luar negeri. Banyak perusahaan besar yang telah menerima *cryptocurrency* sebagai alat pembayaran. Perusahaan seperti Microsoft, Whole Food, Rakutan, Bloomberg.com, Newegg.com, merupakan sebagian kecil dari ratusan perusahaan yang mengizinkan pembelian atas produk-produk online mereka dengan menggunakan *cryptocurrency* (Chokun, 2018 dan Nishanian, 2018).

Hal inilah yang menyebabkan perlunya penelitian terhadap penggunaan *cryptocurrency* di Indonesia. Karena dapat menjadi masukan dalam menetapkan kebijakan terkait penggunaan *cryptocurrency* secara keseluruhan, bukan hanya untuk transaksi di dalam negeri. Namun, penelitian tentang penerimaan *cryptocurrency* di Indonesia masih sangat terbatas. Para peneliti tersebut baru sebatas meneliti tentang penerimaan bitcoin dan bukan *cryptocurrency* secara keseluruhan, sedangkan dominasi dari bitcoin terus berkurang setiap tahunnya akibat dari bermunculannya *cryptocurrency* baru. Pada awal tahun 2017 dominasi bitcoin mencapai 87,61% dan pada awal tahun 2018 mencapai titik terendahnya, yaitu 33,34% (coinmarketcap, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Kumpajaya dan Dhewanto (2015) yang meneliti penerimaan bitcoin di Indonesia dengan menggunakan TAM dan IDT, menemukan bahwa *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* secara signifikan mempengaruhi intensi untuk menggunakan bitcoin . Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Gunawan dan Novendra (2017), yang meneliti tentang penerimaan bitcoin di Indonesia dengan menggunakan *extended-UTAUT*, menemukan bahwa *performance expectancy* dan *facilitating condition* adalah faktor utama yang mempengaruhi seseorang untuk menggunakan bitcoin. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan penelitian

tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan bukan hanya bitcoin, tetapi juga *cryptocurrency* di Indonesia.

Menurut Venkatesh (2003) *behavioral intention* untuk penerimaan teknologi dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang meliputi *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions*. Venkatesh, *et al.* (2003) mengkaji teori-teori dasar penerimaan teknologi dan menemukan bahwa beberapa faktor memiliki kesamaan di bagian tertentu. Kesamaan faktor tersebut kemudian diseragamkan sehingga menghasilkan model yang terintegrasi yang dinamakan UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Usage of Technology*)

Dari latar belakang tersebut peneliti ingin menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi *behavioural intention* melalui penelitian yang berjudul “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensi Penggunaan Cryptocurrency Di Surabaya.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan permasalahan yang ada, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah *Performance Expectancy* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan *Cryptocurrency* di kota Surabaya?
2. Apakah *Trust* memoderasi hubungan *Performance Expectancy* dan *Behavioral Intention* pada penggunaan *Cryptocurrency* di kota Surabaya?
3. Apakah *Effort Expectancy* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan *Cryptocurrency* di kota Surabaya?

4. Apakah *Trust* memoderasi hubungan *Effort Expectancy* dan *Behavioral Intention* pada penggunaan *Cryptocurrency* di kota Surabaya?
5. Apakah *Social Influence* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan *Cryptocurrency* di kota Surabaya?
6. Apakah *Trust* memoderasi hubungan *Social Influence* dan *Behavioral Intention* pada penggunaan *Cryptocurrency* di kota Surabaya?
7. Apakah *Facilitating Condition* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan *Cryptocurrency* di kota Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis:

1. Pengaruh positif dan signifikan *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan *Cryptocurrency* di kota Surabaya.
2. Pengaruh moderasi *Trust* terhadap hubungan *Performance Expectancy* dan *Behavioral Intention* pada penggunaan *Cryptocurrency* di kota Surabaya.
3. Pengaruh positif dan signifikan *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan *Cryptocurrency* di kota Surabaya.
4. Pengaruh moderasi *Trust* terhadap hubungan *Effort Expectancy* dan *Behavioral Intention* pada penggunaan *Cryptocurrency* di kota Surabaya.
5. Pengaruh positif dan signifikan *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan *Cryptocurrency* di kota Surabaya.

6. Pengaruh moderasi *Trust* terhadap hubungan *Social Influence* dan *Behavioral Intention* pada penggunaan *Cryptocurrency* di kota Surabaya.
7. Pengaruh positif dan signifikan *Facilitating Condition* terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan *Cryptocurrency* di kota Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan Rumusan dan Tujuan Penelitian, maka penelitian ini dapat memberikan kegunaan atau manfaat baik secara akademik dan praktis.

1.4.1 Manfaat Praktis

Memberikan informasi bagi pemerintah Indonesia dalam membuat kebijakan yang berkaitan dengan penggunaan *cryptocurrency* di Indonesia

1.4.2 Manfaat Akademik

Untuk penelitian yang akan datang, penelitian ini memberikan rujukan untuk menjadi acuan penelitian yang serupa sehingga bisa dibandingkan, dan sebagai referensi pustaka yang memberikan informasi kepada pihak lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

1.5 Organisasi Penulisan

Organisasi penulisan tesis disusun dalam lima bab dan cakupan setiap bab dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

Bab 1: Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta organisasi penulisan

Bab 2: Kajian Pustaka

Bab ini memuat penelitian terdahulu, landasan teori mengenai: *Cryptocurrency*, *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Trust*, dan *Behavioral Intention*. Bab ini juga menjelaskan hubungan antar variabel penelitian, model penelitian, dan hipotesis penelitian.

Bab 3: Metode Penelitian

Berisi tentang rancangan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab 4: Hasil dan Analisis Data Penelitian

Dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil pengolahan data penelitian dan diskusi hasil penelitian.

Bab 5: Penutup

Bagian ini berisi kesimpulan dan saran penelitian. Kesimpulan penelitian berdasarkan pada hasil pengujian hipotesis penelitian dan hasil pembahasan. Sedangkan saran penelitian berisikan berbagai masukan-masukan dari peneliti berdasarkan temuan-temuan penelitian