

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Sistem informasi merupakan bagian dari kehidupan manusia saat ini. Dalam berbagai bidang, teknologi berperan penting untuk menunjang setiap aktivitas kehidupan manusia serta mampu mempermudah setiap keperluan hidup manusia sehari-hari. Salah satu contoh kemajuan teknologi saat ini adalah dengan hadirnya internet. Kemajuan teknologi internet telah menjadi simbol cara berkomunikasi secara bebas, tanpa dibatasi oleh ruang, jarak dan waktu. Ditunjang oleh berbagai kelebihan dan keunggulan dari internet, antara lain adalah internet saat ini menjadi salah satu kebutuhan utama masyarakat dalam memenuhi segala kebutuhan yang terkait dengan informasi (Santoso & Anwar, 2015).

Perekonomian internet di Indonesia cenderung masih sehat dengan didorong oleh E-commerce dan Media Online. Ekonomi internet Indonesia saat ini mencapai \$44 miliar yang substansial pada tahun 2020 dan diperkirakan akan tumbuh menjadi \$124 miliar pada tahun 2025. Pengguna internet Indonesia tercatat mencapai 197 juta (Rosnidah., 2019; Zhao & Bacao, 2021).

Pandemi Covid19 yang melanda Indonesia bahkan dunia sejak pertengahan tahun 2020 yang memaksa masyarakat untuk menjaga jarak dan dianjurkan untuk *stay at home* sehingga kegiatan luar rumah seperti sekolah dan bekerja harus dilakukan secara virtual menggunakan teknologi internet. Kemajuan teknologi dan system informasi mempengaruhi internal individu dan seluruh organisasi bisnis (Davis, 2020).

Dengan makin baiknya pertumbuhan teknologi informasi serta didukung dengan jaringan internet yang luas, memudahkan masyarakat untuk menggunakan *smartphone* untuk berbagai aktifitas. Salah satu aktifitas yang banyak dilakukan adalah pembayaran melalui aplikasi pembayaran digital. Ditengah pembatasan social Covid19 hal ini mengubah kebiasaan masyarakat dalam menggunakan alat pembayaran dari tunai menjadi non tunai atau *cashless*. Salah satu pembayaran digital seperti OVO mencatatkan transaksi sebesar 267% selama pandemi. Selanjutnya, DANA yang mencatatkan peningkatan transaksi sebesar 50%. Berikutnya adalah Gopay, e-wallet dari Gojek mencatatkan peningkatan transaksi selama pandemic, hingga 103% (Raza., 2021).

Penggunaan pembayaran digital juga berlaku pada pembayaran parkir yang sebelumnya menggunakan tunai, saat ini sudah banyak system pembayaran parkir menggunakan non-tunai atau *Cashless* karena dimasa pandemic masyarakat cenderung menghindari kontak langsung dengan petugas parkir. Cara yang dapat masyarakat lakukan adalah dengan menggunakan aplikasi pembayaran parkir non-tunai atau *Cashless*, salah satunya adalah PARKEE.

PARKEE adalah aplikasi pembayaran parkir yang dikembangkan oleh PT Inovasi Anak Indonesia. Salah satu keunggulan dari aplikasi PARKEE tersebut adalah untuk pembayaran parkir menggunakan 5 e-wallet yang paling populer di Indonesia yaitu DANA, OVO, Gopay, Tcash, dan LINK aja. Dengan menggunakan system pembayaran *Cashless* masyarakat dapat meminimalisir kontak dengan petugas dimasa pandemic Covid19 sehingga masyarakat tetap dapat merasa aman dan nyaman.

Dengan hadirnya teknologi baru, manusia cenderung menyesuaikan perilaku sehari-harinya. Selain itu, ada beberapa fakta bahwa banyak orang tidak menggunakan system pembayaran digital menggunakan PARKEE karena kesulitan dalam penggunaan, keamanan, manfaat dan berbagai factor internal dan eksternal lainnya. Fenomena penggunaan pembayaran digital PARKEE dan bagaimana orang menyesuaikan perilakunya mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang keduanya.

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas, disusun rumusan masalah sebagai berikut :

Faktor apa sajakah yang menjadi pertimbangan pengguna dalam memilih metode pembayaran parkir *Cashless* menggunakan aplikasi PARKEE.

## **1.3. TUJUAN DAN MANFAAT**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor yang menjadi pertimbangan pengguna pada pembayaran parkir *Cashless* menggunakan aplikasi PARKEE.

### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat secara teoritis dan secara praktis yang akan dicapai dalam penulisan ini adalah :

### **1.3.2.1 Manfaat Teoritis**

1. Dalam bidang sistem informasi, hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi dan penunjang wawasan konseptual yang berkaitan dengan kemudahan, interaksi layanan, dan kualitas informasi.
2. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan aplikasi PARKEE, selanjutnya diharapkan dijadikan sebagai pengalaman yang berharga dalam meningkatkan kemampuan penulis dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.

### **1.3.2.2 Manfaat Praktis**

1. Dapat menjadi sarana latihan yang tepat untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan teoritis kedalam praktik nyata dibidang penggunaan aplikasi.
2. PT.Inovasi Anak Indonesia dapat mengetahui faktor pengaruh penggunaan aplikasi PARKEE dan dapat mengembangkan aplikasinya.

## **1.4 BATASAN PENELITIAN**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sumber data terbatas hanya pada kuisisioner yang disebar kepada pengguna aplikasi PARKEE.
2. Penelitian ini menggunakan metode Confirmatory Factor Analysis (CFA) .
3. Analisis pengukuran faktor pengguna pembayaran parkir pada aplikasi PARKEE.
4. Pengelolaan data kuisisioner dihitung menggunakan aplikasi SPSS.

## **1.5 METODE PENELITIAN**

### **1.5.1 Objek Penelitian**

Objek pada penelitian ini adalah pengguna aplikasi PARKEE yang pernah melakukan pembayaran cashless dengan aplikasi PARKEE dilokasi parkir yang sudah menerapkan pembayaran parkir cashless.

### **1.5.2 Metode Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dan informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

#### **1. Metode Analisis**

Pada metode ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu :

- a. Survei mengenai sistem pembayaran parkir Cashless di beberapa lokasi parkir diantaranya Mall Ciputra Semarang, DP Mall Semarang, Tentrem Mall Semarang, dan Gramedia Semarang.
- b. Analisis dan identifikasi masalah.
- c. Mencari dan menentukan solusi yang tepat dari permasalahan yang ada.

#### **2. Metode Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu :

- a. Melakukan wawancara dengan pengelola parkir
- b. Memberikan kuisisioner kepada pengguna aplikasi PARKEE
- c. Memberikan kuisisioner kepada petugas parkir / kasir



#### BAB IV

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.

Menjelaskan tentang hasil dari penelitian, serta pembahasan masalah yang sedang diteliti.

#### BAB V

#### KESIMPULAN DAN SARAN.

Bab terakhir meliputi kesimpulan dari analisa serta saran dari penelitian yang sudah dilakukan.