

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang telah berlangsung telah mengalami beberapa perubahan yang cukup signifikan. Arus globalisasi saat ini berdampak pada teknologi yang juga semakin berkembang dari hari ke hari. Yang dimaksud dengan teknologi digital itu sendiri adalah suatu alat yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia atau manual untuk pengoperasiannya, melainkan digantikan oleh sistem otomatis dengan menggunakan sistem otomatis. Lahirnya teknologi digital di segala aspek kehidupan manusia, terutama di bidang bisnis dan keuangan. Dalam hal transaksi misalnya, masyarakat kini dimudahkan dengan transaksi digital. Dan teknologi digital di bidang bisnis atau perdagangan itu sendiri yaitu *e-commerce* dan *marketplace*.

Apalagi era digital lahir dengan maraknya jaringan digital dan internet, khususnya teknologi informasi komputer. Kekuatan media era digital ini memudahkan masyarakat untuk menerima informasi dengan lebih cepat. Era digital bukan persoalan tidak siap atau siap untuk sebuah pilihan, tetapi itu adalah konsekuensi. Teknologi akan terus bergerak seperti arus laut yang terus mengalir di tengah kehidupan manusia. Sehingga tidak ada pilihan lain selain menguasai dan menguasai teknologi dengan baik dan benar agar dapat memperoleh manfaat yang maksimal. Dunia digital berbasis internet membuat segala aktivitas penggunanya tak terbatas ruang dan waktu.

Digital sangat penting di masa sekarang karena memiliki fungsi dan tujuan membantu untuk bekerja, bertukar, menyimpan dan mentransfer informasi tentang penyebaran informasi secara cepat, berkualitas dan efisien. Pesatnya perkembangan digitalisasi telah membuat kehidupan manusia menjadi praktis dan mudah serta menawarkan peluang bagi kaum milenial. generasi Milenial dan Zilenial saat ini adalah pengguna digital sebagai

generasi yang memiliki banyak semangat dan upaya yang lebih luas serta mampu membangun, meningkatkan dan memajukan negara. Generasi milenial dan Zilenial biasanya mampu menjadi pionir pertama yang membawa revolusi suatu negara. Dengan berkembangnya era dimana teknologi digital semakin maju, para milenial semakin ingin memanfaatkannya.

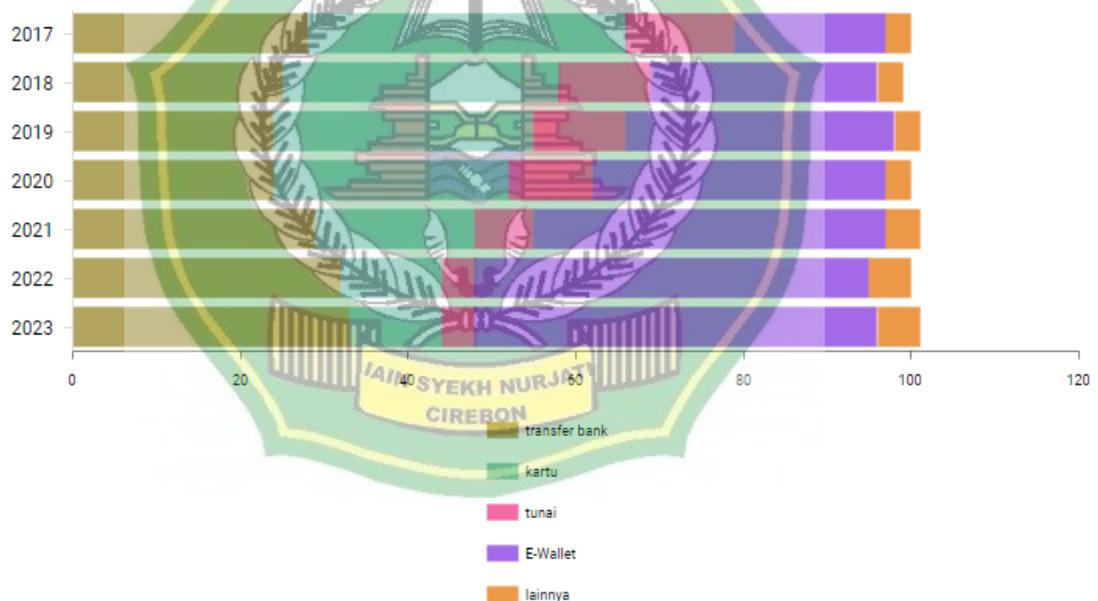
Digitalisasi dalam hal pembayaran atau transaksi juga semakin berkembang dewasa ini karena masyarakat khususnya milenial dimudahkan dengan transaksi digital. Transaksi digital bersifat non tunai (cashless), seperti mobile banking atau alat transaksi virtual lainnya. Tersedianya fasilitas ini memastikan masyarakat tidak perlu beranjak dari tempat duduknya untuk bertransaksi. Semuanya hanya dapat dilakukan melalui ponsel yang terhubung ke Internet. Transaksi digital dirancang untuk memudahkan masyarakat, khususnya pendukung keuangan dan pengguna jasa keuangan, untuk melakukan aktivitas keuangan, serta meminimalkan risiko keuangan yang mungkin terjadi tanpa harus membawa uang dalam jumlah besar kemana-mana.

Berdasarkan data Bank Indonesia, Pada tahun 2019 pertumbuhan nilai transaksi uang elektronik sebesar 145,1 triliun, lalu naik pada tahun 2020 menjadi 204,9 triliun, kemudian pada bulan desember 2021 sebesar 35,1 triliyun atau jika di akumulasikan dari bulan Januari 2021- desember 2021 sekitar 305,4 triliun. Membuktikan bahwa transaksi ekonomi pada keuangan digital terus berkembang seiring dengan meningkatnya penerimaan masyarakat dalam berbelanja secara online serta perluasan pembayaran digital. (Bank Indonesia, 2021)

Masyarakat khususnya generasi milenial dan Z lebih memilih dompet digital karena menilai transaksi kredit atau non tunai jauh lebih praktis dibandingkan transaksi konvensional menggunakan uang tunai. Dengan transaksi cashless, pengguna tidak perlu lagi membawa uang tunai terlalu banyak dan melakukan transaksi pembayaran lebih cepat. Pengguna juga tidak perlu lagi menghitung uang tunai di dompet dan menunggu

kembalian. Kinerja transaksi digital lebih efisien karena dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Tidak hanya untuk berbelanja, layanan cashless juga memudahkan transaksi saat Anda ingin membayar tagihan. Selain mudah, pengguna tidak perlu lagi mengantri jika ingin membayar tagihan listrik, air dan telepon, termasuk belanja. Tidak hanya hemat dan praktis, penggunaan non tunai juga memiliki banyak keuntungan. Pasalnya dompet digital bekerja sama dengan banyak *merchant*. Promosi yang ditawarkan pun bervariasi, mulai dari potongan harga/diskon hingga *cashback* jika transaksi dilakukan dengan pembayaran uang elektronik. Tak hanya *merchant*, tak jarang beberapa layanan uang elektronik juga menyediakan berbagai voucher belanja sehingga bisa lebih hemat.

Gambar 1.1 Grafik Metode Pembayaran E-Commerce



Sumber: <https://databoks.katadata.co.id>

Dari gambar grafik diatas dapat dilihat bahwa Statista memproyeksikan metode pembayaran dengan menggunakan e-wallet (dompet digital) semakin digemari untuk transaksi e-commerce. Pada 2017, penetrasi penggunaan e-wallet masih sebesar 18% atau ketiga terendah dari metode pembayaran lainnya. Hal ini dikarenakan kekhawatiran konsumen terhadap keamanan data pribadi yang tersimpan dalam akun pengguna e-

wallet. Adapun yang tertinggi adalah dengan menggunakan kartu, baik kredit, debit, dan Prabayar sebesar 38% dan transfer bank sebesar 28%. Sedangkan pada tahun 2018 pembayaran menggunakan e-wallet berhasil menggeser metode transfer bank, yaitu sebesar 27% sedangkan transfer bank sebesar 25%. Pembayaran melalui kartu masih mendominasi pada tahun tersebut, yaitu sebesar 33%. Pada 2019, diproyeksikan e-wallet memimpin dalam metode pembayaran e-commerce. Secara berturut-turut e-wallet menguasai sebesar 32%, sedangkan kartu sebesar 31% dan transfer bank sebesar 24%. Pada tahun-tahun selanjutnya porsi pembayaran menggunakan e-wallet semakin besar, yaitu diproyeksikan mencapai 45% pada 2021, 49% pada 2022, dan sebesar 50% pada 2023. Hal ini dikarenakan tingkat keamanan, kemudahan dan manfaat yang dirasakan konsumen dalam bertransaksi. (Wulandari, 2020)

Selain dompet digital, perkembangan transaksi digital pula berlanjut menggunakan metode pembayaran baru yaitu *paylater*. *Paylater* merupakan metode pembayaran kredit dengan sistem penalti terlewat dari perusahaan aplikasi *paylater* di akun pengguna di merchant, lalu pengguna membayar tagihan ke perusahaan aplikasi *paylater* sesuai waktu yang ditentukan. Banyak generasi muda milenial yang tertarik dengan sistem pembayaran *paylater* ini. Berbagai alasan misalnya ketika ingin memiliki sesuatu dan takut kehabisan sesuatu tapi belum punya uang nantinya *paylater* menjadi jalan pintas yang digunakan. Menggunakan *paylater* ketika berbelanja mempunyai kelebihan tersendiri. Praktis digunakan, misalnya. Hal ini dikarenakan pengguna dapat melakukan transaksi walaupun belum memiliki budget yang cukup, terutama bagi anak muda yang belum memiliki penghasilan pribadi dan masih meminta kepada orang tua. Pendaftaran untuk bisa menggunakan *paylater* juga cukup simpel dan praktis. Tidak hanya kemudahan akan tapi pengguna juga memiliki banyak keuntungan jika menggunakan *paylater*, dengan banyaknya promo dan *cashback* menarik yang tersedia. Seringkali, promo tersebut diadakan hanya bisa menggunakan pembayaran *paylater*. Selain itu, varian cicilan yang

ditawarkan juga sangat beragam, pengguna bisa menentukan sendiri jangka waktu yang dipilih tenor cicilan mulai dari 1 bulan hingga 1 tahun.

Berdasarkan laporan terbaru Kredivo bertajuk "*Perilaku Konsumen E-commerce Indonesia*" per Juni 2022, Laporan ini mencatat pengguna *paylater* di platform *e-commerce* meningkat menjadi 38% di 2022 dibandingkan tahun 2021 yang sekitar 28%. Adapun survei ini dilakukan pada Maret 2022 pada 3500 responden di seluruh Indonesia. (Anestia, 2022)

Persaingan ketat untuk pangsa pasar antara perusahaan dompet digital dan *paylater* ini telah menghasilkan banyak promosi dan *cashback*. Perang diskon ini bisa mengaburkan pengertian "hemat" dan berujung pada perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif adalah tindakan membeli barang atau jasa bukan untuk memenuhi kebutuhannya tetapi keinginannya secara berlebihan sehingga menimbulkan pemborosan. Karena promosi menarik orang untuk tergoda membelanjakan uang untuk barang atau jasa yang sebenarnya tidak mereka butuhkan, uang itu bisa dialokasikan untuk hal lain.

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan di atas, diketahui adanya fenomena perilaku boros bagi masyarakat pengguna pembayaran dompet digital dan *paylater*. Dengan kondisi tersebut sebenarnya apakah ada pengaruh pembayaran dompet digital dan *paylater* terhadap perilaku konsumtif. Maka dengan itu peneliti mengambil judul penelitian ini adalah **"PENGARUH DIGITAL PAYMENT DAN PAYLATER TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MASYARAKAT "**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah penelitian yang ditemukan adalah:

1. Penggunaan dompet digital yang mudah membuat masyarakat aktif berbelanja karena lebih efisien
2. Penawaran banyaknya promo dan diskon membuat kalangan masyarakat mulai beralih dari penggunaan uang tunai dan kurang peka dalam pengeluaran sehingga membuat masyarakat berperilaku konsumtif.
3. Dengan adanya fitur paylater yang bisa meminjamkan dana dengan cicilan dalam jangka waktu yang ditetapkan, membuat kalangan masyarakat berperilaku konsumtif.
4. Fitur paylater sering adanya promo dan cashback membuat masyarakat berperilaku konsumtif
5. Perilaku konsumtif ini sering dilakukan oleh masyarakat kelas ekonominya menengah yang mudah termakan oleh promosi dan diskon
6. Ketika seseorang dengan perilaku konsumtifnya tidak dapat mengendalikan diri sehingga seseorang terlilit hutang.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan fokus berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah diatas, peneliti mendefinisikan masalah yang terjadi. Batasan masalah penelitian ini adalah :

1. Luas lingkup hanya meliputi informasi seputar dompet digital, paylater dan perilaku konsumtif masyarakat
2. Subjek penelitian adalah masyarakat yang menggunakan fitur dompet digital dan paylater
3. Subjek penelitian adalah masyarakat yang berdomisili di Kecamatan Kapetakan Cirebon

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalahnya menjadi:

1. Apakah sistem pembayaran Dompot digital berpengaruh terhadap perilaku konsumtif masyarakat?
2. Apakah pengaruh sistem pembayaran paylater berpengaruh terhadap perilaku konsumtif masyarakat?
3. Apakah sistem pembayaran dompet digital dan paylater berpengaruh terhadap perilaku konsumtif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, perumusan masalah dan batasan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh sistem pembayaran dompet digital terhadap perubahan perilaku konsumtif masyarakat
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh sistem pembayaran paylater terhadap perubahan perilaku konsumtif masyarakat
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh digital dan paylater terhadap perilaku konsumtif masyarakat

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka manfaat penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan dan manfaat khususnya dalam ruang lingkup ekonomi terutama mengenai pengaruh sistem pembayaran dompet digital terhadap perubahan perilaku konsumen, selanjutnya diharapkan

penelitian ini dapat berkontribusi dalam bertambahnya karya ilmiah bidang ekonomi di Indonesia.

2. Secara Akademis

Diharapkan penelitian ini dapat membantu memperluas wawasan pengetahuan bagi sivitas akademika dalam lingkup penelitian ekonomi yang berhubungan dengan sistem transaksi dompet digital dan paylater serta perubahan perilaku konsumen.

3. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk menjadi bahan referensi, kerangka acuan dan landasan bagi penelitian lanjutan mengenai sistem transaksi dompet digital dan paylater serta perubahan perilaku konsumen.

G. Sistematika Penulisan

Penelitian ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Telaah Pustaka dan Kerangka Pemikiran. Pada bab ini berisi telaah pustaka yang berkaitan dengan judul penulisan skripsi, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

BAB III Metodologi Penelitian. Bab ini berisi metodologi penelitian meliputi metode penelitian, sumber data, populasi dan sampel serta teknik analisis data

BAB IV Hasil dan Pembahasan. Berisi tentang gambaran umum Kecamatan Kapetakan Cirebon serta hasil dari penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup. Bab ini terdiri dari kesimpulan serta saran berdasarkan hasil penelitian