

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Revolusi Industri 4.0 menuju era society 5.0 telah membawa perubahan signifikan terhadap cara hidup manusia. Revolusi industri 4.0 menerapkan konsep otomatis dimana dalam pengaplikasian dilakukan oleh mesin tanpa memerlukan tenaga manusia. Semakin canggihnya teknologi digital masa kini membuat perubahan besar terhadap dunia, termasuk juga dalam dunia keuangan. *Financial Technology (fintech)* muncul dan berkembang seiring perubahan gaya hidup masyarakat yang saat ini didominasi oleh pengguna teknologi informasi dengan tuntutan hidup yang serba cepat. Penggunaan fintech dapat lebih memaksimalkan pelayanan produk perbankan sehingga sistem pembayaran dalam transaksi jual beli menjadi lebih efektif dan efisien.

Fintech merupakan cakupan bisnis keuangan digital yang menyediakan jasa keuangan dengan memanfaatkan perangkat lunak dan teknologi modern. Fintech bergerak dalam berbagai bidang seperti pembayaran, investasi, pembiayaan dan riset keuangan. Saat ini sistem pembayaran non tunai seperti *e-wallet* dan *payment gateway* banyak diminati oleh kalangan masyarakat terutama oleh gen z karena faktor manfaat yang didapatkan seperti proses pembayaran yang lebih cepat. FinTech sendiri merupakan salah satu alternatif berinvestasi yang menghadirkan pilihan buat Sobat Sikapi yang mempunyai keinginan untuk mengakses layanan jasa keuangan secara praktis, efisien, nyaman, dan ekonomis. Keberadaan FinTech sangat memengaruhi gaya hidup

masyarakat ekonomi. Perpaduan antara efektivitas dan teknologi memiliki dampak positif bagi masyarakat pada umumnya.¹

Jumlah industri yang menyelenggarakan fintech masih terus bertambah dan mengalami peningkatan setiap tahunnya, perihal ini terbukti dari informasi yang diunggah oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) bahwasanya jumlah industri fintech baik yang telah terdaftar maupun yang dalam tahap registrasi masih terus mengalami kenaikan. Hal tersebut dapat memberikan hal positif, karena semakin banyak industri yang memiliki izin operasional diharapkan mampu membagikan kenyamanan kepada masyarakat dalam menggunakan jasa keuangan berbasis teknologi digital. Adapun pihak yang mengawasi bisnis *fintech* adalah bank indonesia, Otoritas Jasa Keuangan. Peraturan-peraturan yang dibuat oleh pihak yang mengawasi fintech sangat menguntungkan bagi pengguna fintech, jadi setiap penggunaannya mendapatkan perlindungan dan kenyamanan saat melakukan transaksi.²

Di Indonesia sendiri terdapat organisasi yang ditunjuk langsung oleh OJK Sebagai Asosiasi Penyelenggara Inovasi Keuangan Digital, organisasi tersebut adalah Asosiasi Fintech Indonesia (AFTECH). terdapat 366 perusahaan *fintech* yang telah bergabung menjadi anggota asosiasi hingga akhir tahun lalu. Jumlah ini bertambah 3,97% dari tahun sebelumnya yang sebanyak 352 anggota. Dari jumlah tersebut, terdapat tiga model bisnis terbesar anggota

¹ Otoritas jasa keuangan, “Yuk Mengenal *Fintech!* Keuangan Digital yang Tengah Naik Daun,” last modified 2023, <https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/10468>.

² Otoritas jasa keuangan, “Financial Technology-P2p Lending,” Otoritas Jasa Keuangan, last modified 2023, [https://ojk.go.id/id/kanal/iknb/financial-technology/default.aspx#:~:text=Fintech lending juga disebut sebagai,OJK adalah sebanyak 102 perusahaan.](https://ojk.go.id/id/kanal/iknb/financial-technology/default.aspx#:~:text=Fintech%20lending%20juga%20disebut%20sebagai,OJK%20adalah%20sebanyak%20102%20perusahaan.)

Aftech. Antara lain, perusahaan pinjaman *online* sebanyak 102 anggota (27,8%) inovasi keuangan digital (IKD) 84 anggota (22,95%) dan pembayaran digital 39 anggota (10,65%).³ Mayoritas pengguna fintech di Indonesia pada tahun 2023 jika dilihat dari usianya, mayoritas atau 70,8% pengguna fintech berasal dari kelompok usia 26-35 tahun. Kemudian pengguna dengan rentang usia 36-50 tahun ada 23,1%, dan kelompok usia 18-25 tahun hanya 6,1%.⁴

Digital payment adalah metode pembayaran dalam media elektronik yang tidak lagi membutuhkan uang kertas atau cek dalam transaksinya. Menurut Bank Indonesia instrument pembayaran elektronik dengan menggunakan kartu telah berkembang menjadi bentuk yang lebih praktis yakni dengan uang elektronik. Meskipun memuat karakteristik yang sedikit berbeda dengan instrumen pembayaran lainnya seperti kartu ATM/debit, namun penggunaan instrumen ini tetap sama dengan kartu kredit dan kartu ATM/debit yaitu ditujukan untuk pembayaran. Digital Payment merupakan wakil dari seluruh pembayaran non-tunai, yang juga diartikan sebagai transaksi pembayaran elektronik antara pelaku bisnis pembeli dan penjual menggunakan akun tabungan melalui jaringan internet atau jaringan elektronik.⁵ Menurut laporan Bank Indonesia (2022) yang berjudul "Booklet Perkembangan Uang

³ Cindy annur mutia, "Ada 366 Anggota Asosiasi Fintech Di Indonesia Hingga 2022, Begini Trennya," DATABOKS, last modified 2023, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/08/01/ada-366-anggota-asosiasi-fintech-di-indonesia-hingga-2022-begini-trennya#:~:text=Berdasarkan laporan survei Asosiasi Fintech,asosiasi hingga akhir tahun lalu.>

⁴ Nabilah Muhamad, "Pengguna Fintech Indonesia Didominasi Kelompok Pendapatan Menengah," DATABOKS, last modified 2023, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/31/pengguna-fintech-indonesia-didominasi-kelompok-pendapatan-menengah.>

⁵ vira ap Adriani. yanuar, "Pengaruh Penggunaan *Digital Payment* Terhadap Kinerja Keuangan Pada UMKM Makasar" 6, no. 2 (2023).

Elektronik (e-Money)" , jenis-jenis digital payment adalah sebagai berikut: Mobile Payment, Internet Banking, E-Wallet, Dompot, QR Payment Pembayaran.⁶

Perkembangan *digital payment* ini menjadi tawaran bagi generasi Z untuk menolak atau menerimanya sesuai kebutuhannya. Perkembangan sistem yang seharusnya memberikan kemudahan untuk seseorang agar dapat mengatur pola hidup menjadi lebih efisien dan mudah mengelola keuangan. Bisa jadi malah sebaliknya bisa membuat seseorang tidak dapat mengatur dan mengelola keuangannya karena berbagai kemudahan untuk bertransaksi menggunakan *digital payment*.

Meskipun masyarakat dari berbagai generasi sudah menggunakan *digital payment*, terutama pembayarannya jasa, generasi yang mempunyai peranan besar saat ini dan masa depan adalah Generasi Z (Gen Z). Meski masih terjadi perdebatan mengenai rentang tahun kelahiran generasi ini, namun secara umum Gen Z adalah mereka yang lahir pada tahun 1995-2010 yang mampu berteknologi. Artinya rentang usia generasi ini pada tahun 2020 berada pada kisaran 10-25 tahun. Dapat dikatakan bahwa generasi ini merupakan generasi yang sudah mengenal teknologi sejak lahir dan ketika dewasa mereka menggunakan teknologi untuk kemudahan dalam bertransaksi keuangan. Banyak dari mereka misalnya yang memanfaatkan layanan pembayaran digital

⁶ Bank Indonesia, "Perkembangan Uang Elektronik (e-Money)," last modified 2022,

untuk memesan makanan, membeli barang, membayar jasa transportasi melalui aplikasi smartphone.⁷

Perilaku keuangan Generasi Z dipengaruhi oleh gaya hidup dan literasi keuangan. Fenomena tersebut menyebabkan peningkatan transaksi digital, sehingga mendorong terciptanya pandangan di masyarakat khususnya generasi Z. Banyak alasan dan pandangan yang muncul terutama pentingnya transaksi dalam penggunaan aplikasi *digital payment*.⁸

The screenshot shows a data dashboard with a search bar and navigation tabs. The main title is 'Jumlah Penduduk menurut Wilayah, Klasifikasi Generasi, dan Jenis Kelamin, Provinsi JAWA BARAT, Tahun 2020'. Below the title is a table with columns for 'Nama Kabupaten/kota', 'Post Generasi Z', 'Generasi Z', and 'Millenial'. Each of these categories is further divided into 'Laki-laki', 'Perempuan', and 'Total'. The table lists data for various regencies/cities including Cirebon, Bekasi, Depok, Cimahi, Tasikmalaya, and Banjar, along with a 'TOTAL' row.

Nama Kabupaten/kota	Post Generasi Z			Generasi Z			Millenial			Laki-laki
	Laki-laki	Perempuan	Total	Laki-laki	Perempuan	Total	Laki-laki	Perempuan	Total	
3274. CIREBON	22.068	20.992	43.060	45.916	43.519	89.435	43.533	41.473	85.006	34.681
3275. BEKASI	160.686	153.010	313.696	335.307	318.195	653.502	354.286	354.491	708.777	275.995
3276. DEPOK	135.717	128.996	264.713	275.090	260.526	535.616	272.416	275.085	547.501	237.545
3277. CIMAHI	34.065	32.792	66.877	77.616	74.381	151.997	75.106	71.789	146.895	64.083
3278. TASIKMALAYA	47.947	45.768	93.715	99.468	94.595	194.063	92.981	88.765	181.746	73.915
3279. BANJAR	12.379	11.852	24.231	26.764	25.077	51.841	25.813	24.509	50.322	19.498
TOTAL	3.177.865	3.034.970	6.212.835	6.672.298	6.293.101	12.965.399	6.424.483	6.228.842	12.653.335	5.103.330

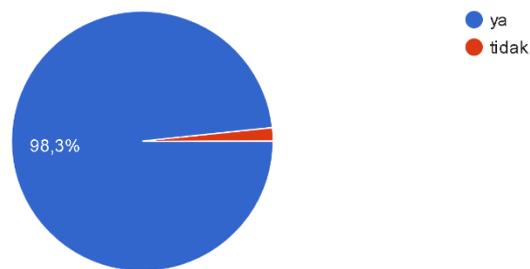
Gambar 1.1 Jumlah generasi Z kota Tasikmalaya

Technology Acceptance Model (TAM) pertama kali dikenalkan oleh Davis pada tahun 1986, TAM mengusulkan dua perasaan/keyakinan secara khusus, yakni: kebermanfaatan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) yang merupakan penentu utama dari

⁷ Andrew Christian Aseng, "Factors Influencing Generation Z Intention in Using FinTech Digital Payment Services," *CogITo Smart Journal* 6, no. 2 (2020): 155–166.

⁸ Hasbia Rizqi Annisa Sita Ramandati, Jubaedah Nawir, and Marlina, "Analisis Perilaku Keuangan Generasi Z Pada Cashless Society Analysis of Financial Behavior of Generation Z on Cashless Society," *Jurnal Visionida* 7, no. 2 (2021): 96–109.

perilaku terhadap penggunaan teknologi baru. Kebermanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan tingkat dimana pengguna yakin bahwa penggunaan teknologi tersebut bermanfaat baginya dan akan meningkatkan kinerjanya, sementara kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dimaknai sebagai tingkat dimana seseorang yakin bahwa dengan menggunakan sistem secara khusus akan meringankan usahanya.⁹



Sumber: Data diolah peneliti, 2024

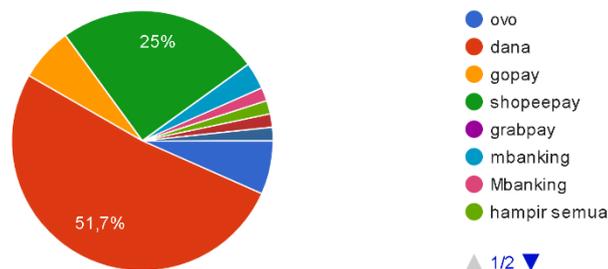
Gambar 1.2 Persentase Penggunaan digital payment pada Generasi z di kota Tasikmalaya

Sebelumnya penulis telah melakukan survei pendahuluan kepada 60 generasi Z di kota Tasikmalaya sebagai sampel pra penelitian, dengan menyebarkan kuisioner melalui *google form*. Hasil dari studi pendahuluan tersebut menyatakan 98,3% menggunakan *digital payment* untuk bertransaksi.

⁹ Tri Effiyanti and Hery Sawiji, "Pengaruh Computer Anxiety Dan Technology Acceptance Model (Tam) Terhadap Technostress Pada Guru Smk Di" (1997).

Financial technology apa yang digunakan?

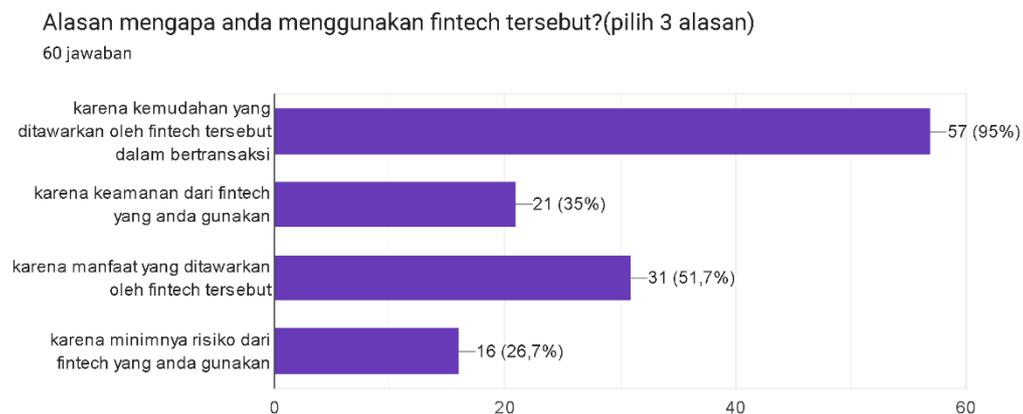
60 jawaban



Sumber : Data diolah peneliti, 2024

Gambar 1. 2 Persentase digital payment yang digunakan generasi Z di kota Tasikmalaya

Hasil survei tersebut juga menunjukkan bahwa *digital payment* yang digunakan oleh generasi z adalah dana sebanyak 31 orang, shopeepay sebanyak 15 orang, gopay sebanyak 4 orang, ovo sebanyak 4 orang, mbanking sebanyak 3 orang, jago sebanyak 2 orang, dan 1 orang tidak menggunakan *digital payment*. Data diatas menunjukkan jenis *digital payment* yang paling banyak digunakan oleh generasi z dan hasilnya adalah 51,7% responden menggunakan dana sebagai *digital payment* yang mereka gunakan 25% responden menggunakan *shopeepay* dan sisanya menggunakan ovo, gopay, grabpay, mbanking dan lain-lain.



Sumber: Data diolah peneliti, 2023

Gambar1. 3 persentase Alasan Generasi Z di kota Tasikmalaya menggunakan digital payment

Adapun alasan mereka menggunakan *digital payment* untuk bertransaksi adalah sebanyak 57 orang memilih menggunakan *digital payment* karena kemudahan *digital payment* tersebut dalam melakukan transaksi, 21 orang karena keamanan *digital payment* yang digunakan, 31 orang karena manfaat yang diberikan oleh *digital payment* tersebut, dan 16 orang karena minimnya risiko dari fintech yang mereka gunakan.

Dari survei tersebut didapatkan data seperti dijelaskan diatas bahwasannya alasan generasi z memilih *digital payment* dalam bertransaksi karena kemudahan, manfaat terhadap yang mereka gunakan. Apabila tidak bisa menggunakan *digital payment* dengan tepat karena kemudahan yang ditawarkannya hal ini bisa membuat seseorang terutama generasi z yang sudah mulai mendapatkan penghasilan sendiri tidak bisa mengelola keuangan mereka dengan baik. Dengan adanya kemudahan dalam menggunakan *digital payment*

seringkali orang menyalahgunakan hal tersebut misalnya ada orang yang melakukan penipuan.

Digital payment memberikan kemudahan dalam bertransaksi keuangan. Namun dengan adanya kemudahan tersebut bisa merugikan diri sendiri apabila tidak bisa mengatur keuangan dengan baik. Seperti yang terjadi pada seseorang yang bernama Toni yang berawal dari mudahnya mengakses pinjaman, pengguna layanan tunda bayar *paylater* mengaku “kebablasan” sampai akhirnya terjebak pada tunggakan yang menguras pendapatan hingga menggagalkan rencana menyicil rumah.¹⁰

Walaupun banyak memberikan banyak manfaat *digital payment* juga banyak memberikan kerugian salah satunya adalah kasus penipuan yang sering terjadi dimasyarakat. Dari tahun 2017 hingga tahun 2022, layanan CekRekening.id dari Kemkominfo telah menerima kurang lebih 486.000 laporan dari masyarakat terkait dengan tindak pidana informasi dan transaksi elektronik. Dari jumlah 486.000, jenis *fraud* yang mendominasi adalah penipuan transaksi daring dengan jumlah kurang lebih 405.000 laporan. Setelah itu diikuti dengan jenis fraud investasi daring fiktif dengan jumlah kurang lebih 19.000 dan jenis fraud jual beli daring sebanyak 12.000 laporan.¹¹

Dari pemaparan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul” FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN *DIGITAL PAYMENT* PADA GEN Z

¹⁰ Nailul, “Akibat ‘Beli Sekarang Bayar Nanti’, Banyak Anak Muda Terjerat Utang Paylater – ‘Saya Tidak Bisa Kredit Rumah,’” BBC News, last modified 2022, accessed February 29, 2024,

¹¹ APTIKA Admin, “Upaya Kominfo Berantas Aksi Penipuan Transaksi Online,” Aptika Kominfo, last modified 2022, accessed February 29, 2024 /.

DI KOTA TASIKMALAYA EKSISTENSI: *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan *digital payment* pada generasi z di Kota Tasikmalaya?
2. Apakah terdapat pengaruh persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *digital payment* pada generasi z di Kota Tasikmalaya?
3. Apakah terdapat pengaruh persepsi kemudahan terhadap perilaku penggunaan *digital payment* pada generasi z di Kota Tasikmalaya?
4. Apakah terdapat pengaruh persepsi manfaat terhadap perilaku penggunaan *digital payment* pada generasi z di Kota Tasikmalaya?
5. Apakah terdapat pengaruh intensi minat menggunakan terhadap perilaku penggunaan *digital payment* pada generasi z di Kota Tasikmalaya?
6. Apakah terdapat pengaruh persepsi kemudahan terhadap perilaku penggunaan *digital payment* generasi z di Kota Tasikmalaya melalui minat menggunakan *digital payment*?
7. Apakah terdapat pengaruh persepsi manfaat terhadap perilaku penggunaan *digital payment* pada generasi z di Kota Tasikmalaya melalui minat menggunakan *digital payment*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat *digital payment* pada generasi z di Kota Tasikmalaya.
2. Untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat terhadap minat menggunakan penggunaan *digital payment* pada generasi z di Kota Tasikmalaya.
3. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap perilaku penggunaan *digital payment* pada generasi z di Kota Tasikmalaya.
4. Untuk mengetahui pengaruh pengaruh persepsi manfaat terhadap terhadap perilaku penggunaan *digital payment* pada generasi z di Kota Tasikmalaya.
5. Untuk mengetahui pengaruh pengaruh minat menggunakan terhadap perilaku penggunaan *digital payment* pada generasi z di Kota Tasikmalaya.
6. Untuk mengetahui pengaruh pengaruh persepsi kemudahan terhadap perilaku penggunaan digital payment generasi z di Kota Tasikmalaya melalui minat menggunakan *digital payment* pada generasi z di Kota Tasikmalaya
7. Untuk mengetahui pengaruh pengaruh persepsi manfaat terhadap perilaku penggunaan *digital payment* pada generasi z di Kota Tasikmalaya melalui minat menggunakan *digital payment* pada generasi z di Kota Tasikmalaya.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu ekonomi, menambah wawasan pengetahuan

tentang *digital payment*. Selain itu, juga dapat digunakan sebagai pijakan ataupun referensi pada penelitian penggunaan *digital payment* khususnya penggunaan *digital payment* dalam bertransaksi.

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kalangan generasi z dikota Tasikmalaya dan masyarakat luas terutama setiap orang yang ingin memperdalam ilmu mengenai *digital payment*. Selain itu, bagi generasi z penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu mampu menjadikan generasi z yang bijak dalam menggunakan *digital payment* dalam bertransaksi, sehingga mampu mengelola keuangannya dengan baik.