

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Kota Bandung atau yang dikenal dengan kota bunga merupakan ibu kota Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Kota Bandung ini merupakan kota metropolitan terbesar pada wilayah provinsi Jawa Barat. Selain itu, Kota Bandung dikenal juga sebagai kota yang menjadi pusat dalam perdagangan lokal maupun regional, pendidikan, pariwisata, dan pusat industri. Kota Bandung sendiri memiliki laju pertumbuhan yang baik, dimana kota Bandung berhasil di atas laju perekonomian pada provinsi Jawa Barat (kompaspedia.kompas.id, 2021)

Berdasarkan proyeksi penduduk oleh BPS pada tahun 2020 rekap semester 1 (S1), jumlah penduduk Kota Bandung tahun 2020 (S1) berjumlah 2.490.386 jiwa, dimana persentase jumlah penduduk dengan jenis kelamin wanita sebesar 49,7% sedangkan persentase jumlah penduduk jenis kelamin pria sebesar 50,2%. Total penduduk di Kota Bandung jika berdasarkan usia, 0-14 tahun memiliki persentase sebesar 23,3%, usia 15-64 tahun sebesar 69,5% dan untuk usia 65-75 tahun sebesar 7%.

**Tabel 1.1 Jumlah Penduduk Kota Bandung 2020 (S1)**

Kelompok Usia	Total
0-14 Tahun	582.404
15-64 Tahun	1.732.273
65-75 Tahun	175.709
Total	2.490.386

*Sumber: BPS (2020)*

Berdasarkan Tabel 1.1 terdapat pengelompokan usia penduduk di Kota Bandung, dimana kelompok usia tersebut dibagi menjadi tiga kategori yaitu usia non produktif, usia produktif dan usia tua. Dapat dilihat bahwa jumlah usia produktif di Bandung lebih besar dibandingkan dengan usia non produktif dan usia tua. Badan Pusat Statistika menjelaskan usia produktif merupakan 15 – 64 tahun.

## 1.2 Latar Belakang Penelitian

Teknologi selalu mengalami perkembangan dan mengikuti perubahan zaman, adanya perubahan teknologi sendiri dapat membantu dalam kehidupan manusia. Sehingga teknologi sangat sulit dipisahkan dari kehidupan manusia. Tidak hanya itu saja, adanya perkembangan teknologi juga memberikan perubahan yang cukup besar pada bidang Ekonomi dan Bisnis terutama pada sektor keuangan. Pasalnya sektor keuangan sendiri sudah tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ekonomi digital (Kominfo,2021).

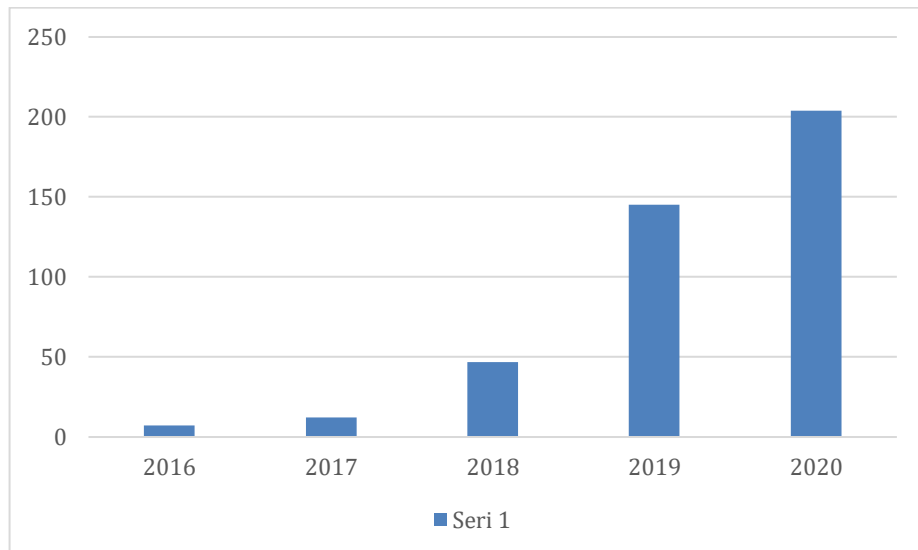
Adanya perkembangan revolusi digital juga memberikan efek yang cukup besar, karena dapat mengubah perilaku masyarakat atau penggunaanya dalam pengembangan teknologi. Bisnis sektor pada jasa keuangan akan mengarah pada dunia digital dimana telah dicanangkan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada tahun 2017. Menurut Ketua Dewan Komisioner OJK, mengungkapkan bahwa OJK telah mempersiapkan untuk mendigitalkan sektor keuangan di Indonesia, dimana orang tidak perlu pergi ke bank jika ingin melakukan transaksi, orang dapat melakukan transaksi dengan digital yang telah dipersiapkan oleh perbankan (Kominfo,2021). Jika tidak beralih pada *financial technology* maka bank akan tergeser dengan perusahaan *financial technology* (Katadata, 2021).

Menurut Bank Indonesia (2018), *financial technology* merupakan sebuah gabungan berasal dari jasa keuangan dengan teknologi sehingga *financial technology* diharapkan dapat memberikan perubahan terhadap model bisnis yang mulanya konvensional menjadi moderat, ketika melakukan pembayaran tidak perlu dengan tatap muka serta membawa uang. Adanya *financial technology* memberikan sebuah kemudahan ketika ingin melakukan transaksi jarak jauh, karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Menurut Badan Internasional Pemantau dan Pemberi Rekomendasi kebijakan terhadap sistem keuangan global, *Financial Stability Board* (FSB), *financial technology* dibagi menjadi empat kategori. Menurut Bank Indonesia (2020), *e-money* merupakan sebuah alat pembayaran dimana terdapat beberapa unsur seperti nilai uang disimpan pada sebuah media seperti menggunakan *server* maupun *chip*, tidak hanya itu *e-money* juga dikelola oleh penerbit. Penggunaan *e-money* sangat membantu masyarakat, pasal *e-money*

memiliki kemudahan dalam bertransaksi, efektif serta efisien (Liputan 6.com, 2019).

Dilansir oleh liputan6.com Asosiasi Fintech Indonesia (AFTECH) mengukur adanya kondisi pandemi Covid-19 memberikan dampak pada industri *financial technology*. Kondisi pandemi Covid-19 sendiri membuat masyarakat lebih nyaman jika menggunakan transaksi digital dibandingkan transaksi secara tunai, penggunaan transaksi secara digital juga dinilai memberikan kemudahan serta keamanan bagi pengguna sehingga pengguna tidak merasa khawatir saat melakukan transaksi terutama pada kondisi seperti ini (Keuangan.kontan, 2021).

Menurut Asosiasi Fintech Indonesia (AFTECH) masyarakat Indonesia mulai merubah kebiasaan yang sebelumnya menggunakan uang tunai untuk melakukan pembayaran sekarang memilih menggunakan *e-money*. Penggunaan *e-money* dengan melalui *e-wallet* memberikan kemudahan pada masyarakat ketika melakukan transaksi, sehingga kemudahan ini dijadikan sebagai alasan utama masyarakat (lokadata.id, 2020).



**Gambar 1.1 Nilai Transaksi Uang Elektronik Tahun 2020**

*Sumber* : databooks (2021)

Berdasarkan Gambar 1.1 dapat diketahui bahwa adanya transformasi digital yang mengubah perilaku masyarakat Indonesia untuk lebih menggunakan *cashless* (non-tunai) memberikan efek yang cukup besar, pasalnya nilai transaksi uang elektronik menurut Bank Indonesia terjadi kenaikan untuk tiap tahunnya. Pada

tahun 2020 tercatat sebesar Rp 204,9 triliun dimana mengalami kenaikan sebesar Rp 59,7 triliun dari tahun 2019 (Databooks, 2021).

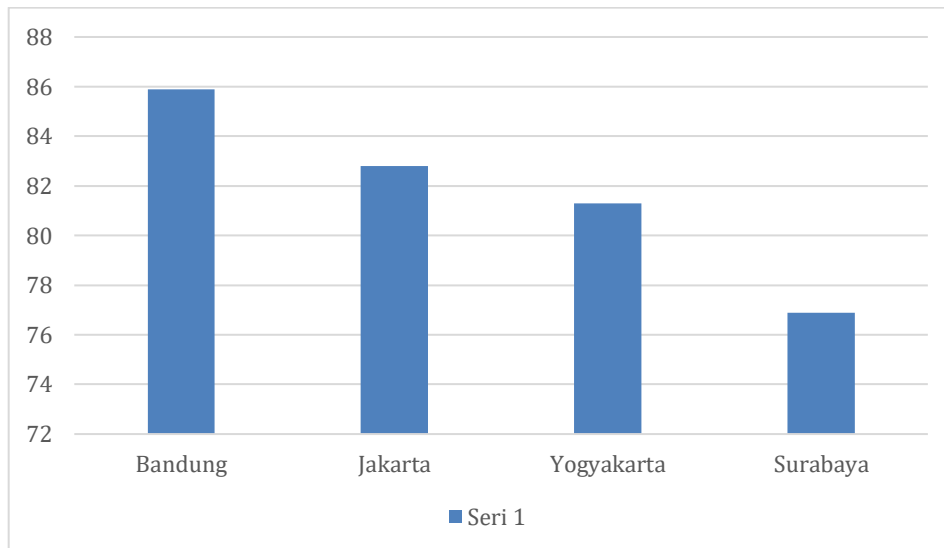
Menurut Dikria & Mintarti (2016), perilaku konsumtif merupakan kegiatan yang melakukan pembelian atau melakukan konsumsi suatu barang tanpa adanya batasan dimana pembelian barang atau jasa ini tidak terencana sehingga melakukan pembelian yang berlebihan. Adanya kemudahan pada transaksi dengan menggunakan *financial technology* membuat masyarakat terutama pada kalangan mahasiswa menggunakannya secara berlebihan. Menurut Pulungan & Febriaty (2018), perilaku konsumtif sering terjadi karena perilaku konsumen masyarakat memanfaatkan sebuah nilai yang besar dibandingkan dengan nilai produk atau untuk memenuhi sebuah produk yang sedang tidak dibutuhkan sehingga menimbulkan sifat konsumtif yang berlebihan.

Menurut Mujahidin & Astuti (2020), mengatakan jika terdapat beberapa faktor potensial dimana memiliki pengaruh pada penggunaan *financial technology* yang dapat menyebabkan terjadinya penggunaan yang berlebihan, seperti kemudahan dalam menggunakan, persepsi manfaat, keunggulan, persepsi risiko, serta persepsi biaya. Sedangkan menurut survei yang dilakukan oleh iPrice yang bekerja sama dengan Jakpat pada tahun 2020, dimana pada riset KIC menjelaskan bahwa terdapat beberapa alasan yang memberikan pertimbangan dalam menggunakan pembayaran digital seperti keamanan, mudah digunakan, kenyamanan, kepraktisan, reputasi produk tersebut, jaringan, banyak promo (Katadata, 2020).

Menurut Lily, *financial technology* ini merupakan hal yang sangat penting, adanya kemudahan, keamanan dan fleksibilitas ini membuat masyarakat merasa lebih nyaman dalam melakukan belanja online. Berdasarkan riset yang dilakukan Kredivo dan Katadata *Insight Center* mengatakan bahwa konsumen merasa yakin saat menggunakan *financial technology* untuk jumlah yang besar saat melakukan belanja online (Finansial.bisnis, 2020). Tidak hanya itu saja, adanya *financial technology* membuat konsumsi masyarakat semakin meningkat sehingga mengakibatkan perilaku konsumtif, pasalnya *e-money* selalu memberikan promo atau diskon yang ditawarkan kepada pengguna *e-money* (Kompasiana, 2021).

Menurut Lily, riset yang dilakukan Kredivo dan Katadata *Insight Center* menyatakan konsumen dengan rentang usia 18 sampai 35 tahun mengalokasikan sebesar 4,7 persen sampai 5,1 persen dari pendapatan yang didapatkan untuk digunakan belanja *online*. Untuk konsumen diatas 35 tahun membelanjakan sebesar 3,6 persen sampai dengan 4,3 persen dari total pendapatan yang didapatkan setiap bulannya, dimana usia tersebut merupakan usia produktif, sehingga dapat dikatakan bahwa usia produktif lebih sering melakukan pembelanjaan *online* (Finansial.bisnis, 2020).

Usia produktif memiliki ciri yang sangat paham dengan dunia digital, mereka memiliki pengaruh yang besar terhadap penggunaan media sosial, sehingga sering dijadikan target sasaran pemasaran karena mereka memiliki sifat konsumtif. Berdasarkan data dari obrolan Twitter yang dilakukan oleh *Provetic* dengan usia 20 sampai 24 tahun, data tersebut mengatakan bahwa keinginan terbesar dari para usia produktif merupakan perilaku konsumtif. Mereka menjadikan belanja, menonton konser sebagai hal prioritas (Lokadata, 2016).



**Gambar 1.2 Jumlah Konsumen *E-Commerce* di Indonesia**

*Sumber:* Lifepal.co.id (2019)

Berdasarkan pada gambar 1.2 menunjukkan hasil survei yang dilakukan Dana pada bulan Mei sampai Juli tahun 2019 dengan 1.046 responden yang dilakukan pada empat kota besar yaitu Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan Surabaya. Bandung menempati posisi pertama sebagai kota dengan pengguna

*e-commerce* sebesar 85,9 persen. Tingginya jumlah konsumen disebabkan adanya pertumbuhan pada ekonomi digital yang menyebabkan terjadinya sifat konsumtif (lifepal.co.id, 2019).

Pada penelitian ini peneliti akan membahas faktor - faktor yang berkaitan dengan perilaku konsumtif. Kaitannya perilaku konsumtif *financial technology e-money* terhadap usia produktif di Kota Bandung yaitu untuk mengetahui bagaimana platform *financial technology e-money* dapat mempengaruhi masyarakat dalam melakukan pembelian atau transaksi yang berlebihan. Dengan begitu peneliti akan mengetahui perilaku konsumtif masyarakat usia produktif terhadap *financial technology e-money* dan tingkat penggunaan *financial technology e-money*.

Pada penelitian sebelumnya menjelaskan pengaruh penggunaan *e-money* terhadap perilaku konsumtif. Penelitian yang dilakukan Dewi et al., (2021), Insana & Johan (2020), menjelaskan bahwa penggunaan *e-money* memiliki pengaruh yang positif yang signifikan terhadap perilaku konsumtif. Dengan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas maka judul penelitian ini **“Pengaruh *Financial Technology E-money* Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Usia Produktif Di Kota Bandung”**.

### **1.3 Perumusan Masalah**

Adanya perkembangan pada teknologi berhasil merubah pola hidup masyarakat, dimana masyarakat yang biasanya melakukan pembayaran dengan uang tunai sekarang lebih nyaman jika menggunakan *cashless* (non-tunai). *Financial technology e-money* sendiri merupakan sebuah layanan keuangan yang memiliki sistem berbasis digital, dimana hampir semua transaksi dapat dilakukan dengan menggunakan *financial technology e-money*. Di Indonesia sendiri *financial technology e-money* selalu mengalami perkembangan setiap tahunnya.

Penggunaan *financial technology e-money* yang semakin meningkat, pasalnya penggunaan *financial technology* dapat dikatakan sebagai alat untuk melakukan transaksi dengan mudah dan dapat dilakukan dengan menggunakan *smartphone*. Penggunaan yang mudah membuat daya tarik bagi para masyarakat,

tidak hanya itu saja perusahaan *financial technology e-money* selalu menawarkan promo jika melakukan transaksi dengan menggunakan *financial technology e-money*.

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, peneliti memiliki pertanyaan tentang penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penggunaan *financial technology e-money* usia produktif di Kota Bandung?
2. Bagaimana tingkat perilaku konsumtif pada usia produktif di Kota Bandung?
3. Apakah *financial technology e-money* memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif usia produktif di Kota Bandung?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian pertanyaan diatas. Tujuan dari melakukan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui tingkat penggunaan *financial technology e-money* usia produktif di Kota Bandung.
2. Mengetahui tingkat perilaku konsumtif pada usia produktif di Kota Bandung.
3. Menguji pengaruh signifikan perilaku konsumtif terhadap penggunaan *financial technology e-money* usia produktif di Kota Bandung.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah wawasan kepada pengguna *financial technology e-money*. Tidak hanya itu hasil dari penelitian ini dapat dijadikan untuk suatu rujukan serta sebuah masukan untuk akademisi yang akan melakukan sebuah penelitian yang memiliki hubungan dengan *financial technology* atau perilaku konsumtif kedepannya.

##### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman terutama pada usia produktif di Kota Bandung untuk lebih memahami penggunaan *financial*

*technology e-money* sehingga dapat meminimalisir perilaku konsumtif pada usia produktif. Serta pemerintah Kota Bandung diharapkan untuk lebih memperhatikan masyarakat Kota Bandung agar dapat melakukan pengelolaan keuangan dengan baik sehingga tidak menimbulkan sifat perilaku konsumtif yang tinggi.

### **1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Sistematika pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Financial Technology E-money* Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Usia Produktif di Kota Bandung”, dimana Sistematika pada penulisan tugas akhir sendiri terdiri dari Bab I hingga Bab V. Adapun sistematika penulisan tugas akhir disusun sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab I merupakan sebuah bahasan dasar pada suatu penelitian. Bab I terdiri dari Gambaran Umum Objek Penelitian, Latar Belakang Penelitian, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan Tugas Akhir.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab II ini akan membahas beberapa teori yang berkaitan dengan penelitian serta beberapa teori - teori pendukung dalam memecahkan suatu permasalahan penelitian terdahulu dan akan dilanjutkan dengan sebuah kerangka pemikiran penelitian dan hipotesis penelitian.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab III akan membahas sebuah karakteristik penelitian, menegaskan pendekatan, metode, dan teknik yang akan digunakan pada saat melakukan pengumpulan data dan melakukan analisis temuan yang dapat membantu dalam menjawab permasalahan dalam penelitian. Bab III terdiri dari Jenis Penelitian, Operasionalisasi Variabel, Populasi dan Sampel (jika kuantitatif) atau/ Situasi Sosial (untuk kualitatif), Pengumpulan Data, Uji Validitas dan Reliabilitas, serta Teknik Analisis Data.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**



Pada bab IV akan membahas mengenai hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan. Pada pembahasan hasil ini akan menjelaskan beberapa data-data yang telah didapatkan serta diolah dengan menggunakan metode yang telah ditentukan.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab V peneliti menyajikan kesimpulan dari hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, serta memberikan saran yang berguna untuk penelitian yang akan dilakukan kedepannya.

**HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN**