

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi finansial merupakan integrasi antara teknologi dengan sistem keuangan. Teknologi finansial dapat mempermudah transaksi karena dapat dilakukan tanpa bertemu dengan lawan transaksi. Dengan adanya *fintech* terjadi perubahan model bisnis dari konvensional menjadi moderat (Bank Indonesia, 2018)

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi kegiatan ekonomi masyarakat pada era revolusi 5.0. bahkan digitalisasi pada sektor keuangan sudah memasuki setiap aspek kehidupan masyarakat, hadirnya *fintech* bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi, dan aktivitas keuangan lainnya (Syahrial, 2021).

Dalam perkembangan *fintech* saat ini, Bank Indonesia (BI) dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) telah memberikan regulasi terhadap empat jenis *Fintech* yaitu ; *Peer-to-Peer Lending* dan *Crowd Funding* yaitu tempat yang mempertemukan pihak yang membutuhkan dana dengan pihak yang menyalurkan dana melalui *platform online*; Manajemen Risiko Investasi yaitu digunakan untuk perencanaan keuangan, memantau, serta mengontrol keuangan; *Payment, Clearing, dan settlement* merupakan jenis *fintech* yang memberikan kemudahan dalam sistem pembayaran salah satunya adalah *payment gateway* atau biasa disebut *e-wallet* ; *Market Aggregator* yaitu sebuah portal yang berisi tentang informasi dan literasi

yang terkait dengan keuangan dan dapat diakses oleh masyarakat (Tobing, 2020)

Produk *fintech lending* yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat terutama Generasi Z yaitu fitur *Paylater*. Menurut Widadatul Ulya (2022) *Paylater* merupakan metode penundaan pembayaran atau cicilan pembayaran. Sedangkan menurut Laturette (2021), generasi Z adalah orang yang dilahirkan pada tahun 1995 – 2010, artinya pada saat ini Generasi Z berusia 14 tahun sampai dengan 29 tahun. Fitur *Paylater* tersedia di berbagai *platform* pasar *online* seperti *Shopee*, *Tokopedia*, dan lain-lain. Selain itu *Paylater* juga dijumpai di aplikasi yang khusus bergerak di bidang *Fintech* seperti *Kredivo*, *Ovo*, dan lain - lain (Eviana, 2022)

Berdasarkan data statistik P2P *Lending* Otoritas Jasa Keuangan jumlah dana yang diberikan oleh pemberi dana adalah sebagai berikut :

Tabel 1. 1  
Jumlah dana yang diberikan  
November 2023 – April 2024  
(Miliar Rp)

No	Bulan	Jumlah
1	November	739.229,14
2	Desember	761.188,62
3	Januari	783.926,36
4	Februari	800.536,22
5	Maret	827.559,67
6	April	849.384,33

Sumber : *Data dan Statistik P2P Lending Otoritas Jasa Keuangan*

Berdasarkan data tersebut jumlah dana yang dipinjamkan terus mengalami peningkatan, Selain itu, dalam artikel berita yang ditulis pada halaman [cnbcindonesia.com](http://cnbcindonesia.com) Laporan Otoritas Jasa Keuangan menyebutkan bahwa per April 2023 mencapai angka 9,7 persen, sedangkan batas aman yang ditetapkan oleh OJK sebesar 5 persen.

Tabel 1. 2  
Jumlah dana yang diberikan  
November 2023 – April 2024  
(Miliar Rp)

No	Bulan	Umur			
		<19 Tahun	19-34 Tahun	35-54 Tahun	>54 Tahun
1	November	192,10	29.202,76	21.923,81	2.357,33
2	Desember	203,37	29.167,11	22.197,76	2.361,80
3	Januari	203,70	29.250,92	22.764,12	2.625,42
4	Februari	202,57	28.523,78	23.189,35	3.730,00
5	Maret	211,43	28.809,19	23.938,47	3.728,33
6	April	213,15	28.862,59	24.767,01	3.509,00

Sumber : *Data dan Statistik P2P Lending Otoritas Jasa Keuangan*

Menurut informasi yang dimuat dalam laman CNBC Indonesia yang ditulis oleh Putri (2023) mengatakan bahwa pengguna *paylater* didominasi oleh Generasi Z, hal ini juga sesuai dengan data Laporan dari Otoritas Jasa Keuangan bahwa pengguna *paylater* lebih didominasi oleh Generasi Z.

Berdasarkan data banyaknya pinjaman serta tingginya *buy now pay later*, maka dari itu diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apa yang menjadi faktor penyebab masyarakat terkhusus pada generasi Z semakin berminat menggunakan fitur *paylater*.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas maka dapat disampaikan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah pengaruh promosi menjadi penyebab Generasi Z menggunakan fitur *Paylater* ?
2. Apakah persepsi kemudahan menjadi penyebab Generasi Z menggunakan fitur *paylater* ?

3. Apakah persepsi kemudahan menjadi penyebab Generasi Z menggunakan fitur *paylater*
4. Apakah fasilitas pendukung yang tersedia menjadi penyebab Generasi Z menggunakan fitur *paylater* ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui apakah promosi menjadi penyebab Generasi Z menggunakan fitur *paylater*.
2. Untuk mengetahui apakah persepsi kemudahan menjadi penyebab Generasi Z menggunakan fitur *paylater*.
3. Untuk mengetahui apakah persepsi manfaat menjadi penyebab Generasi Z menggunakan fitur *paylater*.
4. Untuk mengetahui apakah fasilitas pendukung yang tersedia menjadi penyebab Generasi Z menggunakan fitur *paylater*

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

##### **a) Bagi Peneliti**

Penelitian ini berguna bagi peneliti untuk menerapkan ilmu yang diterima saat kuliah yaitu tentang Keuangan.

##### **b) Bagi Peneliti Berikutnya**

Sebagai tambahan referensi dan kajian bagi peneliti berikutnya dalam topik yang sama di kemudian hari.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Perusahaan Pendanaan *Paylater*

Sebagai bahan pertimbangan untuk lebih mengetahui siapa saja yang akan menjadi sasaran konsumen *Paylater*

### b) Bagi Masyarakat

Sebagai media literasi dan pertimbangan sebelum menggunakan fitur *Paylater*.

### c) Bagi Universitas Hayam Wuruk Perbanas

Menambah arsip kajian ilmu pengetahuan di perpustakaan Universitas Hayam Wuruk Perbanas dalam bentuk *e-prints* tentang faktor penyebab Generasi Z menggunakan fitur *Paylater*.

## 1.5 Sistematika Penelitian

Penyusunan penelitian ini akan menjadi lebih baik apabila terdapat sistematika penulisan yang baik dan benar. Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini terdiri dari, sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang terkait tingginya minat penggunaan fitur *paylater*, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan penelitian.

## **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat teori - teori yang mendasari Peneliti dalam menganalisis masalah yang diteliti didalam penelitian ini juga menjadi uraian peneliti didalam menyusun bab empat mengenai hasil dan pembahasan penelitian,

## **BAB 3 METODE PENELITIAN**

Pada bagian ini berisi tentang desain penelitian, batasan penelitian yang diterapkan dalam penelitian, data dan metode pengumpulan data yang dibutuhkan, teknis analisis, dalam bab ini juga memaparkan kisi - kisi pertanyaan dalam kuesioner yang didistribusikan kepada responden.

## **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang hasil penelitian yang menjelaskan mengenai hasil analisis penelitian yaitu faktor yang menyebabkan Generasi Z menggunakan fitur *paylater* sebagai alternatif pembayaran, serta pembahasan untuk menjawab rumusan masalah yang sudah dipaparkan pada bab pendahuluan.

## **BAB 5 PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari uraian yang dibahas pada bab sebelumnya, saran bagi peneliti selanjutnya, serta implikasi dari penelitian yang dilakukan.