

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Perkembangan era digital saat ini telah memungkinkan masyarakat untuk memperoleh berbagai macam kemudahan yang menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah munculnya aplikasi pembayaran digital. Era digital saat ini, menuntut masyarakat untuk menggunakan dan memanfaatkan kemudahan berinteraksi satu sama lain secara cerdas. Berbagai inovasi digital di berbagai bidang membuktikan bahwa masyarakat juga turut serta dalam perkembangan zaman yang semakin modern, terutama yang terkait dengan teknologi keuangan (Fintech) untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, termasuk dibidang layanan system pembayaran. Salah satu metode layanan jasa keuangan yang mulai populer di era digital saat ini adalah industry teknologi keuangan (Fintech). Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK), *Fintech* merupakan inovasi dalam industry jasa keuangan yang memanfaatkan kemudahan teknologi. Pada umumnya, produk Fintech berupa suatu system yang dibangun guna menjalankan mekanisme transaksi keuangan yang spesifik.

Berkembangnya bisnis *financial technology (Fintech)* ini juga berdampak pada munculnya perusahaan startup yang bergerak di sektor keuangan digital. Salah satu produk finansial digital tersebut adalah aplikasi layanan pembayaran digital atau uang elektronik (*e-money*). Kemunculan aplikasi layanan pembayaran digital membuat masyarakat tetap dapat melakukan transaksi keuangan tanpa perlu membutuhkan uang tunai. Tren pertumbuhan bisnis startup saat ini juga membuat para pelaku usaha berlomba-lomba menciptakan inovasi dalam produk finansial digitalnya untuk mendukung penggunaan aplikasi utamanya seperti, Shopeepay dari Shopee, Ovo yang bekerjasama dengan Grab, Go-pay dari Gojek, Dana dan yang lainnya.

Perusahaan penyedia layanan aplikasi pembayaran digital tersebut selalu menawarkan tawaran yang menarik dan mengutungkan penggunaanya dengan tujuan untuk menarik minat konsumen untuk terus bertransaksi dengan aplikasi pembayaran

digital mereka seperti menawarkan berbagai *discount* atau potongan harga, hingga *cashback* diberbagai *merchant*. Adanya upaya dari pemerintah untuk meningkatkan perkembangan ekonomi di Indonesia menjadi factor lain yang mendorong penggunaan produk aplikasi pembayaran digital ini. Sebagai salah satu upaya peningkatan transaksi non-tunai di Indonesia, Pemerintah mengeluarkan QRIS (Quick Response Indonesia Standard). Berdasarkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Penerapan Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran, metode QR Pay (*Quick Response Payment*) ini paling banyak diterapkan pada dompet digital yang beredar saat ini. Sehingga metode pembayaran ini juga dijadikan sebagai solusi untuk metode pembayaran bagi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang menjadi *merchant* atau rekan usaha dari perusahaan penyedia layanan pembayaran digital ini.

Adanya kemudahan ini tentu merubah pola perilaku konsumen masyarakat. Dalam kondisi seperti ini tingkat konsumerisme masyarakat bisa saja menjadi meningkat. Kemudahan inilah yang mendorong masyarakat menjadi lebih konsumtif. Dengan demikian saya mengangkat judul Tugas Akhir **“Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa FEB UPN Veteran Jakarta”** untuk menganalisis apakah kemudahan ini membuat masyarakat menjadi lebih konsumtif, dan berpengaruh terhadap gaya hidup saat ini.

## **I.2 Tujuan**

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi pembayaran digital terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FEB UPN Veteran Jakarta.
2. Untuk mengetahui alasan penggunaan aplikasi pembayaran digital pada mahasiswa FEB UPN Veteran Jakarta

## **I.3 Manfaat**

Diharapkan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat baik dari segi aspek teoritis maupun aspek praktis, seperti berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian tugas akhir ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi kepada pembaca serta menambah wawasan terutama dalam hal penggunaan aplikasi pembayaran digital.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Perusahaan

Bagi perusahaan penyedia aplikasi pembayaran digital diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi perusahaan dalam meningkatkan kualitas layanan.

### b. Bagi Pengguna E-Wallet

Diharapkan hasil tugas akhir ini dapat memberikan wawasan pengetahuan baru mengenai kelebihan dan kekurangan terhadap penggunaan aplikasi pembayaran digital.