

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Teknologi komunikasi, media dan informatika merupakan dunia yang berkembang pesat dan meluas, hal tersebut memberikan banyak dampak terhadap pola dan cara berkegiatan yang ada di bidang bisnis di pemerintahan, sosial, politik dan yang tentunya di dunia perekonomian. Perekonomian menjadi lebih cepat dalam pertumbuhan karena adanya digitalisasi kegiatan dan banyak menyelesaikan permasalahan yang memberikan efisiensi terhadap dunia industri. Dengan hadirnya digitalisasi kemudahan dalam melakukan usaha memberikan dampak meningkatkan produksi dan mempercepat produk untuk sampai ke tangan konsumen, melalui perusahaan *E-commerce* dunia industri banyak mengalami perubahan.

Jenis – jenis *E-commerce* dalam *Paylater* adalah metode pembayaran yang menyediakan opsi pembayaran non-kartu kredit dan sistem untuk membeli produk sekarang dan membayar transaksi nanti. Saat ini beberapa platform e-commerce seperti Shopee, Traveloka, Tokopedia, Lazada dan BliBli menggunakan *Paylater* sebagai bahan strategis. Menurut penelitian (Khasanah & Ridwan, 2022) menunjukkan bahwa ada hubungan yang erat antara produk e-commerce dengan *Paylater*, karena perusahaan yang menawarkan layanan pembayaran menggunakan *Paylater* dapat menarik konsumen untuk melakukan pembelian online, meskipun mereka menunda pembayaran.

Menurut Attom.id, e-commerce di Indonesia berkembang sejak pandemi Covid-19 yang dimulai pada awal tahun 2020. Bisnis online tumbuh sekitar 33 persen pada tahun 2020 dan nilai bisnis internasional sangat tinggi sekitar Rp253. triliun dan tahun berikutnya nilainya meningkat menjadi kurang lebih Rp 337 triliun. Meningkatnya jumlah pengguna e-commerce di masa pandemi ini disebabkan regulasi PPKM berupa aturan pembatasan aktivitas masyarakat.. Hal tersebut berdampak besar pada penjual yang berusaha untuk memberikan produk menarik dan murah dan memasarkan produk mereka kepada pembeli dengan target pasar yang luas. Dengan berbagai kemudahan tersebut *E-Commerce* hadir

dengan inovasi dari produk hingga pembayaran, dengan adanya *E-Commerce* melahirkan *paylater* sebagai solusi pembayaran pada *E-Commerce* (Sari, 2021).

Jenis pembayaran *cashless* dikemas ke dalam pembayaran bulan berikutnya, sehingga jenis pembayaran *cashless* bisa juga disebut dengan *paylater*. Saat ini pembayaran *cashless* di Indonesia dengan fungsi *Paylater* ditawarkan oleh beberapa aplikasi *e-commerce* dan travel online seperti Gojek, Traveloka, Tiket, Tokopedia, Akulaku dan Shopee.

Seperti hasil riset yang dikemukakan oleh tim peneliti *Research Institute of SocioEconomic Development (RISED)* bahwa 95% masyarakat pada saat ini telah mengetahui sistem pembayaran *paylater* sebagai suatu pilihan alternatif pembayaran yang mana hal ini menunjukkan popularitas *paylater* di kalangan masyarakat sudah cukup tinggi, dalam riset ini pula ditemukan fakta bahwa sekitar 80% masyarakat menggunakan *paylater* adalah untuk membeli kebutuhan ketika keuangan mereka terbatas (Bestari, 2021).

Pada tahun 2023, teknologi Gen Z telah berkembang pesat. Perkembangan ini berdampak besar pada dunia, termasuk sektor bisnis. (Hartarto, 2022). Teknologi membuat bisnis lebih mudah. Orang yang dulunya membeli barang secara offline kini disuguhi dengan banyak pilihan belanja online yang nyaman seperti lapisan pembayaran belanja online. Dengan *E-commerce* aplikasi *paylater* (Masturi et al., 2021)

Paylater akan menjadi daya tarik bagi semua kalangan dalam berbisnis, khususnya anak muda di Indonesia. Menurut penelitian Katadata Insight Center dan Zig, generasi muda adalah target potensial dalam menggunakan *paylater*. Milenial dan Generasi Z dapat memilih biaya sebagai metode pembayaran yang mudah dalam berbelanja (Putri, 2022). Dari 5.204 responden yang disurvei, 13,8 persennya adalah pengguna *Paylater*, jadi itu bukan jumlah yang sedikit dibandingkan metode pembayaran lainnya. Generasi Z mendominasi 13,8 persen pengguna *Paylater* dengan 9,7 persen (Setyowati, 2023). Hal tersebut menunjukkan potensi penggunaan *paylater* bagi kalangan muda, karena kehidupan dikalangan anak muda memanfaatkan penggunaan teknologi informasi di kehidupan sehari-hari. Padahal info yang menarik dari survei tersebut kalangan pemuda tersebut terdiri dari pelajar dan mahasiswa yang rata-rata belum memiliki penghasilan

tetap. Diperlukan analisa untuk melihat apakah ada pengaruh generasi Z terhadap aplikasi *paylater* dengan melihat jumlah pengguna fitur *paylater*, oleh karena itu tugas akhir ini mengangkat tema: **Analisis Pemakaian *paylater* Pada Generasi Z.**

I.2 Tujuan Tugas Akhir

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui intensitas pemakaian aplikasi *paylater* pada generasi Z.
2. Untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari pemakaian *Paylater* dari generasi Z.
3. Untuk mengetahui jenis aplikasi *paylater* yang umum di gunakan genarasi Z.

I.3 Manfaat Penulisan Tugas Akhir

Penelitian ini Manfaat penulisan tugas akhir :

1. Manfaat Teoritis :

Penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan informasi dan manfaat dalam memberi wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai kepada pemakaian *paylater*.

2. Manfaat Praktis :

Penulisan ini dapat bermanfaat sebagai salah satu bentuk evaluasi terhadap Pemakaian *paylater* pada generasi Z