

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Pembayaran merupakan salah satu komponen penting di setiap kegiatan transaksi perdagangan baik barang maupun jasa. Roda perekonomian tidak akan pernah berjalan tanpa adanya sistem pembayaran. Pada dasarnya sistem pembayaran itu sendiri Menurut Bank Indonesia adalah sistem yang mencakup seperangkat aturan lembaga dan mekanisme yang di pakai untuk melaksanakan pemindahan dana gunanya sistem pembayaran untuk memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan di Indonesia. Sistem pembayaran yang biasa digunakan di Indonesia terbagi menjadi dua yaitu sistem pembayaran tunai dan sistem pembayaran non-tunai. Sistem pembayaran tunai yang pembayarannya menggunakan uang kertas dan logam, Sistem pembayaran non-tunai yang pembayarannya berupa alat seperti, kartu, cek, bilyet giro, nota debit, maupun uang elektronik lainnya.

Bukan hanya hewan yang bisa berevolusi akan tetapi sistem pembayaran pun memiliki perubahan atau yang bisa di sebut berevolusi seiring perkembangan zaman. Sistem pembayaran sudah ada pada zaman pra sejarah dengan metode pembayaran dengan sistem barter. Barter merupakan sistem pembayaran dengan cara melakukan pertukaran barang dengan barang, melainkan juga jasa dengan jasa atau jasa dengan barang seluruh transaksi tersebut harus melibatkan kedua belah pihak. Sedangkan metode pembayaran menggunakan uang kertas baru ditemukan pada tahun 900-1000 M hingga saat ini pun uang kertas masih digunakan. Seiring berkembangnya zaman manusia terus melakukan evolusi terhadap sistem pembayaran Seperti yang kita tahu sudah banyak pilihan metode pembayaran yang ditawarkan baik tunai dan non tunai, pembayaran non tunai jaman sekarang tidak luput dengan teknologi mereka saling ber iringan.

Pertumbuhan digitalisasi pada era globalisasi 4.0 sangat pesat khususnya pada sektor teknologi pembayaran atau bertransaksi. Melansir menurut KBBI secara garis besar transaksi itu sendiri diartikan kesepakatan antara pembeli dan penjual untuk menukar barang,jasa atau instrumen keuangan. Jauh

sebelum teknologi pembayaran digital ada manusia bertransaksi menggunakan metode tukar menukar atau Barter, pada saat ini sudah bisa kita rasakan melakukan transaksi sangat mudah, sudah banyak toko-toko bahkan warung klontong yang sudah menyediakan QR code untuk metode pembayaran digital yang dimana konsumen tidak memerlukan uang cash lagi sehingga lebih efektif dan efisien.

Teknologi juga berkembang dalam dunia perbankan, banyak produk bank yang diciptakan menggunakan teknologi dikarenakan agar lebih efisien dalam penggunaannya salah satunya yaitu *Mobile Banking* yang sangat digemari oleh nasabah bank itu sendiri, rata-rata nasabah yang memiliki rekening tabungan dan juga memiliki *smart phone* mereka juga pengguna layanan *Mobile Banking*. Selain untuk memudahkan untuk bertransaksi *Mobile banking* juga memanjakan pengguna dengan fitur kemudahan pengecekan saldo, pengisian *e-money*, kirim uang ke pengguna rekening baik bank yang sama maupun bank yang berbeda.

Generasi Z adalah generasi yang lahir pada tahun 1995-2010. generasi Z memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi lain, generasi Z memiliki karakter yang menggemari teknologi gaya hidup fleksibel, lebih cerdas dan lebih bertoleransi dengan perbedaan budaya. Karakter yang biasanya yang di jelaskan di atas cenderung melahirkan sifat konsumtif karena tidak bisa terlepas dari ponsel dan internet. (Sumartono 2002)

Prilaku konsumtif adalah aktivitas membeli sesuatu barang dengan pertimbangan barang yang tidak masuk akal dan yang tidak berdasarkan kebutuhan. Prilaku konsumtif dapat disimpulkan bahwa suatu aktivitas kurang penting atau tidak penting sama sekali dan bersifat mubazir dan juga didukungnya perkembangan teknologi perbankan seperti layanan *Mobile banking* yang mendorong generasi Z untuk berperilaku konsumtif. Maka dari itu penulis bertujuan ingin menjelaskan “Efektivitas Penggunaan *Mobile banking* bagi Generasi Z”.

## 1.2 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulis membuat penelitian Tugas Akhir ini adalah selain menjadi syarat kelulusan untuk meraih gelar Ahlimadya, penulis juga ingin mengetahui tingkat efektifitas penggunaan *Mobile Banking* pada generasi Z

## 1.3 Manfaat

1. penulis berharap hasil penelitian bisa memberikan informasi serta manfaat kepada pembaca terkait metode pembayaran menggunakan aplikasi *Mobile Banking* khusus kaum generasi Z
2. diharapkan hasil penelitain dari yang penulis buat, dapat membuat kaum generasi Z lebih mengenal *digital payment* khususnya aplikasi *Mobile Banking* dan lebih bijak dalam penggunaannya
3. diharapkan dari hasil penlitian ini bisa menjadi media untuk saran bagi perusahaan terkait yang mempunyai produk *Mobile Banking*