

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Revolusi global ekonomi berbasis teknologi telah dialami semua negara, termasuk Indonesia. Hal ini dikenal dengan era industri 4.0 dimana internet dan teknologi bukan suatu hal yang asing lagi, semua informasi dapat dengan cepat dan mudah diakses melalui internet. Pada era industri 4.0 ini telah banyak mengubah cara berpikir, pola konsumsi dan hal-hal lainnya yang mencakup proses manajemen dalam setiap cabang industri.¹ Hal ini banyak mengubah cara setiap bisnis menjalankan bisnisnya termasuk industri keuangan, yang biasa disebut dengan teknologi keuangan. Selain itu, pertumbuhan teknologi yang pesat telah membawa banyak kemajuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan yang akan berdampak positif pada pertumbuhan ekonomi.

Berbagai kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah perilaku dan kebiasaan masyarakat, yang membutuhkan sesuatu yang cepat dan mudah untuk setiap hal. Sistem pembayaran adalah salah satu contoh bagaimana masyarakat mengharapkan kebutuhan dalam kegiatan ekonominya. Teknologi sistem pembayaran telah menggantikan uang sebagai alat pembayaran atau pertukaran barang, yang biasanya dilakukan dengan pembayaran tunai menjadi pembayaran non tunai yang

¹ Novi Primita Sari, "Keberadaan Uang Elektronik Pada Kehidupan Masyarakat," *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis, dan Sosial* 1, no. 3 (2021): 271–278.

lebih efisien.² Hadirnya fintech (financial Technology) mendukung hal ini. Banyak jenis fintech di Indonesia, salah satunya pembayaran elektronik.

Uang elektronik merupakan uang yang digunakan untuk transaksi elektronik melalui sistem penyimpanan harga digital dan jaringan internet. Secara yuridis, definisi uang elektronik diatur dalam Pasal 1 angka 3 PBI No.11/12/PBI/2009 yang terakhir diubah dengan PBI No. 18/17/PBI/2016.³ Dalam pasal tersebut dijelaskan bahwa uang elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi beberapa unsur, yaitu diterbitkan berdasarkan nilai uang yang telah disetor sebelumnya kepada penerbit, nilai uang disimpan secara elektronik dalam media *server* atau *chip*, digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan penerbit uang elektronik, dan nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit tidak dianggap sebagai simpanan sesuai dengan undang-undang yang mengatur.

Secara umum uang elektronik terbagi 2 yaitu *Chip Based* dan *Server Based*. Dimana *Chip based* adalah uang elektronik yang tersimpan dalam bentuk chip yang ada pada kartu atau media lainnya. Contohnya dalam bentuk kartu BNI, Tapcash, BCA Flazz. Sedangkan *Server Based*

² Riska Widya Abiba et al., "Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (*E-Money*) Berbasis Server Sebagai Alat Transaksi Terhadap Penciptaan Gerakan *Less Cash Society* Pada Generasi Milenial Di Surabaya," *Jurnal Ekonomika dan Bisnis Islam* 4 (2021): 196–206.

³ Acep Jurjani, "Uang Elektronik Berdasarkan Hukum Positif Dan Hukum Islam Analisis PBI NO. 18/17/PBI/2016 DAN FATWA DSN NO. 116/DSN-MUI/IX/2017," *ISSN 2089-2640* 10, no. 18 (2020): 1–20.

adalah uang yang digunakan dalam bentuk rekening pada sistem pembayaran tertentu seperti Gopay, Ovo, Dana dan lain sebagainya.⁴

Di Indonesia, pembayaran non-tunai (*e-money*) diperkenalkan pada tahun 2007, yang tergolong terlambat dibandingkan dengan negara-negara Asia lainnya, seperti Singapura yang sudah mengenalnya sejak tahun 2000. Pada tahun 2009, jumlah uang elektronik yang beredar mencapai 3.016.272 juta, kemudian meningkat menjadi 7.914.018 juta pada tahun 2010. Jumlah tersebut terus bertambah menjadi 34.314.795 juta pada tahun 2015, dan pada September 2016 mencapai 45.045.204 juta. Hingga Februari 2018, uang elektronik yang beredar mencapai 200,87 juta, meningkat drastis dibandingkan 106,65 juta pada tahun 2017.⁵

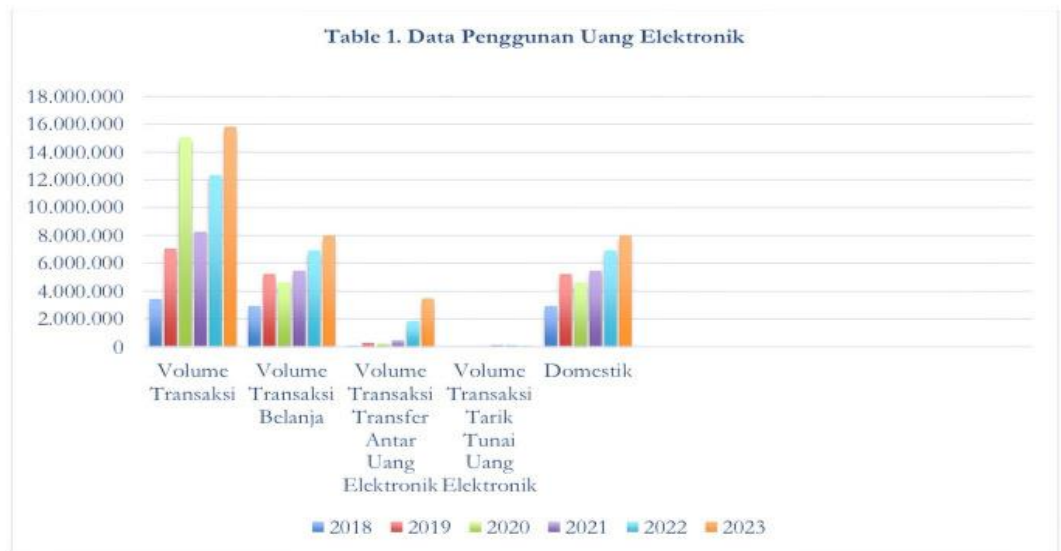
Data ini menunjukkan bahwa kebutuhan dan penggunaan *e-money* terus meningkat setiap tahunnya. Dalam beberapa tahun kedepan, *e-money* dengan berbagai kemudahan dan manfaatnya berpotensi menjadi pilihan utama masyarakat dalam melakukan pembayaran. Namun, penting untuk diingat bahwa *e-money* tidak bertujuan untuk sepenuhnya menggantikan fungsi uang tunai.

Meskipun *e-money* masih tergolong sebagai alat pembayaran yang relatif baru, penggunaannya menunjukkan pertumbuhan yang signifikan setiap tahunnya. Hal ini dapat dilihat dari grafik 1.1 di bawah ini:

⁴ Pretty Naomi Sitompul, "Analisis Pengaruh E-Money Terhadap Pertumbuhanekonomi Indonesia," *Jurnal Manajemen Dan Akuntansi Medan* 4, no. 2 (2022): 1–10.

⁵ Dwi Rorin Mauludin Insana and Ria Susanti Johan, "Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa," *Jurnal Ekonomi* 17, no. 2 (2021): 413–434.

Gambar 1.1
Data Pengguna Uang Elektronik



Berdasarkan data dari Bank Indonesia, dapat disimpulkan bahwa penggunaan uang elektronik di Indonesia mengalami peningkatan. Pada tahun 2023, volume transaksi uang elektronik meningkat secara signifikan, dari 12.330.360 transaksi pada tahun sebelumnya menjadi 15.813.887 transaksi. Ini menunjukkan bahwa masyarakat semakin cenderung beralih ke uang elektronik sebagai metode pembayaran untuk transaksi sehari-hari.

Selain itu, perubahan ini juga terlihat pada volume transaksi tarik tunai. Pada tahun 2022, jumlah tarik tunai mencapai 124.086 transaksi, namun pada tahun 2023, angka ini mengalami penurunan signifikan

menjadi 78.631 transaksi.⁶ Ini menggambarkan bahwa minat masyarakat terhadap penggunaan uang tunai semakin menurun. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pergeseran dari uang tunai ke uang elektronik sedang berlangsung di Indonesia. Fenomena ini mencerminkan adaptasi masyarakat terhadap kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran serta keinginan untuk memanfaatkan berbagai keuntungan yang ditawarkan oleh uang elektronik dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam hal teknologi, generasi Z adalah kelompok generasi yang akrab dengan teknologi, dimana generasi ini lahir antara tahun 1996 sampai 2012 dan dianggap sebagai peralihan dari generasi milenial ketika teknologi terus berkembang.⁷ Penelitian ini difokuskan pada masyarakat generasi Z di Kota Padang, dengan asumsi bahwa generasi ini memiliki akses mudah terhadap informasi terbaru mengenai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Sebagai generasi yang akrab dengan teknologi, generasi ini telah mengenal dan menggunakan *E-Money* sejak tahap awal perkembangannya di Indonesia.

⁶ Tita Hartati, Dela Anjani, Lathifaturahmah, Dewi Sinta, "Pengaruh Mata Uang Elektronik Dalam Mendorong Transformasi Pembayaran Digital," *Business and Management Journal Volume 1* (2023): 76–86.

⁷ Yuli Fajriyanti, Asmadhini Handayani Rahmah, and Sofia Ulfa Eka Hadiyanti, "Analisis Motivasi Kerja Generasi Z Yang Dipengaruhi Oleh Lingkungan Kerja Dan Komitmen Kerja," *Journal of Trends Economics and Accounting Research* 4, no. 1 (2023): 107–115.

Tabel 1.2

Jumlah penduduk, laju Pertumbuhan Penduduk, Distribusi Persentase Penduduk Kepadatan penduduk, Rasio Jenis Kelamin Menurut Kecamatan di Kota Padang, 2023.

Kecamatan	Jumlah Penduduk	Laju Pertumbuhan Penduduk Per Tahun	Persentase Penduduk	Kepadatan Penduduk Per km persegi (km ²)	Rasio Jenis Kelamin penduduk
Bungus teluk kabung	28.788,0	1,71	3,05	286	105,3
Lubuk Kilangan	60.614,0	1,84	6,43	705	101,1
Lubuk Begalung	128.453,0	1,63	13,62	4.156	100,3
Padang Selatan	62.333,0	1,63	13,62	4.156	100,2
Padang Timur	78.407,0	0,34	8,32	962	98,6
Padang Barat	43.200,0	0,25	4,58	6..171	98,3
Nanggalo	59.240,0	0,46	6,28	7.341	99,4
Kuranji	153.137,0	1,64	16,24	2.667	102,3
Pauh	63.489,0	0,73	6,73	434	102,4
Koto Tangah	209.793,0	2,04	22,25	903	100,6
Padang	942.938,0	1,29	100,00	1.357	100,7

Sumber: BPS Kota padang, 2023

Dari data di atas dapat dilihat bahwa Kota Padang memiliki 10 Kecamatan yang terdiri dari Kecamatan Bungus Teluk Kabung, Lubuk Kilangan, Lubuk Begalung, Padang Selatan, Padang Timur, Padang Barat, Padang Utara, Nanggalo, Kuranji, Pauh dan Koto Tangah.

Tabel 1.3
Jumlah Penduduk Kota Padang
Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin (Jiwa)

Kelompok Umur	Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin Di Kota Padang (Jiwa)					
	Laki-Laki		Perempuan		Jumlah	
	2024	2023	2024	2023	2024	2023
0-4	42.494	42.131	40.768	40.247	83.262	82.378
5-9	38.476	37.891	36.506	36.126	74.982	74.017
10-14	37.413	37.727	35.836	35.908	73.249	73.635
15-19	38.372	38.108	35.732	35.399	74.104	73.507
20-24	37.404	37.855	34.881	35.388	72.285	73.243
25-29	39.660	40.140	37.952	38.707	77.612	78.847
30-34	40.451	40.316	39.869	39.643	80.320	79.959
35-39	38.181	37.512	37.098	36.337	75.279	73.849
40-44	34.093	33.315	33.116	32.465	67.209	65.780
45-49	30.158	29.637	30.264	29.977	60.422	59.614
50-54	27.288	26.927	28.773	28.581	56.061	55.508
55-59	24.105	23.485	26.284	25.517	50.389	49.002
60-64	19.526	18.991	21.232	20.431	40.758	39.422
65-69	14.860	14.215	16.214	15.506	31.074	29.721
70-74	9.299	8.558	10.853	9.922	20.152	18.480
75+	6.793	6.281	10.226	9.695	17.019	15.976
Jumlah	478.573	473.089	475.604	469.849	954.177	942.938

Sumber: BPS Kota Padang

Berdasarkan data dari BPS Kota Padang, Jumlah penduduk Kota Padang tercatat sekitar 942.938 ribu jiwa. Sementara itu, generasi Z yang umumnya lahir antara tahun 1997 sampai 2012 yang merupakan bagian besar dari penduduk muda Kota Padang. Demografi masyarakat di Kota Padang menunjukkan bahwa generasi Z yaitu individu berusia 15-28 tahun, memiliki proporsi yang signifikan dalam populasi, mencapai sekitar 30% dari total penduduk. Keterwakilan kelompok usia ini sangat penting untuk penelitian mengenai perilaku konsumsi, terutama dalam konteks penggunaan *E-Money*.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Cynthia Syerin Perdana Putri dan Jati Handayani yang berjudul Pengaruh Daya Tarik Promosi, Kemudahan Penggunaan, Dan Keamanan terhadap minat penggunaan *E-Money* pada Mahasiswa Politeknik Negeri Semarang,⁸ menyebutkan bahwa kemudahan penggunaan, daya tarik promosi dan keamanan sistem uang elektronik sangat penting dalam membentuk minat dan kemauan untuk menggunakan dan memanfaatkan *E-Money* tersebut.

Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Dalam Penggunaan *E-Money* Pada Generasi Z Di Kota Padang”**, dimana faktor-faktor yang ingin dianalisis yaitu manfaat yang dirasakan, kemudahan penggunaan dan sikap terhadap penggunaan untuk membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh manfaat yang dirasakan terhadap sikap penggunaan *E-Money*?
2. Bagaimana pengaruh kemudahan penggunaan terhadap sikap penggunaan *E-Money*?

⁸ Cynthia Syerin Perdana Putri, Jati Handayani And Tribekti Maryanto Agustinus, “Pengaruh Daya Tarik Promosi, Kemudahan Penggunaan, Dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money* Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Semarang,” *JURNAL KEUNIS (Keuangan* 9, no. 2 (2021): 173–183.

3. Bagaimana pengaruh sikap terhadap perilaku konsumen dalam penggunaan *E-Money*?
4. Bagaimana pengaruh manfaat yang dirasakan terhadap perilaku konsumen dalam penggunaan *E-Money*?
5. Bagaimana pengaruh kemudahan penggunaan terhadap perilaku konsumen dalam penggunaan *E-Money*?
6. Bagaimana pengaruh manfaat yang dirasakan yang dipengaruhi oleh sikap terhadap perilaku konsumen dalam penggunaan *E-Money*?
7. Bagaimana pengaruh kemudahan penggunaan yang dipengaruhi oleh sikap terhadap perilaku konsumen dalam penggunaan *E-Money*?

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari cakupan masalah yang terlalu luas dan agar penelitian lebih terarah, maka peneliti menetapkan beberapa batasan. Subjek penelitian ini adalah masyarakat generasi Z (usia 15-28 tahun) di Kecamatan Koto Tangah dan Kecamatan Kuranji yang menggunakan uang elektronik baik yang berbasis *chip* maupun berbasis *server* dengan asumsi bahwa Kecamatan Koto tangah merupakan kecamatan yang jumlah penduduknya lebih banyak dengan persentase penduduk mencapai 22,25% dan Kecamatan Kuranji persentase penduduknya mencapai 16,24%.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh manfaat yang dirasakan terhadap sikap penggunaan *E-Money*.
2. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan terhadap sikap penggunaan *E-money*.
3. Untuk mengetahui pengaruh sikap terhadap perilaku konsumen dalam penggunaan *E-money*.
4. Untuk mengetahui pengaruh manfaat yang dirasakan terhadap perilaku konsumen dalam penggunaan *E-Money*.
5. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan terhadap perilaku konsumen dalam penggunaan *E-Money*.
6. Untuk mengetahui pengaruh manfaat yang dirasakan yang dipengaruhi oleh sikap terhadap perilaku konsumen dalam penggunaan *E-Money*.
7. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan yang dipengaruhi oleh sikap terhadap perilaku konsumen dalam penggunaan *E-Money*.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, penelitian ini memberikan kesempatan untuk memahami secara mendalam mengenai perilaku konsumen generasi Z, khususnya dalam konteks penggunaan *E-Money*.

Melalui penelitian ini, penulis dapat mengasah kemampuan penelitian, analisis data, dan penulisan ilmiah. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi batu loncatan bagi penulis untuk melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi atau berkarir di bidang yang lebih relevan.

2. Bagi akademis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang perilaku konsumen dan pemasaran. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bahan ajar dalam perkuliahan, sehingga dapat memperkaya wawasan mahasiswa mengenai perkembangan teknologi pembayaran dan perilaku konsumen generasi muda.
3. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pelaku bisnis untuk merancang strategi pemasaran yang lebih efektif dalam menjangkau generasi Z. Selain itu, penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai manfaat penggunaan *E-Money* dan mendorong adopsi teknologi pembayaran digital.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai landasan teori, penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, kerangka berfikir, dan hipotesis.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan penulis yang didalamnya membahas tempat dan jenis penelitian, jenis dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, variabel penelitian, dan teknik analisis data yang digunakan penulis.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bab yang berisi penjelasan mengenai analisis dari hasil penelitian yang dilakukan serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan yang didapatkan atau penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran yang dikemukakan.