

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebelum era Sistem Moneter, pembayaran dilakukan dengan sistem barter atau disebut dengan *silent tread*. Pada sistem barter, transaksi dilakukan dengan menukarkan barang dengan barang. Sistem transaksi barter ini dilakukan sebelum dikenal adanya alat tukar atau yang dikenal saat ini sebagai uang yang berfungsi sebagai alat transaksi pembayaran.

Kebutuhan manusia terus meningkat, mengakibatkan tidak efisien menggunakan barter ataupun uang komoditas. Masyarakat lebih memilih menggunakan uang karena lebih efisien dan terukur. Dalam perkembangan, uang mengalami proses yang panjang dengan tahapan-tahapan yang berkaitan dengan perkembangan pikiran manusia yang mulai berkembang dan diikuti oleh kebutuhan manusia itu sendiri (Alrosyid, 2019). Bentuk uang berevolusi mulai dari kemunculannya sebagai uang kartal. Uang kartal terdiri dari dua macam, yaitu uang kertas dan uang logam, uang kertas disebut juga sebagai uang tunai.

Di Indonesia bentuk uang kartal sudah digunakan sejak zaman penjajahan. Pada masa jaman penjajahan Belanda, uang diterbitkan oleh VOC dalam bentuk koin dan kertas. Begitu pula pada masa penjajahan Jepang, mereka menerbitkan uang koin dan kertas versi pemerintah Jepang. Uang koin pada masa ini dibuat menggunakan aluminium dan timah. Setelah proklamasi kemerdekaan pemerintah Indonesia merasa perlu menerbitkan uang sendiri yang disebut sebagai ORI (Oeang Republik Indonesia). Penerbitan ini sebagai lambang identitas kemerdekaan serta kedaulatan Indonesia dan juga sebagai alat pemersatu bangsa.

Uang tunai memang memberi kemudahan dalam bertransaksi. Namun sejalan dengan perkembangan ekonomi dan teknologi, penggunaan uang tunai dirasa cukup praktis hanya untuk transaksi dengan nilai kecil, tentu akan sulit mendapatkan dan membawa fisik uang dalam jumlah

banyak untuk transaksi yang bernilai besar. Dengan adanya metode pembayaran nontunai dengan menggunakan yang memberikan berbagai kemudahan tidak dipungkiri memiliki kemudharatan bagi penggunanya terutama konsumen muslim, salah satunya yaitu sikap boros (Nurjannah, 2021). Selain itu membawa uang tunai mulai dianggap tidak aman karena maraknya pencurian, perampokan, dan pemalsuan sehingga membuat orang takut menyimpan atau membawa uang tunai dalam jumlah banyak (Sikapuangmu, 2022).

Majunya teknologi pada sistem pembayaran, menggeser fungsi uang tunai menjadi non tunai. Perkembangan teknologi juga telah mengubah gaya hidup saat ini, yang sangat dekat dengan internet yang didukung dengan fasilitas layanan berbasis teknologi digital untuk mempermudah aktivitas sehari-hari masyarakat (Nurbaiti, 2020). Hal ini menggambarkan keinginan besar masyarakat dalam menggunakan uang elektronik. Uang digital memiliki kekuatan sebagai alat pengganti uang tunai sebagai alat pembayaran, pemerintah mensupport perubahan sistem pembayaran elektronik (Marliyah, 2019).

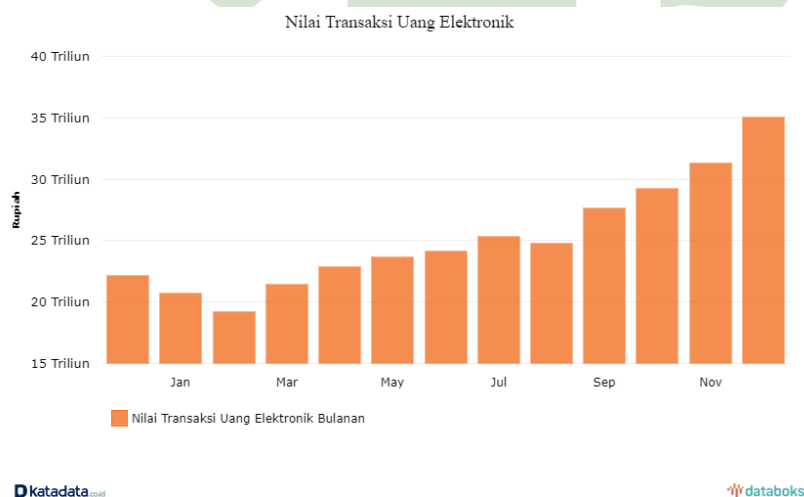
Dalam beberapa tahun terakhir, sistem pembayaran telah berevolusi dari sekadar transaksi tunai atau kartu kredit menjadi berbagai jenis sistem pembayaran seluler. Karena smartphone saat ini merupakan komoditas yang meresap, konsumen diuntungkan dari kemudahan dan kenyamanan membayar barang dan jasa saat mendekati saluran pembayaran baru ini (Luna, 2018). Sistem pembayaran seluler telah beradaptasi tidak hanya dengan sebagian besar realitas digital dan bebas seluler, tetapi juga untuk iklim bisnis baru, memudahkan transaksi bisnis di mana saja, kapan saja dan untuk siapa saja (Loh, 2020).

Di sisi lain, penggunaan transaksi pembayaran melalui *Automatic Teller Machine* (ATM), dan kartu debit mengalami penurunan. Dari sebelumnya 600 juta transaksi di Januari tahun lalu, merosot ke 500 juta transaksi di April, atau terkoreksi 16,67 %. Meningkatnya pemakaian uang elektronik dipengaruhi oleh tingginya transaksi *e-commerce* (perdagangan

elektronik). Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat beberapa perubahan dalam kehidupan manusia, khususnya pada generasi muda atau milenial. Salah satu perubahannya adalah dengan adanya digital payment yang dapat memudahkan proses transaksi tanpa perlu membayar dengan uang tunai.

Perkembangan eksponensial smartphone telah merevolusi dunia saat ini. Perkembangan dalam teknologi informasi, telekomunikasi, dan internet menyebabkan mulai munculnya aplikasi bisnis berbasis elektronik (Marliyah, 2019). Smartphone sekarang dapat melakukan berbagai aktivitas seperti pembayaran seluler (*m-payment*) yang pembelian barang dan jasa melalui penggunaan pembayaran kedekatan di titik penjualan.

Di Malaysia, negara ini memiliki dasar yang kuat untuk *m-payment* untuk berkembang sebagai nomor koneksi seluler dalam hal total populasi adalah 125%. Selanjutnya, Bank Sentral Malaysia telah berupaya untuk mempercepat promosi adopsi *m-payment* karena mengakui banyak manfaat dari *m-payment*. Keuntungan ini termasuk meningkatkan kinerja pelanggan pengalaman checkout karena kasir dapat lebih fokus pada layanan pelanggan daripada menangani tunai (Harahap, Idham, Kusuma, & Rakhman, 2017).



Gambar 1.1

Nilai Transaksi Uang Elektronik (Katadata.co.id, 2021)

Perkembangan penggunaan di Indonesia digambarkan dalam gambar 1.1 di atas. Dari gambar tersebut, terlihat bahwa perkembangan penggunaan uang elektronik terus berkembang. *Mobile payment* di Indonesia saat masih dalam tahap pengembangan, akan tetapi penggunaannya sudah banyak aktif terlibat dalam penggunaan. Tahun 2021, Bank Indonesia mengeluarkan data mengenai perkembangan uang elektronik yang semakin pesat disetiap tahunnya (Sikapi Uangmu: 2022).

Bank Indonesia (BI) mencatat nilai transaksi melalui uang elektronik mencapai Rp 35,10 triliun per Desember 2021. Tercatat, nilai transaksi uang elektronik pada bulan tersebut mengalami peningkatan sebesar 58,60% jika dibandingkan periode yang sama tahun sebelumnya. Pada Desember 2020, nilai transaksi dengan uang elektronik mencapai Rp 22,13 triliun. Tak hanya itu, angka tersebut juga naik 12,17% dibandingkan November 2021 yang mencapai Rp 31,29 triliun (Cindy Mutia Annur, 2022).

Dalam kurun waktu dua dekade terakhir, masyarakat Indonesia telah mendapatkan begitu banyak kemajuan dan perkembangan dalam dunia teknologi dan informasi. Salah satunya adalah perubahan yang dialami dalam melakukan transaksi yang sebelumnya dilakukan secara konvensional atau *offline* kini telah berubah menjadi transaksi online. Hal ini yang kemudian memunculkan peluang bagi para penyedia jasa layanan keuangan (*financial service*) dalam memenuhi kebutuhan dan besaran potensi yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia yang secara khusus menasar generasi millennial sebagai pengguna utama. menjadi salah satu jenis bisnis dalam industri keuangan yang cukup berkembang pesat di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir.

Peneliti menyadari bahwa perilaku seorang individu dalam menggunakan suatu teknologi bergantung pada sikap dan intensi mereka terhadap teknologi tersebut. Namun, hingga saat ini meskipun perkembangan penggunaan teknologi (*mobile payment*) di Indonesia terus mengalami peningkatan akan tetapi jika dibandingkan dengan beberapa

negara lainnya di Asia Tenggara, Indonesia terlihat tidak cukup unggul dalam angka persentase pertumbuhan penggunaan dan adopsi .

Kelanjutan bisa disebut sebagai generasi kelanjutan dari *e-payment* yang sebagian dari kita pernah melakukannya, baik melalui kartu debit ataupun kredit. Intinya adalah sebuah transaksi yang tetap bisa dilanjutkan dengan sistem pembayaran nontunai. Biasanya biasanya memanfaatkan teknologi m-banking (*mobile banking*) yang juga mendukung pola bertransaksi secara elektronik.

Penelitian ini mengenai perilaku konsumsi (*consumer behavior*) melakukan pembayaran digital dalam transaksi jual-beli. Metode pembayaran menjadi cara baru melakukan pembayaran terlebih lagi di masa pandemi seperti sekarang ini, hal ini juga sebagai dampak dari kebijakan pemerintah, berbagai negara secara global untuk tidak banyak melakukan kegiatan di luar rumah serta menjaga jarak satu sama lain di masa pandemi Covid-19.

Perilaku-perilaku atau kebiasaan dalam kehidupan masyarakat banyak sekali yang sudah menjadi tradisi dalam kehidupan sehari-hari (Wahyu Syarvina, 2022). Motivasi belanja konsumen mempengaruhi bentuk perilaku konsumen. Bentuk pemasaran yang semakin berlomba-lomba adalah *e-commerce* atau belanja online. *E-commerce* merupakan transaksi jual beli jasa/barang melalui *online*. Perkembangan ini muncul dipengaruhi oleh perkembangan jaringan internet yang luas sehingga dapat dijangkau oleh masyarakat untuk melakukan belanja online. Peningkatan pertumbuhan penggunaan internet pada *e-commerce* mempengaruhi kegiatan ekonomi masyarakat secara nyata dan sektor riil (Desy Arigawati, 2021).

Perilaku konsumen mulai beralih alat pembayaran konvensional menjadi pembayaran digital. Pembayaran melalui telah populer dan paling diterima sebagai metode pembayaran yang muncul di negara maju dan berkembang. Penelitian ini sendiri bertujuan untuk mengetahui pengaruh perilaku konsumsi milenial dalam menggunakan kartu plastik dan *mobile payment* terhadap *spending behavior* pada pembelian yang cepat serta tidak

direncanakan (*impulsive buying*) karena melihat promosi dan sarana pembayaran digital (*mobile banking*). Berdasarkan hal tersebut, penggunaan kartu plastik pada perilaku konsumsi milenial saat ini berkurang, mereka lebih memilih bertransaksi dengan dengan cara *Scan Bar Code* dan juga transfer melalui pada seluler.

Generasi milenial lebih memilih untuk menggunakan transaksi dengan metode *digital payment* karena lebih cepat, praktis, dan aman untuk digunakan, terlebih lagi banyak potongan-potongan harga dalam bentuk poin atau penawaran belanja yang menarik. Pembayaran jenis ini sering dipilih oleh masyarakat modern dan perkotaan karena permasalahan penggunaan mata uang kertas atau koin. Permasalahan tersebut seperti pengembalian uang kecil, dompet ketinggalan, tidak membawa uang tunai, atau terblokirnya ATM. Perkembangan transaksi berpengaruh dengan perilaku konsumsi (*consumer behavior*) generasi millennial. Sebagian besar perusahaan *e-commerce* meningkatkan konsumen dari generasi milenial. Generasi millennial, memang menjadi sasaran utama bagi produsen beragam produk, karena dianggap potensial dalam meningkatkan bisnis.

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), populasi generasi milenial mencapai 32% dari total keseluruhan populasi. Jumlah ini diprediksi akan terus meningkat hingga menjadi 50-60 persen di tahun 2020 mendatang. Pembayaran melalui dilakukan generasi millennial pada saat transaksi *online* maupun *offline*. Indonesia juga giat mensosialisasikan perkembangan pembayaran tunai beralih kepada pembayaran non tunai (Badan Pusat Statistik, 2021).

Berdasarkan Hasil Penelitian terdahulu, mengindikasikan adanya research gap sebagai berikut:

Table 1. 1

Research Gap Penggunaan Kartu Plastik Terhadap *Consumer Behavior*

Variabel	Hasil Penelitian	Peneliti
Pengaruh <i>Debit Card</i> Terhadap Perilaku Konsumsi	Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara <i>Debit Card</i> terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Ekonomi Pembangunan Universitas Negeri Malang	Laila Ramadani (2018)
	Terdapat Pengaruh Negatif tidak signifikan antara Penggunaan Kartu Debit terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Malangkecwara.	Yulianda Dwi Santika (2020)

Pengaruh *Debit Card* terhadap perilaku konsumsi yang diteliti oleh Laila Ramadani menunjukkan bahwa *Debit Card* berpengaruh positif terhadap perilaku konsumsi. Variable yang digunakan pada penelitian ini adalah penggunaan kartu debit (X_1), penggunaan uang elektronik (X_2), dan perilaku konsumsi mahasiswa (Y) (Laila Ramadani, 2018). Namun hal ini bertentangan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulianda Dwi Santika yang menunjukkan bahwa *Debit Card* tidak berpengaruh terhadap Perilaku konsumsi. Pada penelitian ini menggunakan variable penggunaan kartu debit (X_1), penggunaan *E-Money* (X_2), dan perilaku konsumsi mahasiswa (Y) (Yulianda Dwi Santika, 2020).

Table 1. 2
Research Gap Penggunaan *Mobile Payment* Terhadap *Consumer Behavior*

Variabel	Hasil Penelitian	Peneliti
Pengaruh Terhadap	Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara <i>E-Money</i> terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Ekonomi Pembangunan Universitas Negeri Malang	Laila Ramadani (2018)
	Terdapat Pengaruh Negatif tidak signifikan antara <i>E-Money</i> terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa Fakultas di Universitas Sam Ratulangi di Manado.	Angelina Mustamu, Tri Oldy Rotinsulu, dan Mauna Th. B. Maramis (2021)

Pengaruh *E-Money* terhadap perilaku konsumsi yang diteliti oleh Laila Ramadani menunjukkan bahwa *E-Money* berpengaruh positif terhadap perilaku konsumsi. Variable yang digunakan pada penelitian ini adalah penggunaan kartu debit (X_1), penggunaan uang elektronik (X_2), dan perilaku konsumsi mahasiswa (Y) (Laila Ramadani, 2016). Namun hal ini bertentangan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Angelina Mustama, Tri Oldy Rotinsulu, dan Mauna Th. B. Maramis yang menunjukkan bahwa penggunaan *E-Money* pengaruh negatif terhadap Perilaku konsumsi Mahasiswa. Pada penelitian ini variable yang digunakan adalah e-money (X_1), kartu debit (X_2), kartu kredit (X_3), dan tingkat

konsumsi mahasiswa (Y) Universitas Sam Ratulangi Manado (Angelia Mustama, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan mahasiswa aktif FEBI UINSU pada tanggal 06 Juli 2022. Mengenai penggunaan kartu plastik dan *mobile payment* terhadap *consumer behavior* mahasiswa FEBI UINSU.

1. Menurut Ismi Hasibuan, mahasiswa Ekonomi Islam FEBI UINSU semester 8 jurusan ekonomi Islam mengatakan bahwa penggunaan kartu debit dapat memudahkan dalam transaksi, terutama pada transfer, tarik tunai, setor tunai tanpa harus datang langsung ke bank.
2. Menurut Siti Nurazizah mahasiswi jurusan Manajemen aktif semester 8 jurusan ekonomi Islam FEBI UINSU, mengungkapkan bahwa penggunaan sangat memudahkan transaksi dalam berbelanja dan tidak perlu uang kembalian, membayar tagihan, transfer tanpa perlu ke outlet ATM, dan membeli tiket. Penggunaan *mobile payment* sangat praktis karena tinggal bawa handphone saja, tanpa harus bawa dompet kemana-mana.
3. Menurut Aulia Hasanah mahasiswi Jurusan Perbankan Syariah lebih memilih menggunakan dalam bertransaksi. Karena lebih minim menjangka kasus penipuan dan uang palsu. Serta saat transaksi tidak perlu uang kembalian.
4. Menurut Aulia Wardhana mahasiswa aktif Jurusan Akuntansi FEBI UINSU mengatakan bahwa lebih suka menggunakan ATM dibandingkan uang berada di dompet digital. Karena lebih sering menggunakan kartu debit dalam membeli makanan, belanja dan jalan-jalan. Karena jika pakai e-money ga semua tepat menyediakan layanannya.
5. Menurut Khairunnisa mahasiswa aktif Jurusan Asuransi FEBI UINSU mengatakan bahwa lebih suka menggunakan kartu ATM, karena untuk berjaga-jaga bisa langsung tarik tunai dan mudah untuk setor tunai.

Berdasarkan hasil *survey* dari 5 mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang menempuh pendidikan Strata 1 di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan 3 dari 5 mahasiswa lebih menyukai menggunakan kartu plastik/ ATM dibandingkan.

Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik bahwa Uang Elektronik (UE) semakin berkembang dan bervariasi seiring dengan perkembangan inovasi teknologi dan peningkatan kebutuhan masyarakat dalam penggunaan Uang Elektronik (Bank Indonesia, 2018). Namun kenyataannya, penggunaan uang elektronik atau ini masih belum merata dikalangan masyarakat bahkan mahasiswa. Banyak mahasiswa yang masih enggan menggunakan dalam pembayaran transaksi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti akan menguji **“Pengaruh Intensitas Kartu Plastik dan *Mobile Payment* Terhadap *Consumer Behavior* Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa pokok masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan semakin berkembang, namun di kalangan Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam masih sedikit yang menggunakan sebagai alat transaksi.
2. Penggunaan aplikasi saat ini belum merata, masih banyak yang memilih untuk menggunakan uang tunai daripada uang elektronik ketika berinteraksi pada kalangan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Penggunaan semakin luas, namun kurangnya penyedia layanan pembayaran online di setiap tempat outlet belanja menyulitkan mahasiswa untuk pembayaran.

4. Penggunaan aplikasi memberatkan para mahasiswa untuk mendownload aplikasi dikarenakan ruang penyimpanan kapasitas di handphone yang terbatas.
5. Pada umumnya generasi millennial lebih memilih menggunakan dibandingkan menggunakan kartu debit dan kredit dalam bertransaksi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah telah dijelaskan, maka peneliti membuat batasan-batasan masalah agar penelitian dapat dilakukan lebih terperinci. Dalam penelitian ini, berikut adalah beberapa batasan masalah:

1. Penelitian ini berfokus pada penggunaan kartu plastik yang merupakan kartu debit dan kredit yang digunakan mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang masih berstatus mahasiswa aktif 2021.
2. Penggunaan *mobile payment* pada yang digunakan mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang masih berstatus mahasiswa aktif 2021 dalam bertransaksi pada *consumer behavior*.
3. Perilaku konsumsi mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UINSU yang masih berstatus mahasiswa aktif 2021.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh intensitas penggunaan kartu plastik dan *mobile payment* terhadap *consumer behavior* mahasiswa FEBI UINSU.

1. Apakah penggunaan kartu plastik berpengaruh signifikan terhadap *consumer behavior* mahasiswa FEBI UINSU?
2. Apakah penggunaan *mobile payment* berpengaruh signifikan terhadap *consumer behavior* mahasiswa FEBI UINSU?
3. Apakah kartu plastik dan *mobile payment* berpengaruh signifikan terhadap *consumer behavior* mahasiswa FEBI UINSU?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan kartu plastik terhadap *consumer behavior* mahasiswa FEBI UINSU
2. Untuk menganalisis pengaruh *mobile payment* terhadap *consumer behavior* mahasiswa FEBI UINSU
3. Untuk menganalisis pengaruh kartu plastik dan *mobile payment* terhadap *consumer behavior* mahasiswa FEBI UINSU

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh penulis dari penelitian yang dilakukan ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta juga dapat menerapkan ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan khususnya mengenai pengaruh kartu plastik dan *mobile payment* terhadap *consumer behavior* mahasiswa FEBI UINSU.

2. Bagi Akademisi

Penelitian ini dapat menjadi suatu bahan pustaka, wacana keilmuan dan sebagai referensi untuk peneliti lain yang memiliki minat untuk meneliti tentang pengaruh kartu plastik dan *mobile payment* terhadap *consumer behavior* mahasiswa FEBI UINSU.

3. Bagi Masyarakat

Dengan adanya penelitian ini semoga dapat memberikan informasi dalam memperkenalkan metode pembayaran non tunai (*mobile payment*) yang dapat digunakan masyarakat secara mudah dalam melakukan transaksi. Sehingga kedepannya lebih banyak masyarakat yang berminat untuk menggunakan.

4. Bagi Pemerintah

Untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan pembayaran penggunaan dengan kartu plastik dan *mobile payment* terhadap *consumer behavior* mahasiswa FEBI UINSU dan sebagai

sarana pengetahuan penggunaan intensitas kartu plastik dan *mobile payment* terhadap *consumer behavior*.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN