

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dan pesatnya arus informasi melalui internet telah mempengaruhi kehidupan Generasi Z. Mereka terbiasa berkomunikasi dengan menggunakan gadget yang mereka miliki, melihat informasi tentang berbagai hal dari dunia luar melalui internet, bermain game dan bahkan berbelanja melalui satu benda yang ada di dalam genggamannya yaitu smartphone (gadget).¹ Aplikasi *Financial Technology (Fintech)* yang umum digunakan generasi Z adalah Gopay, OVO, Shopee Pay dan Dana. Dalam pertanyaan lanjutan diperoleh informasi bahwa sebagian besar responden menggunakan aplikasi ini untuk memesan transportasi, memesan makanan, belanja online, dan membeli pulsa dan kuota. Umumnya aplikasi *Financial Technology* ini digunakan karena *platform e-commerce* menyediakan atau bekerja sama dengan *financial technology* untuk layanan pembayarannya.² Teknologi mempengaruhi perilaku dan harapan manusia dalam melakukan kegiatan

¹ Lasti Yossi Hastini, Rahmi Fahmi, Hendra Lukito, “Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia?”. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*. Vol. 10 No. 1, Edisi April 2020, hal. 13.

² Wulan Ariani Damayanti dan Risa Ratna Gumilang, *Peran Financial Technology Dalam Meningkatkan Literasi Keuangan Pada Generasi Z*, (Sumedang: *Jurnal Ilmiah Manajemen*. Vol. 14 No. 3, 2023, hal. 532.

keuangan. Misalnya, konsumen dapat dengan mudah mengakses berbagai macam informasi dan fitur layanan elektronik dalam proses transaksi keuangan. Salah satu perkembangan teknologi terkini di bidang keuangan adalah *Financial Technology (Fintech)*. *Fintech* adalah layanan keuangan dan model bisnis inovatif yang didukung oleh teknologi yang menyertai layanan tersebut. Secara sederhananya *Fintech* dapat menggambarkan setiap inovasi yang berkaitan dengan bagaimana bisnis berusaha untuk meningkatkan proses, penyampaian, dan penggunaan layanan keuangan.³

Berdasarkan hal tersebut sesuai jika dikatakan pengguna internet terbanyak adalah usia produktif karena di usia produktif ini lah manusia bebas bereksperimen kehidupan sesuai jalan dan kegiatan yang dia pilih. Salah satu kegiatan yang menjadi kegiatan rutin usia produktif dalam menggunakan internet adalah perubahan perilaku salah satunya perilaku konsumsi yang menjadi lebih konsumtif dikarenakan banyaknya marketplace yang mulai terbangun.

Fintech atau *Financial Technology* adalah terobosan baru dalam dunia sektor keuangan yang saat ini sangat marak di gunakan dalam dunia perdagangan, bisnis serta untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Saat ini *Fintech* telah memiliki payung hukum yaitu telah diterbitkannya

³ Anne-Laure Mention. "The Future of Fintech". *Research – Technology Management* 62, no. 4 (2019): 59 – 63.

Peraturan Otoritas Jasa Keuangan (POJK) nomor 13/POJK.02/2018 tentang Inovasi Keuangan Digital Di Sektor Jasa Keuangan. Peraturan ini dikeluarkan mengingat kemajuan *Fintech* yang sangat cepat dalam menghasilkan inovasi keuangan digital yang aman bertanggungjawab, serta mengutamakan perlindungan konsumen dan memiliki resiko terkelola dengan baik. Layanan keuangan digital merupakan salah satu cara untuk mengenalkan dan mengedukasi masyarakat mengenai layanan keuangan digital. Siapapun dapat menggunakannya, tidak hanya untuk para pebisnis atau pejabat tinggi, masyarakat menengah ke bawah pun dapat menggunakannya dan memanfaatkannya dengan baik. Dan yang paling penting adalah pemerintah tidak perlu membangun gedung atau sarana khusus di setiap cabang daerahnya. Masyarakat juga tidak perlu jauh-jauh ke kota, tidak perlu repot-repot dengan syarat yang berbelit-belit, serta lebih murah karena *Fintech* menawarkan banyak promo termasuk gratis biaya administrasi dan biaya transaksi lainnya. *Fintech* yang marak diperbincangkan di tengah masyarakat saat ini yaitu mengenai layanan pinjaman online.

Pinjaman online terbagi menjadi dua yaitu pinjaman online legal dan ilegal. Pinjaman online legal adalah perusahaan yang memberi pinjaman telah terdaftar sebagai bagian dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK) sedangkan pinjaman online yang ilegal perusahaan yang tidak

terdaftar di OJK. Dengan banyaknya *start up fintech*, saat ini mereka sedang gencar-gencarnya bersaing dengan memberikan banyak promo, baik yang dilakukan oleh *payment fintech*, layanan *e-commerce*, hingga layanan kredit online. Dan lebih parahnya lagi, mereka juga sudah mulai mengembangkan fitur *paylater* masing-masing, yang artinya meskipun *e-commerce*, sekarang mereka juga bisa menyediakan kredit (pinjaman) dalam pembelian di *e-commerce* tersebut (seperti *shopeepay paylater*). Begitupula dengan *payment fintech*, mereka juga menyediakan fitur *paylater* seperti *OVO paylater*, *DANA paylater*, dan *GOPAY paylater*, Bank Syariah Indonesia (BSI), Bank Muamalat, Prudential Syariah.⁴ Untuk contoh sumber *Fintech Lending* (Pinjaman Online) Ilegal, yaitu : Banyak Rupiah, *Super Cash*, Pinjam Uang Kapan Saja, Pinjam Durian - pinjaman pribadi, Teman Sejati - Pinjaman Online Cepat Cair, Kredit *Easy*, Banyak Duit, Cash Kredit, Dana *Easy* - Aman Dan Dana Cepat Cair, Kredit Hope, Tunai Cair - Pinjaman Online Cepat Cair, Pinjaman Teman.⁵

Saat ini internet banking dan mobile banking bukan hanya sebagai alat pembayaran namun juga memberikan akses kredit tanpa kartu kredit.

⁴ Challmatuz Sa'Diyah, "Analysis of Factors Affecting Adoption of Financial Tehcnology Application", Sentralisasi Universitas Muhammadiyah Sorong (2021), ejournal.um-sorong.ac.id

⁵ CNBC Indonesia, "Daftar Pinjol Ilegal Terbaru 2022, Jangan Sampai Terjerat!", <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20221113154348-37-387435/daftar-pinjol-ilegal-terbaru-2022-jangan-sampai-terjerat>, di akses pada 02 – 12 – 2022.

Tujuan adanya kemudahan tersebut untuk menambah nasabah atau memperbanyak jumlah transaksi yang digunakan. Nampaknya secara tidak langsung inovasi tersebut justru menjerat masyarakat dengan mempermudah memberikan pinjaman untuk lebih konsumtif. Adanya kemudahan dalam hal persyaratan yang hanya dengan foto identitas diri saja cukup, hal tersebut memicu banyak masyarakat yang tertarik. Padahal di era modern saat ini mencari uang saja susah, namun malah dipermudah untuk menghabiskan uang. Selain adanya dampak negative yang timbul, namun ada juga dampak positif dari layanan pinjaman online yaitu sebagai sarana yang memudahkan para pelaku usaha dalam mendapatkan pinjaman untuk pengembangan. Namun disisi lain banyak masyarakat yang melakukan pinjaman online bukan untuk pengembangan usaha melainkan untuk kebutuhan konsumtif, pada akhirnya masyarakat terjebak dan ketagihan dalam melakukan pinjaman online. Selain itu ada juga Perusahaan Pinjaman online yang illegal belum terdaftar pada Otoritas Jasa Keuangan yang disebut dengan OJK.⁶

Diketahui bahwa angka tersebut meningkat hampir empat kali lipat dengan penyaluran kredit pada bulan Desember tahun 2019

⁶ Tsabitah Imani dan Andrieta Shintia Dewi, "Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Niat Berinvestasi Generasi Milenial Melalui Platform Peer-to-Peer Lending (Studi Kasus pada Masyarakat Kota Bandung). E-Proceeding of Management : No.4 (2022):1823-1824.

penyaluran kredit yang dilakukan perusahaan layanan pinjaman online terdapat 164 perusahaan yang terdaftar di OJK. Namun terjadi penurunan, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mencatat pada tahun 2020 ada 154 perusahaan pinjaman online yang terdaftar di OJK, dan telah melakukan layanan lebih dari 9 juta transaksi di seluruh Indonesia. Kemudian terus menurun hingga saat ini berdasarkan data OJK pada bulan pada Oktober tahun 2021 terdapat 106 perusahaan yang terdaftar secara resmi di OJK.⁷

Perceived usefulness adalah sejauh mana seseorang percaya kegunaan dan manfaat dari menggunakan teknologi tertentu dapat meningkatkan kinerjanya. Artinya, seseorang percaya bahwa dengan menggunakan teknologi tersebut dapat meningkatkan kinerjanya. Jika seseorang percaya bahwa teknologi tersebut berguna maka akan menggunakannya, jika tidak percaya maka pasti tidak akan menggunakannya. Lebih lanjut, *perceived usefulness* merupakan sejauh mana persepsi konsumen bahwa berbelanja online dapat meningkatkan pengalaman berbelanjanya. *Perceived usefulness* diukur menggunakan indikator dari penelitian antara lain *work more quickly, useful, make job*

⁷ Tsabitah Imani dan Andrieta Shintia Dewi, "Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Niat Berinventasi Generasi Milenial Melalui Platform Peer-to-Peer Lending (Studi Kasus Pada Masyarakat Kota Bandung). E-Proceeding of Management : No.4 (2022):1825-1826.

easier, dan *improve job performance* dengan mempertimbangkan penyesuaian objek yang diteliti.⁸

Perceived ease of use merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa kemudahan dalam menggunakan teknologi tertentu akan terbebas dari usaha, artinya, seseorang percaya jika teknologi tersebut mudah dalam penggunaannya sehingga tidak memerlukan upaya yang lebih. Lebih lanjut, *perceived ease of use* merupakan sejauh mana persepsi konsumen dalam kemudahan berinteraksi dengan toko belanja online dan mampu menerima informasi mengenai produk yang dibutuhkan. *Perceived ease of use* diukur menggunakan indikator dari penelitian antara lain *clear and understandable*, *easy to learn*, dan *easy to use* dengan mempertimbangkan penyesuaian objek yang diteliti.⁹

Berdasarkan hal tersebut kontribusi penelitian yang dilakukan adalah sebagai referensi rujukan penelitian selanjutnya karena penelitian yang dilakukan ter *update* di tahun 2023, selain itu bertujuan untuk memberikan informasi kepada generasi Z dalam mengambil keputusan terhadap pinjaman online agar terhindar dari penipuan pinjaman online ilegal. Maka peneliti tertarik untuk mengkaji, meneliti, dan membahas

⁸ Dyan Erlyn Oktania dan Tias Andarini Indarwati, "Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Easy Of Use*, dan *Compatibility With Lifestyle* Terhadap Niat Beli di *Social Commerce*. *Jurnal Ilmu Manajemen* : No.1 (2022):256-257.

⁹ Dyan Erlyn Oktania dan Tias Andarini Indarwati, "Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Easy of Use*, dan *Compatibility With Lifestyle* Terhadap Niat Beli di *Social Commerce*. *Jurnal Ilmu Manajemen* : No.1 (2022):257.

tentang “Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Easy of Use*, *Perceived Risk* dan *Perceived Compability* Terhadap Keputusan Generasi Z Melakukan Pembayaran Berjangka Menggunakan *Fintech Lending*” (Studi pada mahasiswa FEBI UIN SMH Banten) dalam menentukan populasi di fokuskan kepada mahasiswa FEBI karena berdasarkan observasi di lapangan lebih dominan menggunakan aplikasi keuangan digital dan memahami penggunaan *Fintech Lending*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Berdasarkan otoritas jasa keuangan bahwa Pertumbuhan transaksi *Fintech Lending* pada pembayaran berjangka sebanyak 97,4% secara tahunan pada periode Juli 2021 atau sebanyak 46,4 juta transaksi.¹⁰
2. *Fintech Lending* harus meningkatkan sistem agar tidak ada *bug/error* yang terjadi. Kemudahan transaksi bagi nasabah melalui fitur transfer, belanja *online*, transaksi QRIS, top up pulsa, beli token listrik, *top up e-wallet*, dan pembayaran sekolah. *Fintech*

¹⁰ Kemenkeu. “Merger Bank Syariah Dorong Pertumbuhan Perbankan Syariah”. <https://www.kemenkeu.go.id/>.
<https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/berita/merger-bank-syariah-dorong-pertumbuhan-perbankan-syariah/> (2021).

Lending juga memiliki fitur produk Tabungan dan Gadai Emas via Online.

3. Auto-migrasi *mobile banking* yang dilakukan oleh *Fintech Lending* dari bank syariah sebelumnya masih kurang maksimal untuk layanan *mobile banking*.

C. Batasan Masalah

Peneliti hanya akan fokus pada Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Easy of Use*, *Perceived Risk* dan *Perceived Compability* Terhadap Keputusan Generasi Z Melakukan Pembayaran Berjangka Menggunakan *Fintech Lending* Secara khusus, penelitian ini dibatasi oleh subjek penelitian yaitu pada Generasi Z yang ada di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Jurusan Ekonomi Syariah.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh *Perceived Usefulness* (X1) terhadap *Fintech Lending* (Y) secara parsial?
2. Bagaimana pengaruh *Perceived Ease of use* (X2) terhadap *Fintech Lending* (Y) secara parsial?
3. Bagaimana pengaruh *Perceived Risk* (X3) terhadap *Fintech Lending* (Y) secara parsial?

4. Bagaimana pengaruh *Perceived Compability* (X4) terhadap *Fintech Lending* (Y) secara parsial?
5. Bagaimana pengaruh *Perceived Usefullness* (X1), *Perceived Ease of use* (X2), *Perceived Risk* (X3), *Perceived Compability* (X4) terhadap *Fintech Lending* (Y) secara simultan / bersamaan?
6. Seberapa besar pengaruh *Perceived Usefullness* (X1), *Perceived Ease of use* (X2), *Perceived Risk* (X3), *Perceived Compability* (X4) terhadap *Fintech Lending* (Y)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh *Perceived Usefullness* terhadap *Fintech Lending* (Y) secara parsial.
2. Untuk menganalisis pengaruh *Perceived Ease of use* terhadap *Fintech Lending* (Y) secara parsial.
3. Untuk menganalisis pengaruh *Perceived Risk* terhadap *Fintech Lending* (Y) secara parsial.
4. Untuk menganalisis pengaruh *Perceived Compability* terhadap *Fintech Lending* (Y) secara parsial.

5. Untuk menganalisis pengaruh Perceived Usefulness (X1), Perceived Ease of use (X2), Perceived Risk (X3), Perceived Compability (X4) terhadap Fintech Lending (Y) secara simultan / bersamaan.
6. Untuk menganalisis Seberapa besar pengaruh Perceived Usefulness (X1), Perceived Ease of use (X2), Perceived Risk (X3), Perceived Compability (X4) terhadap Fintech Lending (Y).

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi untuk pihak-pihak berikut:

1. Kontribusi Teoritis
 - a. Bagi Akademis

Penulis berharap penelitian ini dapat memperkaya bahan kajian atau menambah perpustakaan di bidang ekonomi Syariah khususnya *fintech lending*, dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca untuk mengetahui lebih dalam mengenai *fintech lending*, serta dapat menjadi salah satu bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti tentang ekonomi Syariah yang terfokus pada layanan transaksi *Fintech*.

- b. Bagi Mahasiswa

Memberikan bukti empiris kebenaran teori maupun pendapat para ahli yang berkaitan dengan Keputusan Generasi

Z Melakukan Pembayaran Berjangka Menggunakan *Fintech Lending*.

2. Kontribusi Praktik

a. Bagi Penulis

Penelitian ini merupakan salah satu media penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh penulis selama masa perkuliahan. Selain itu penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman penulis.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi terkait Keputusan Generasi Z Melakukan Pembayaran Berjangka Menggunakan *Fintech Lending*.

G. Sistematika Pembahasan

BAB I: Pendahuluan

Bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kerangka Pemikiran, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II: Berisi tentang Kajian Pustaka.

Bab ini menguraikan teori-teori tentang Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Easy Of Use*, *Percived Risk* dan *Perceived*

Compatibility dengan kerangka berfikir, Hubungan antara Variabel Independen dengan Variabel Dependen, Penelitian Terdahulu Yang Relevan, Dan Hipotesis Penelitian.

BAB III: Merupakan Metodologi Penelitian.

Bab ini merupakan metodologi penelitian yang berisi tentang tempat dan waktu penelitian, jenis penelitian dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengambilan sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, variabel penelitian, dan definisi operasional variabel.

BAB IV: Pembahasan Hasil Penelitian

Bab ini berisi uraian mengenai hasil penelitian berupa temuan-temuan dari penelitian yang telah dilakukan dengan disertai pembahasannya yang analitis dan terpadu, temuan-temuan tersebut disajikan secara jujur dan apa adanya sesuai dengan etika ilmiah.

BAB V: Penutup

Bab ini Merupakan Kesimpulan dan Saran. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya dan saran untuk studi lebih lanjut.