

# BAB I

## PENDAHULUAN

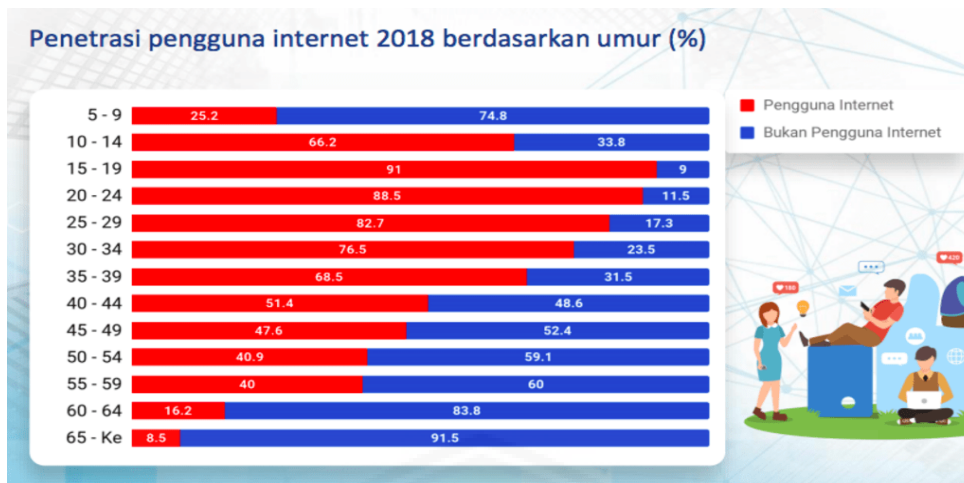
### 1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan berkembangnya teknologi informasi yang signifikan memunculkan akan adanya kebutuhannya penggunaan internet yang semakin hari meningkat dengan pesat. Hal ini sangat berpengaruh terhadap beberapa faktor mulai dari luasnya cakupan internet, peningkatan internet, penggunaan teknologi internet dan cara berkomunikasi yang baru lebih cepat dan efisien perkembangan ponsel pintar memunculkan berbagai macam media sosial dan *e-commerce* serta banyaknya pengguna yang aktif dalam menggunakan internet.

Menurut (Apjii, 2018) pada situsnya, jumlah dari keseluruhan pengguna Internet yang ada di Indonesia di tahun 2018 sejumlah 171,17 juta atau sekitar 64,8 % dari total penduduk 264,16 juta jiwa. Dari keseluruhan pengguna internet yang berada di Indonesia, setiap tahun masih didominasi oleh generasi milenial yang menggunakan internet baik dalam berinteraksi di dunia maya ataupun sekedar *browsing*.

Berdasarkan survei APJII, masyarakat rentan usia 15-19 tahun memiliki peran dalam penggunaan internet sebesar 91 %. Kemudian, kelompok usia yang lahir di tahun 1980-an hingga sampai tahun 2000-an atau umur 20-24 tahun memiliki persentase penggunaan internet sebesar 88,5 %. Selanjutnya, kelompok umur 25-29 tahun yang menjadi pengguna internet mencapai 82,7 %, kelompok umur rentang 30-34 tahun sebesar 76,5 % dan umur 35-39 tahun mencapai 68,5 persen.

Fenomena pemakaian internet melalui media perangkat elektronik sudah menjadi gaya hidup baru bagi masyarakat modern. Hal ini terlihat jelas pada pola perilaku akses informasi oleh generasi milineal di semua dunia. Generasi milineal di Indonesia dalam pencarian semua jenis kebutuhan informasi.



Sumber : <https://apji.or.id>

Gambar 1.1 Grafik Pengguna Internet yang ada di Indonesia

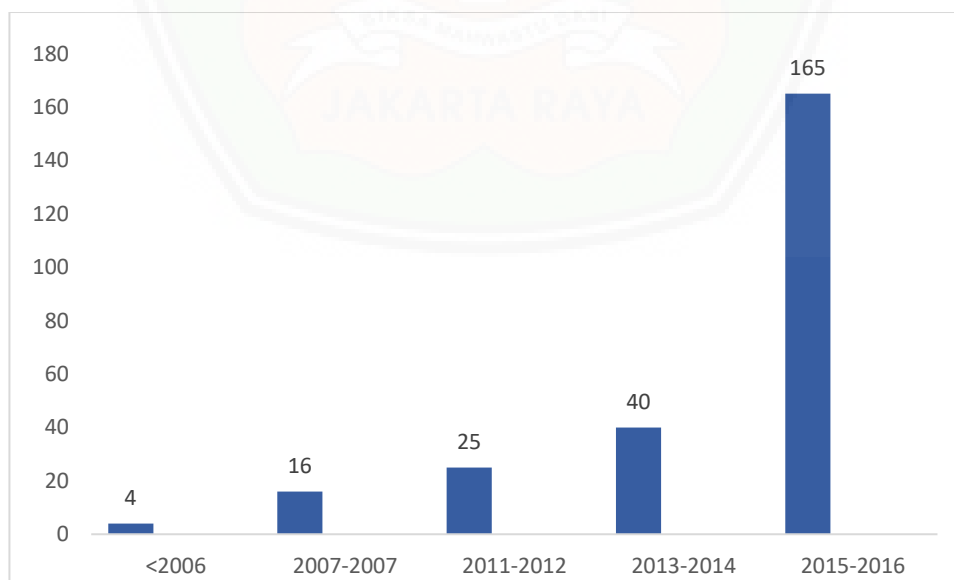
Kemajuan teknologi internet pada bidang keuangan salah satunya adalah *Fintech* (*Financial Technology*). *Fintech* adalah contoh bentuk dari munculnya inovasi dalam bidang *financial* yang mengarah pada teknologi yang modern. Maksud dari inovasi tersebut bertujuan untuk memberitahukan kepraktisan dan kemudahan dalam mengakses, kenyamanan serta biaya yang ekonomis. Melatarbelakangi munculnya istilah *Fintech* yaitu ketika adanya suatu permasalahan yang ada di dalam lingkungan masyarakat dan industri keuangan tidak dapat melayani karena berbagai faktor macam kendala.

Atas adanya *Fintech*, bahkan masyarakat yang terpencil pun dapat mempergunakan dan memanfaatkan suatu layanan keuangan yang berbasis teknologi tanpa harus memikirkan dan menempuh jarak yang jauh demi mendapatkan layanan keuangan. *Fintech* tentunya sudah dipakai di Kota Bekasi, dimana Kota Bekasi ini merupakan kota metropolitan yang jumlah penduduknya melebihi dari tiga juta penduduk selain itu di Kota Bekasi terdapat mall atau tempat wisata yang pastinya generasi milenial menggunakan *fintech* dalam bertransaksi

Menurut data yang ada pada Findex Bank Dunia tahun 2014, bahwa total dari penduduk Indonesia yang telah mempunyai rekening di lembaga keuangan yang formal hanya 36%, sisanya 64% adalah penduduk Indonesia tidak memiliki

rekening dan akses terhadap lembaga keuangan yang formal atau yang biasa disebut dengan istilah *unbanked*. Yang berarti dari separuh penduduk yang ada di Indonesia belum mendapatkan layanan keuangan seperti bank. Demikian hal ini memunculkan suatu peluang bagi usaha yang berkecimpung dalam bidang keuangan dalam memanfaatkan penggunaan teknologi. Contohnya yaitu Investasi perusahaan yang masih rintisan (*startup*) *Fintech* yang bergerak pada bidang *peer-to-peer lending* untuk menghubungkan orang dalam hal kebutuhan pendanaan (*borrower*) serta orang yang sedia untuk meminjamkan dananya (*lender*). Hal ini akan membantu masyarakat untuk mau melakukan investasi maupun menerima pendanaan untuk usaha yang tentu lebih mudah tanpa harus bertatap muka dengan menempuh jarak yang sangat jauh.

Tercatat *fintech* yang ada di Indonesia berkembang sejak tahun 2006 dengan jumlah perusahaan yang ada saat itu hanya berjumlah empat perusahaan dan lalu berkembang menjadi 16 perusahaan pada tahun 2007. Perkembangan yang signifikan mulai terjadi pada tahun 2015 hingga 2016 dimana waktu itu total perusahaan yang bergerak menjalankan model bisnis *fintech* berjumlah 165 perusahaan.



Sumber : [Https://researchgate.net](https://researchgate.net)

Gambar 1.2 Perkembangan jumlah perusahaan *fintech* di Indonesia

Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mengemukakan bahwa total keseluruhan peminjam dana yang menggunakan jasa perusahaan teknologi finansial (*financial technology* atau *fintech*) terus selalu bertambah. hingga Januari 2020, jumlah peminjam di perusahaan *fintech* mencapai 616 ribu orang. Menurut OJK, jumlah nilai pinjaman tercatat mencapai Rp13,52 triliun..



Sumber : <https://ojk.go.id>

Gambar 1.3 Perkembangan Jumlah Fintech Bulan Januari 2020

Berdasarkan masyarakat yang mengimplementasikan *mobile apps payment* yang modern dan canggih untuk memudahkan hidupnya, maka ada faktor yang disebabkan minat menggunakan *mobile apps payment* yaitu salah satunya *time saving*, yaitu dimana dari setiap individu memanfaatkan waktu yang ada untuk melakukan pekerjaan atau melakukan kegiatan lainnya. Dengan keseluruhan waktu yang ada sama seperti setiap individu yang lain yaitu 24 jam tentu saja waktu yang di maksud tidak hanya digunakan untuk sekedar bekerja ataupun hanya dimanfaatkan untuk kegiatan makan, tidur dan berekreasi (Becker, 1965) Dilihat dari manfaat penggunaan *mobile apps payment* untuk menghemat waktu adalah diidentifikasi sebagai salah satu alasan utama konsumen untuk mencari informasi atau membayar tagihan via *online*.

Berdasarkan masyarakat yang menggunakan *mobile apps payment* faktor selanjutnya adalah *money saving*. Dimana *money saving* yaitu penghematan uang dan perilaku pengguna untuk menarik lebih banyak penggunaan aplikasi

seluler ini adalah praktik umum untuk masyarakat memanfaatkan elektronik perusahaan untuk menerapkan strategi pemasaran termasuk diskon, *cash-back* dan *first-order* pengurangan harga. Dilihat dari manfaat penggunaan *mobile apps payment* dapat mengurangi biaya pembelian dan mendapatkan diskon harga akan sangat meningkatkan niat penggunaan *mobile apps payment* untuk melakukan transaksi pembayaran secara *online* oleh konsumen.

Bedasarkan masyarakat yang menggunakan *mobile apps payment* faktor yang terakhir adalah *convenience*. Dimana *convenience* mengidentifikasi kenyamanan yang dirasakan sebagai faktor kunci bagi konsumen memiliki minat menggunakan *mobile apps payment* (Kolsaker, 2014). Dilihat dari manfaat dari penggunaan *mobile apps payment* kenyamanan yang dirasakan sangat meramalkan niat pengguna untuk melanjutkan penggunaan aplikasi keuangan untuk transaksi pembayaran tagihan secara *online*.

Beberapa penelitian sudah pernah dilakukan oleh (Xu, Huang, & Li, 2019) yang meneliti mengenai pengaruh *Perceived Advantage* terhadap *use intention financial mobile apps payment*. Penelitian ini diuji di Indonesia pada konsumen di Kota Bekasi.

Beberapa penelitian sudah pernah dilakukan dan mendapatkan hasil yang inkonsistensi. Penelitian dilakukan oleh oleh (Xu, Huang, & Li, 2019) yang berjudul “*saving time, saving money and convenience of Chinese consumers in the intention to use it sustainably using financial mobile applications*”. Variabel yang diteliti adalah *Time Saving*, *Money Saving* dan *Convenience* terhadap *use intention mobile apps payment*.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkonfirmasi hubungan antara *time saving* dan *use intention* (Becker, 1965) menyimpulkan *time saving* berpengaruh terhadap *use intention*, kemudian beberapa literatur yang lain bahwa *time saving* dan *use intention* berpengaruh positif dan signifikan (Woo Goo Kim, 2004).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkonfirmasi hubungan antara *money saving* dan *use intention* (Becker, 1965) menyimpulkan *money saving* berpengaruh terhadap *use intention*, kemudian beberapa literatur yang lain bahwa *money saving* dan *use intention* berpengaruh positif dan signifikan (Chen & Shang, 2018).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkonfirmasi hubungan antara *convenience* dan *use intention* (Kolsaker, 2014) menyimpulkan *convenience* berpengaruh terhadap *use intention*, kemudian beberapa literatur yang lain bahwa *convenience* dan *use intention* berpengaruh positif dan signifikan (Nieto-Mengotti, 2019)

Berdasarkan fenomena yang di uraikan diatas maka penulis akan melakukan suatu penelitian yang berjudul “**Pengaruh *Time Saving, Money Saving dan Convenience Terhadap Use Intention Financial Mobile Apps Payment pada Generasi Milenial di Kota Bekasi***”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas maka penulis mengidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah *time saving* berpengaruh terhadap *use intention financial mobile app payment* pada generasi milineal di Kota Bekasi?
2. Apakah *money saving* berpengaruh terhadap *use intention financial mobile app payment* pada generasi milineal di Kota Bekasi?
3. Apakah *convenience* berpengaruh terhadap *use intention financial mobile app payment* pada generasi milineal di Kota Bekasi?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui *time saving* berpengaruh terhadap *use intention financial mobile app payment* pada generasi milineal di Kota Bekasi.
2. Untuk mengetahui *money saving* berpengaruh terhadap *use intention financial mobile app payment* pada generasi milineal di Kota Bekasi.
3. Untuk mengetahui *convenience* berpengaruh terhadap *use intention financial mobile app payment* pada generasi milineal di Kota Bekasi.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Perusahaan *Fintech*

Hasil penelitian ini, diharapkan perusahaan dapat meningkatkan pengaruh *time saving*, *money saving* dan *convenience* dalam minat orang dalam menggunakan *mobile apps payment*.

2. Bagi Generasi Milenial

Hasil penelitian ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat generasi milenial dalam menggunakan *mobile apps payment*.

3. Bagi Pemerintah

Hasil penelitian ini diharapkan pemerintah mendukung perusahaan *fintech* dalam masyarakat menggunakan *mobile apps payment*.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Secara sistematis pembahasan penelitian dalam penulisan proposal skripsi ini dapat di urai sebagai berikut :

##### **BAB I Pendahuluan**

Dalam bab ini peneliti menguraikan tentang latar belakang dari permasalahan proposal skripsi ini, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah serta sistematika penulisan.

##### **BAB II Tinjauan Pustaka**

Dalam bab ini peneliti membahas mengenai teori dari *saving time*, *saving money*, *convenience*, kerangka pemikiran dan juga hipotesis.

##### **BAB III Metode Penelitian**

Dalam bab ini peneliti menguraikan objek dan subjek penelitian, tempat / lokasi, jadwal atau waktu penelitian, populasi dan sampel, jenis data, pengumpulan data, dan metode analisis data.

#### **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam bab ini menjelaskan penelitian yang menggunakan program sistem Smart PLS 3.0 yang meliputi dari pengujian *outer model*, pengujian *inner model* dan pengujian hipotesis.

#### **BAB V KESIMPULAN**

Dalam bab ini berisikan beberapa kesimpulan dari hasil penelitian.

