

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Saat ini, berbagai aspek dunia sedang berkembang sangat cepat dan terus menerus. Perkembangan zaman ini dapat mempengaruhi kemudahan dalam memberi kepuasan baik secara kebutuhan dan keinginan manusia. Hal ini tidak jauh dari globalisasi yang memiliki pengaruh terhadap perkembangan digital. Perkembangan globalisasi ditandai dengan berkembangnya media sosial sebagai sarana interaksi dan perkembangan sistem jaringan. Hampir semua kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan teknologi dapat disajikan dengan instan. Perubahan gaya hidup dan perilaku masyarakat untuk menjalankan berbagai kegiatan disebabkan kondisi ini. Gaya hidup merupakan pola tindakan yang membedakan antara seseorang dengan orang lain (Sari & Andriani, 2018)

Perubahan perilaku ini berkaitan dengan cara adaptasi seseorang terhadap lingkungannya. Dalam perubahan tersebut akan mendorong seseorang khususnya Generasi Z untuk terus belajar atau memahami perkembangan yang terjadi disekitar mereka. Dorongan ini sejalan dengan transformasi digital yang dilakukan oleh berbagai bidang khususnya di bidang keuangan. Ini terkait dengan literasi keuangan, mencakup pemahaman dasar pengelolaan keuangan. Pengetahuan ini menjelaskan prinsip dan dasar pengelolaan keuangan di masyarakat, dengan

menetapkan pengalokasian dana melalui layanan yang tersedia saat ini. Pemahaman terkait literasi keuangan sangat dibutuhkan sehingga seseorang dapat membuat keputusan dalam keuangan pribadinya. Sejarah tentang literasi keuangan dalam perkembangan sistem pembayaran sangatlah panjang.

Dahulu seseorang menggunakan barter sebagai sistem pembayarannya. Seseorang akan menukar barang dimilikinya dengan barang yang diinginkan dari orang lain. Namun, seiring perkembangan zaman metode tersebut dianggap tidak efisien dan tidak praktis, sehingga lambat laun menggunakan uang koin dan kertas sebagai alat bertransaksi. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa lambat laun seseorang semakin paham bagaimana mereka mengelola keuangan yang mereka miliki. Maka dari itu sistem pembayaran juga turut terus berkembang. Literasi keuangan adalah kemampuan untuk mengevaluasi dan mengelola keuangan seseorang secara efisien untuk membuat keputusan hemat untuk mencapai tujuan hidup dan mencapai kesejahteraan finansial. Sejarah tentang literasi keuangan dalam perkembangan sistem pembayaran sangatlah panjang (Sari dkk., 2022).

Dari kemajuan sistem pembayaran tersebut dan didukung oleh era digitalisasi menciptakan pula perubahan pada perkembangan pembayaran. Menurut (Nurdien & Galuh, 2023) Revolusi Industri 4.0 menuntut industri keuangan untuk melakukan transformasi digital melalui pengembangan layanan berbasis digital dengan menghasilkan inovasi *fintech* yang

merupakan penggabungan antara *financial* dan *Technology* yang merupakan inovasi teknologi di bidang keuangan, *Mobile Banking (m-Banking)* menjadi salah satu inovasi *fintech* berbasis *mobile payment* melalui layanan perbankan dalam mendukung aktivitas transaksi melalui *smartphone* yang tersambung internet. Sehingga seiring dengan berkembangnya teknologi ini menyebabkan Generasi Z melek terhadap literasi keuangan serta menjadi awal mula kemunculan uang elektronik (*E-Money*). Hal ini memungkinkan seseorang akan melakukan transaksi pembayaran yang sudah tersambung atau terintegrasi dengan *E-Money*. QRIS merupakan metode pembayaran menggunakan uang elektronik, diluncurkan Bank Indonesia pada tahun 2019 bekerja sama dengan berbagai lembaga keuangan.

Menurut jurnal milik (Nainggolan dkk., 2022), *Quick Response Code Indonesian Standard* atau biasa disingkat QRIS, dibaca yaitu kombinasi QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran dengan *QR Code*. Tidak hanya bekerja sama dengan bank saja, QRIS dapat diakses oleh berbagai aplikasi dompet digital seperti *ShopeePay*, *Dana*, *Ovo*, dan lain-lain yang bisa digunakan untuk transaksi. Penggunaan QRIS bertujuan memudahkan, mempercepat, dan meningkatkan keamanan transaksi. Dengan QRIS, masyarakat tidak perlu menggunakan *QR Code*; hanya perlu menggunakan satu kode yang dipindai di aplikasi pembayaran yang diinginkan. Konsep ini dikenal *cashless*.

Pada tahun 2020, virus *Covid-19* muncul di Indonesia, menyebabkan QRIS semakin populer. Karena pada saat itu masyarakat dilarang keras melakukan interaksi secara langsung, sehingga QRIS menjadi metode paling mudah dalam proses transaksi. Hal itu mengakibatkan banyak para pelaku usaha mikro kecil menengah (UMKM) yang memanfaatkan QRIS sebagai alat bertransaksi, karena dinilai tidak perlu menggunakan uang tunai agar tidak berinteraksi secara langsung. Menurut (Haryati, 2021), *Cashless society* adalah istilah yang merujuk praktik transaksi tanpa uang tunai, melainkan mentransfer informasi keuangan melalui digital. Jadi, masyarakat terutama Generasi Z hanya perlu membawa *smartphone* untuk melakukan pembayaran. Pembuatan QRIS sendiri cukup mudah, hanya mengunjungi penyedia jasa pembayaran yang dipilih lalu menunggu untuk diverifikasi dan membuat *Merchant ID*. Selanjutnya QRIS siap digunakan sebagai alat pembayaran. Diketahui generasi Z merupakan orang-orang yang lahir pada kurun waktu 1995-2012 dan mereka memiliki interaksi penggunaan yang sangat tinggi (melek IT), maka generasi Z lebih banyak menggunakan QRIS dalam melakukan segala jenis pembayaran. Saat ini banyak UMKM yang sering dikunjungi oleh generasi Z menggunakan QRIS sebagai salah satu metode pembayarannya, seperti *mini market*, toko-toko, angkringan, *cafe & coffe shop*, dan lainnya. Salah satu UMKM yang telah menggunakan QRIS adalah *coffe shop* “Kedai Selatan”.

Penelitian ini di dilakukan pada pelanggan yang berkunjung di *coffe shop* “Kedai selatan”. *Coffe shop* ini merupakan salah satu tempat dimana banyak sekali generasi Z. Dinama generasi ini identik degan perkembangan teknologi. Selain itu, Kedai Selatan merupakan *coffe shop* yang cukup ramai pengunjung, hal tersebut dikarenakan Kedai Selatan sering kali mengadakan acara di hari-hari tertentu sehingga menarik minat generasi Z untuk berkunjung ke tempat tersebut. Dengan banyaknya pengunjung generasi Z pada Kedai Selatan, sehingga *Coffe Shop* ini juga memanfaatkan QRIS sebagai alat pembayaran guna mempermudah transaksinya. Data omset penjualan tahun 2023 memberikan gambaran mengenai hal ini.

Tabel 1.1 Laporan Omset Kedai Selatan Tahun 2023

LAPORAN OMSET KEDAI SELATAN TAHUN 2023	
Bulan	Omset
Januari	Rp 13,531,500
Februari	Rp 14,000,500
Maret	Rp 18,000,000
April	Rp 17,545,000
Mei	Rp 16,276,500
Juni	Rp 18,000,000
Juli	Rp 18,832,500
Agustus	Rp 18,374,500
September	Rp 17,892,000
Oktober	Rp 18,500,500
November	Rp 18,500,500
Desember	Rp 21,169,000
<b>Total</b>	<b>Rp 210,622,500</b>
<b>Rata-Rata</b>	<b>Rp 17,551,875</b>

Pada grafik di atas dapat dilihat bahwa dalam setiap bulannya mulai dari bulan Januari hingga Desember Kedai Selatan mendapatkan

omset yang cukup banyak. Dilihat dari table 1.1, dalam jangka satu tahun pada tahun 2023 *coffe shop* ini memperoleh total omset sebesar Rp 210,622,500 dengan rata-rata pendapatan perbulan mencapai Rp 17,551,875. Banyak pembeli memakai QRIS sebagai pengganti uang tunai pada proses pembayaran, yang mempercepat transaksi dari penjualan. Dilihat dari penjabaran pada latar belakang di atas maka penelitian ini berjudul “Pengaruh Literasi Keuangan dan Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS Terhadap Keputusan Pembelian pada generasi Z di *Coffe Shop* Kedai Selatan”.

## **B. Batasan Masalah**

Batasan masalah ini untuk memfokuskan peneliti agar tidak menyimpang dari pembahasan. Maka peneliti dapat mencapai tujuan penelitian agar terarah serta sesuai topik yang diteliti. Batasan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini menggunakan sasaran remaja Generasi Z pengguna QRIS di *coffe shop* “Kedai Selatan”
2. Penelitian ini membahas tentang remaja yang menggunakan dompet digital dan *mobile banking* yang terhubung dengan QRIS.
3. Penelitian ini membahas literasi keuangan dasar terhadap perubahan teknologi saat ini terkait pembayaran digital.

## **C. Rumusan Masalah**

Dari permasalahan yang diuraikan dalam latar belakang oleh peneliti, rumusan masalah pada penelitian, yaitu:

1. Apakah literasi keuangan berpengaruh terhadap keputusan pembelian pada generasi Z di *coffe shop* Kedai Selatan?
2. Apakah kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS berpengaruh terhadap keputusan pembelian pada generasi Z di *coffee shop* Kedai Selatan?
3. Apakah pengaruh literasi keuangan dan kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS berpengaruh terhadap keputusan pembelian pada generasi Z di *coffe shop* Kedai Selatan?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian pada penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh literasi keuangan terhadap keputusan pembelian pada generasi Z di *coffe shop* Kedai Selatan.
2. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan sistem pembayaran QRIS berpengaruh terhadap keputusan pembelian pada generasi Z di *coffee shop* Kedai Selatan.
3. Untuk mengetahui pengaruh literasi keuangan dan kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap keputusan pembelian pada generasi Z di *coffe shop* Kedai Selatan.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis ataupun praktis untuk pembaca dan pihak lain.

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan di bidang ekonomi terutama mikro ekonomi serta sebagai sarana belajar.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Peneliti

Penelitian memberikan pengetahuan yang dijadikan sebagai referensi untuk mempelajari teori selama kegiatan perkuliahan.

### b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini sebagai acuan untuk melakukan penelitian dengan topik serupa.

### c. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa bisa menggunakan penelitian ini sebagai acuan belajar terkait literasi keuangan dan pemanfaatan teknologi dalam sistem pembayaran.

## **F. Definisi Operasional Variabel**

1. Literasi keuangan adalah seseorang yang mampu dalam memahami terkait permasalahan dalam memutuskan dan mempertimbangkan terhadap keuangan yang mereka miliki.
2. Kemudahan penggunaan merujuk pada keyakinan seseorang bahwa sistem dapat digunakan tanpa banyak usaha, mudah dioperasikan, dan harus digunakan.
3. Keputusan pembelian adalah kondisi dimana seseorang memilih keputusan sebagai pertimbangan akhir dalam membeli sesuatu.

4. Generasi Z adalah generasi yang lahir antara 1996-2010 dimana mereka berkaitan erat dengan kemajuan teknologi.
5. *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) adalah standar pembayaran yang memanfaatkan *QR Code* dari Bank Indonesia guna mempermudah proses transaksi.