



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin pesat telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan manusia, terutama dalam bidang teknologi. Teknologi digital telah berkembang dengan sangat cepat dan berpengaruh pada hampir semua aspek kehidupan, termasuk cara masyarakat berkomunikasi, bekerja, dan bertransaksi. Salah satu perkembangan terbesar dalam teknologi adalah kemajuan penggunaan Internet yang memungkinkan berbagai inovasi baru dalam dunia keuangan.

Berdasarkan hasil pemeriksaan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024) mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Pada periode sebelumnya, terjadi peningkatan 1,4%. Perkembangan teknologi dan internet tidak hanya mempermudah akses informasi tetapi juga memengaruhi cara orang melakukan pembayaran. Kemudahan akses terhadap internet dan teknologi digital memunculkan berbagai metode pembayaran baru yang semakin memudahkan aktivitas sehari-hari masyarakat. Kemajuan internet telah menjadi katalis bagi lahirnya berbagai inovasi yang bertujuan mempermudah aktivitas masyarakat. Salah satu contohnya terlihat jelas dalam sektor keuangan dan perbankan, di mana sistem pembayaran kini terus bertransformasi seiring perkembangan bentuk uang. Perubahan ini dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu perkembangan teknologi dan model bisnis,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

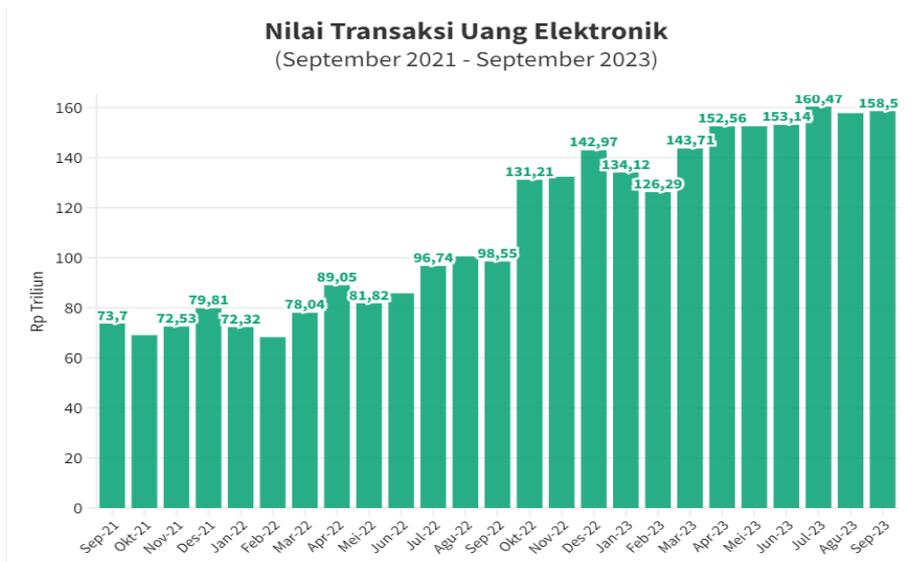
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.  
Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.  
Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

perubahan pola kebiasaan masyarakat, serta kebijakan yang dikeluarkan oleh otoritas terkait. Seiring waktu, muncullah bentuk baru dalam metode pembayaran non-tunai, yakni pembayaran elektronik, yang memberikan kemudahan dan efisiensi dalam bertransaksi. (Bank Indonesia, 2020).



**Gambar 1.1**  
**Nilai Transaksi Uang Elektronik**

BI (Bank Indonesia) dalam Data Indonesia (2023) mencatat, nilai transaksi uang elektronik sebesar Rp158,59 triliun pada September 2023. Jumlah itu meningkat 0,5% dibandingkan pada bulan sebelumnya (month-to-month/m-to-m) yang sebesar Rp157,81 triliun. Nilai transaksi uang elektronik pada September 2023 juga masih lebih tinggi 60,9% dibandingkan setahun sebelumnya (year on year/yoy). Pada September 2022, nilai transaksi uang elektronik di Indonesia tercatat sebesar Rp98,55 triliun. Secara rinci, nilai transaksi belanja dengan uang elektronik tercatat sebesar Rp39,59 triliun pada September 2023. Kemudian, nilai transaksi transfer antar uang elektronik sebesar Rp32,28 triliun. Dengan



meningkatnya transaksi antar uang elektronik ini artinya terdapat perubahan yang cukup signifikan pada cara masyarakat bertransaksi tak terkecuali masyarakat yang ada di kabupaten Indragiri Hilir, cafe yang ada di tembilahan maupun minimarket rata-rata sudah menggunakan *digital payment* baik itu *Q-ris* maupun *E-wallet* pada sistem pembayarannya.

Berdasarkan Penelitian terdahulu Simarmata et al. (2024) yang mengatakan *Digital Payment* secara parsial berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Dengan *Digital payment*, seseorang dapat melakukan transaksi kapan saja dan di mana saja tanpa harus membawa uang tunai dalam jumlah besar. Hal ini meminimalkan risiko kehilangan uang tunai dan membuat pembayaran yang praktis serta cepat. Selain itu, berbagai aplikasi *Digital Payment* sering menawarkan promosi, diskon, dan *cashback* yang dapat menarik konsumen untuk lebih sering menggunakan layanan ini. Namun, di balik keuntungan tersebut, *Digital Payment* juga memiliki beberapa kerugian, terutama dalam kaitannya dengan perilaku konsumtif.

Kemudahan akses dan kepraktisan dalam menggunakan *Digital Payment* dapat menyebabkan seseorang cenderung lebih mudah mengeluarkan uang tanpa perencanaan yang matang. Berbagai promosi dan kemudahan dalam berbelanja online juga bisa mendorong perilaku konsumtif yang tidak terkendali. Seseorang mungkin lebih sering melakukan pembelian impulsif atau membeli barang-barang yang tidak benar-benar diperlukan hanya karena faktor kemudahan dan godaan promosi. Hal ini menunjukkan bahwa *digital payment*, meskipun membawa banyak manfaat, juga dapat menjadi salah satu faktor yang mendorong perilaku



konsumtif yang berlebihan, jika tidak diimbangi dengan *Financil Literacy* yang baik.

Pada penelitian ini penulis menjadikan pegawai kantor Badan Pusat Statistik Indragiri Hilir sebagai objek penelitian, mengingat penggunaan *digital payment* juga tidak terlepas dari pengaruhnya terhadap perilaku keuangan Pegawai kantor, terutama yang bekerja di sektor pemerintah atau swasta. selain Mahasiswa, Pegawai sering kali terpapar dengan berbagai bentuk transaksi digital dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *digital payment* di kalangan pegawai tidak hanya mempermudah mereka dalam bertransaksi, tetapi juga memengaruhi pola pengeluaran dan kebiasaan konsumsi mereka. Beberapa pegawai mungkin lebih sering menggunakan *digital payment* untuk keperluan sehari-hari, seperti belanja online, membayar tagihan, atau berlangganan layanan hiburan digital, yang bisa meningkatkan potensi terjadinya *Consumptive Behavior* jika tidak diatur dengan baik.

**Tabel 1.1**  
**Pegawai BPS Kabupaten Indragiri Hilir Berdasarkan**  
**Tingkat Pendidikan Formal**

Status Kepegawaian	Pendidikan formal					Jumlah
	Strata 2	Strata 1	Diploma IV	Diploma III	SLTA /SMK	
Aparatur Sipil Negera	1	11	11	2	2	27
Tenaga honorer	0	2	0	0	3	5
<b>Jumlah Pegawai</b>						<b>32</b>

Sumber : Badan Pusat Statistik Kabupaten Indragiri Hilir, 2024

Berdasarkan Tabel 1.1 diatas Jumlah Pegawai Pada Badan Pusat Statistik Kabupaten Indragiri Hilir sebanyak 25 orang berstatus sebagai Aparatur Sipil



Negara (ASN) dengan tingkat Pendidikan formal strata 2 sebanyak 1 orang, strata 1 sebanyak 11 orang, diploma IV sebanyak 11 orang, diploma III 2 orang, dan SLTA sebanyak 2 orang. Sedangkan pegawai dengan status tenaga honorer sebanyak 5 orang dengan tingkat Pendidikan formal Strata 1 sebanyak 2 orang dan SLTA sebanyak 3 orang sehingga jumlah pegawai pada BPS Kabupaten Indragiri Hilir secara keseluruhan adalah 32 orang.

Dengan jumlah pegawai di Badan Pusat Statistik Kabupaten Indragiri Hilir yang beragam tingkat pendidikannya, baik yang berstatus ASN maupun tenaga honorer, terdapat potensi perbedaan dalam pemahaman terkait *Financial Literacy* dan penggunaan *digital payment*. Hal ini dapat berpengaruh terhadap *Consumptive Behavior* pegawai, karena tingkat pendidikan serta status pekerjaan sering kali berperan dalam menentukan pemahaman dan preferensi dalam mengelola keuangan serta dalam memilih metode pembayaran digital yang semakin marak digunakan (Puspitasari et al. 2020).

Dapat dilihat dalam penelitian terdahulu, Nainggolan (2022) menunjukkan bahwa Kontrol diri, Literasi keuangan, dan penggunaan *e-money* berpengaruh secara simultan pada pekerja yang memiliki perilaku konsumtif sedangkan secara parsial Literasi keuangan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif pekerja. Dalam penelitian tersebut bisa disimpulkan bahwa secara bersama-sama (simultan) ketiga faktor ini dipertimbangkan secara bersamaan, mereka memiliki dampak yang nyata dalam mempengaruhi tingkat konsumtif pekerja. Pekerja yang memiliki kontrol diri yang kurang, Literasi keuangan yang rendah, dan pemakaian *e-money* yang tinggi cenderung memiliki perilaku



konsumtif yang lebih besar, sedangkan secara Parsial Literasi keuangan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif, pegawai yang memiliki Literasi keuangan yang baik memiliki perilaku konsumtif rendah.

Pada penelitian Nainggolan (2022) menemukan bahwa semakin tinggi tingkat literasi keuangan seseorang, maka semakin rendah perilaku konsumtif yang ditunjukkan. Hal ini disebabkan oleh kemampuan literasi keuangan yang membantu individu bisa lebih bijak dalam membuat keputusan keuangan yang lebih bijak dan terencana. Sebaliknya, orang yang memiliki Literasi Keuangan yang rendah cenderung lebih rentan terpengaruh oleh promosi atau godaan untuk menghabiskan uang mereka secara impulsif, terutama dengan adanya kemudahan yang ditawarkan oleh sistem *digital payment*. Penelitian ini justru menegaskan pentingnya pengendalian *Consumptive Behavior* dalam mencegah perilaku konsumtif yang tidak sehat di era digital saat ini.

Berdasarkan fenomena dan *population gap* diatas maka penulis tertarik untuk menemukan hasil yang berbeda dari penelitian terdahulu khususnya dari segi obyek penelitian. Penulis akan melakukan penelitian pada pegawai Badan Pusat Statistik Kabupaten Indragiri Hilir guna mencari fenomena terbaru yang berbeda dari penelitian terdahulu untuk kepentingan pengetahuan penulis dan pegawai yang berjudul : **“PENGARUH *DIGITAL PAYMENT* DAN *FINANCIAL LITERACY* TERHADAP *CONSUMPTIVE BEHAVIOR* PADA PEGAWAI BADAN PUSAT STATISTIK KABUPATEN INDRAGIRI HILIR”**



## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada konteks yang telah diuraikan dalam latar belakang, rumusan masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah *Digital Payment* berpengaruh terhadap *Consumptive Behavior* pegawai Badan Pusat Statistik Kabupaten Indragiri Hilir?
2. Apakah *Financial Literacy* berpengaruh terhadap *Consumptive Behavior* pegawai Badan Pusat Statistik Kabupaten Indragiri Hilir?
3. Apakah *Digital Payment* dan *Financial Literacy* berpengaruh secara Simultan terhadap *Consumptive Behavior* pegawai Badan Pusat Statistik Kabupaten Indragiri Hilir?

## 1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah *Digital Payment* berpengaruh terhadap *Consumptive Behavior* pegawai Badan Pusat Statistik Kabupaten Indragiri Hilir.
2. Untuk mengetahui apakah *Financial Literacy* berpengaruh terhadap *Consumptive Behavior* pegawai Badan Pusat Statistik Kabupaten Indragiri Hilir.
3. Untuk mengetahui apakah *Digital Payment* dan *Financial Literacy* berpengaruh secara simultan terhadap *Consumptive Behavior* pegawai Badan Pusat Statistik Kabupaten Indragiri Hilir.



### 1.3.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat dalam dua bentuk, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

#### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan mampu berkontribusi dalam pengembangan literatur di bidang keuangan, khususnya dalam konteks pemahaman tentang *Consumptive Behavior* yang dipengaruhi oleh *Digital Payment* dan *Financial Literacy*. Penelitian ini juga harapannya menjadi referensi yang berguna bagi para peneliti dan akademisi dalam kajian sejenis di masa mendatang, serta memberikan arah atau ide penelitian untuk mengkaji objek dan ruang lingkup yang berbeda. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya bahan ajar dan literatur ilmiah yang relevan di bidang keuangan.

#### b. Manfaat Praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan menjadi sarana bagi penulis dalam mengaplikasikan pengetahuan dan metode yang telah diperoleh selama perkuliahan, khususnya dalam mengidentifikasi dan mencari solusi atas suatu permasalahan nyata.
- 2) Diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat khususnya pada pegawai Badan Pusat Statistik Kabupaten Indragiri Hilir agar menambah pengetahuan dan pemahaman pegawai Badan Pusat Statistik Kabupaten Indragiri Hilir tentang *Consumptive Behavior*.
- 3) penelitian ini juga diharapkan menjadi acuan atau bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik menelusuri hubungan antara *Digital Payment* dan *Financial Literacy* terhadap perilaku konsumtif di masa mendatang.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

## 1.4 Sistematika Penulisan

Format dan Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab Pendahuluan mencakup tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II : TELAAH PUSTAKA**

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori dasar, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, hipotesis dan variabel penelitian

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menguraikan tentang Obyek dan waktu penelitian jenis dan sumber data populasi dan sampel, Teknik pengumpulan Data, dan Analisis Data.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menguraikan tentang gambaran umum obyek penelitian, aktivitas obyek penelitian (kalau diperlukan) Hasil penelitian dan Pembahasan.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan permasalahan yang ada.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

### **BIODATA SINGKAT PENULIS**