

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ekonomi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, khususnya pada bidang ekonomi dan sistem pembayaran. Perubahan tersebut didorong oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan berbagai aktivitas transaksi dilakukan secara elektronik. Salah satu bentuk transformasi tersebut adalah berkembangnya sistem pembayaran digital (*digital payment*) yang mengubah metode pembayaran dari sistem tunai (*cash*) menjadi pembayaran non-tunai (*cashless*) yang lebih cepat, praktis, aman, dan efisien. Menurut Tarantang dkk. (2019), pembayaran digital merupakan sistem pembayaran berbasis teknologi yang memungkinkan proses penyimpanan, pemrosesan, dan pemindahan dana dilakukan secara elektronik melalui berbagai media digital. Seiring dengan meningkatnya penggunaan internet, telepon pintar (*smartphone*), serta perkembangan teknologi finansial (*financial technology/fintech*), pembayaran digital semakin banyak dimanfaatkan oleh masyarakat dalam melakukan berbagai aktivitas transaksi sehari-hari.

Pembayaran digital di Indonesia terus mengalami perkembangan seiring dengan meningkatnya penggunaan transaksi non-tunai oleh masyarakat. Berbagai layanan pembayaran digital, seperti DANA, OVO, GoPay, ShopeePay, LinkAja, *mobile banking*, *internet banking*, serta Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS), telah menjadi bagian dari aktivitas ekonomi masyarakat. Perkembangan tersebut juga didukung oleh berbagai kebijakan Bank Indonesia dalam memperluas ekosistem pembayaran digital, salah satunya melalui implementasi *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai standar nasional pembayaran berbasis kode QR.

Berdasarkan data Bank Indonesia Provinsi Riau, penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) di Provinsi Riau terus mengalami

peningkatan. Hingga Triwulan II Tahun 2025, jumlah pengguna QRIS telah mencapai lebih dari 1,2 juta pengguna (Bank Indonesia Provinsi Riau, 2025). Peningkatan jumlah pengguna tersebut menunjukkan bahwa pembayaran digital semakin diterima dan dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai salah satu metode pembayaran dalam berbagai aktivitas ekonomi. Kondisi ini juga memperlihatkan bahwa transformasi pembayaran digital tidak hanya terjadi di kota-kota besar, tetapi telah menjangkau berbagai daerah di Provinsi Riau.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, masyarakat Kecamatan Bengkalis juga mulai memanfaatkan pembayaran digital dalam berbagai aktivitas transaksi. Sebagai salah satu kecamatan yang menjadi pusat pemerintahan, perdagangan, dan jasa di Kabupaten Bengkalis, Kecamatan Bengkalis memiliki aktivitas ekonomi yang cukup tinggi sehingga penggunaan pembayaran digital semakin mudah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai minimarket, supermarket, restoran, rumah makan, apotek, toko ritel, serta pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) telah menyediakan fasilitas pembayaran menggunakan QRIS, dompet digital (*e-wallet*), maupun *mobile banking*.

Meningkatnya penggunaan pembayaran digital juga didukung oleh berbagai strategi yang dilakukan penyedia layanan untuk menarik minat masyarakat. Salah satu strategi tersebut adalah pemberian berbagai program promosi, seperti cashback, potongan harga (*discount*), voucher belanja, poin hadiah, hingga gratis ongkos kirim untuk meningkatkan minat masyarakat dalam menggunakan layanan pembayaran digital. Berbagai program promosi tersebut tidak hanya meningkatkan minat masyarakat menggunakan pembayaran digital, tetapi juga berpotensi memengaruhi pola konsumsi masyarakat.

Di balik berbagai manfaat tersebut, penggunaan pembayaran digital juga berpotensi memengaruhi perilaku konsumsi masyarakat. Kemudahan dalam melakukan transaksi menyebabkan proses pembelian menjadi lebih sederhana karena konsumen hanya memerlukan telepon pintar untuk menyelesaikan pembayaran. Kondisi tersebut dapat mengurangi pertimbangan rasional sebelum melakukan pembelian karena konsumen tidak lagi merasakan secara langsung pengeluaran uang tunai. Selain itu, berbagai promosi yang ditawarkan, seperti

cashback, potongan harga, voucher belanja, dan gratis ongkos kirim, sering kali mendorong masyarakat melakukan pembelian terhadap barang atau jasa yang sebenarnya belum menjadi kebutuhan utama. Apabila kondisi tersebut berlangsung secara terus-menerus tanpa diimbangi dengan kemampuan mengendalikan pengeluaran, maka dapat meningkatkan kecenderungan munculnya perilaku konsumtif.

Menurut Pulungan dan Febriaty (2018), perilaku konsumtif merupakan perilaku membeli barang atau jasa yang lebih didasarkan pada keinginan dibandingkan kebutuhan sehingga keputusan pembelian tidak lagi mempertimbangkan manfaat produk secara rasional. Sejalan dengan pendapat tersebut, Yuniasanti dan Nurwahyuni (2023) menyatakan bahwa perilaku konsumtif merupakan tindakan pembelian yang lebih dipengaruhi oleh faktor emosional daripada pertimbangan rasional. Dengan demikian, kemudahan transaksi yang ditawarkan oleh pembayaran digital dapat menjadi salah satu faktor yang mendorong meningkatnya kecenderungan perilaku konsumtif apabila tidak diimbangi dengan kemampuan mengelola keuangan secara bijaksana.

Hubungan antara pembayaran digital dengan perilaku konsumtif dapat dijelaskan melalui indikator pembayaran digital yang dikemukakan oleh Gosal dan Linawati dalam Andriani dkk. (2023), yaitu *perceived ease of use* (*persepsi kemudahan penggunaan*), *perceived usefulness* (*persepsi manfaat*), *perceived credibility* (*persepsi kepercayaan*), *social influence* (*pengaruh sosial*), dan *behavioral intentions* (*niat menggunakan*). Semakin tinggi persepsi masyarakat terhadap kelima indikator tersebut, semakin tinggi pula kecenderungan masyarakat menggunakan pembayaran digital. Kondisi tersebut dapat meningkatkan kecenderungan perilaku konsumtif apabila tidak diimbangi dengan pengendalian diri.

Kemudahan akses pembayaran, ditambah dengan berbagai program promosi yang ditawarkan oleh penyedia layanan pembayaran digital, memungkinkan masyarakat melakukan transaksi kapan saja dan di mana saja. Kondisi tersebut berpotensi meningkatkan pembelian secara spontan (*impulse buying*), sehingga keputusan pembelian tidak selalu didasarkan pada kebutuhan,

tetapi juga dipengaruhi oleh keinginan, ketertarikan terhadap promosi, maupun faktor emosional. Fenomena tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan pembayaran digital berpotensi mendorong munculnya perilaku konsumtif pada masyarakat Kecamatan Bengkalis melalui kecenderungan melakukan pembelian secara spontan.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembayaran digital memiliki hubungan dengan perilaku konsumtif masyarakat. Penelitian yang dilakukan oleh Insana dan Johan (2021) menunjukkan bahwa pembayaran digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Penelitian Andriani dkk. (2023) juga menemukan bahwa kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), manfaat yang dirasakan (*perceived usefulness*), kepercayaan (*perceived credibility*), pengaruh sosial (*social influence*), dan niat menggunakan (*behavioral intentions*) dalam penggunaan pembayaran digital memberikan kontribusi terhadap meningkatnya perilaku konsumtif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembayaran digital tidak hanya berfungsi sebagai alat pembayaran, tetapi juga dapat memengaruhi perilaku masyarakat dalam mengambil keputusan pembelian.

Meskipun demikian, hasil penelitian terdahulu masih menunjukkan adanya perbedaan temuan. Besarnya pengaruh pembayaran digital terhadap perilaku konsumtif dipengaruhi oleh karakteristik responden, lokasi penelitian, tingkat pendapatan, usia, tingkat literasi keuangan, serta kondisi sosial ekonomi yang berbeda pada setiap objek penelitian. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada mahasiswa, generasi muda, atau pengguna platform digital tertentu. Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh pembayaran digital terhadap perilaku konsumtif pada masyarakat Kecamatan Bengkalis masih sangat terbatas. Perbedaan karakteristik objek penelitian tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara pembayaran digital dengan perilaku konsumtif masih perlu dikaji lebih lanjut pada masyarakat umum dengan kondisi sosial ekonomi yang beragam.

Pemilihan masyarakat Kecamatan Bengkalis sebagai objek penelitian didasarkan pada masih terbatasnya penelitian yang mengkaji pengaruh pembayaran

digital terhadap perilaku konsumtif pada masyarakat umum di wilayah tersebut. Selain itu, masyarakat Kecamatan Bengkalis memiliki karakteristik yang beragam dari segi usia, pekerjaan, tingkat pendidikan, dan tingkat pendapatan sehingga diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh pembayaran digital terhadap perilaku konsumtif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris sekaligus memperkaya kajian mengenai perilaku konsumen di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan pembayaran digital yang terus berkembang serta potensi pengaruhnya terhadap perilaku konsumtif menunjukkan pentingnya penelitian ini dilakukan pada masyarakat Kecamatan Bengkalis. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Analisis Pengaruh Pembayaran Digital terhadap Perilaku Konsumtif (Studi Kasus pada Masyarakat Kecamatan Bengkalis)."

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh pembayaran digital terhadap perilaku konsumtif pada Masyarakat Kecamatan Bengkalis?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Untuk menganalisis tanggapan responden terhadap pembayaran digital pada masyarakat Kecamatan Bengkalis.
2. Untuk menganalisis tanggapan responden terhadap perilaku konsumtif pada masyarakat Kecamatan Bengkalis.
3. Untuk menganalisis pengaruh pembayaran digital terhadap perilaku konsumtif pada masyarakat Kecamatan Bengkalis.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. **Manfaat Penelitian Bagi Penulis**

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan bagi penulis dalam memahami mengenai perkembangan teknologi digital, khususnya dalam konteks pembayarann digital dan dampaknya terhadap perilaku konsumtif masyarakat.

2. **Manfaat Penelitian Bagi Perusahaan/instansi**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi instansi pemerintah atau lembaga keuangan di Kecamatan Bengkalis dalam menyusun program literasi keuangan digital serta merancang kebijakan yang dapat mengurangi dampak negatif dari perilaku konsumtif.

3. **Manfaat Penelitian Bagi Pihak Lain**

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi akademisi, peneliti lainnya, serta masyarakat umum yang tertarik dengan topik perilaku konsumtif di era digital. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam studi sejenis di wilayah lain yang memiliki kondisi sosial ekonomi yang serupa dengan Bengkalis. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya mengelola keuangan secara bijak dalam menghadapi kemudahan yang ditawarkan oleh sistem pembayaran digital.

1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Penelitian ini termasuk dalam bidang Manajemen Pemasaran, khususnya kajian mengenai perilaku konsumen yang berkaitan dengan penggunaan pembayaran digital. Fokus penelitian ini adalah menganalisis pengaruh pembayaran digital terhadap perilaku konsumtif masyarakat Kecamatan Bengkalis. Penelitian dilakukan pada masyarakat Kecamatan Bengkalis yang berusia minimal 18 tahun dan pernah menggunakan pembayaran digital dalam melakukan transaksi.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari Pembayaran Digital (X) sebagai variabel independen dan Perilaku Konsumtif (Y) sebagai

variabel dependen. Analisis penelitian difokuskan untuk mengetahui pengaruh pembayaran digital terhadap perilaku konsumtif masyarakat Kecamatan Bengkalis menggunakan analisis regresi linear sederhana.

Agar pembahasan penelitian lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penelitian yang telah ditetapkan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya membahas pengaruh Pembayaran Digital terhadap Perilaku Konsumtif, tanpa memasukkan variabel lain yang juga dapat memengaruhi perilaku konsumtif, seperti gaya hidup, literasi keuangan, promosi, pendapatan, kemudahan penggunaan, maupun pengaruh media sosial.
2. Objek penelitian dibatasi pada penggunaan pembayaran digital dalam berbagai transaksi yang dilakukan oleh masyarakat Kecamatan Bengkalis dan tidak membedakan jenis maupun penyedia layanan pembayaran digital tertentu.
3. Responden penelitian adalah masyarakat Kecamatan Bengkalis yang berusia minimal 18 tahun dan pernah menggunakan pembayaran digital dalam melakukan transaksi.
4. Data penelitian merupakan data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden selama periode penelitian, sehingga hasil penelitian bergantung pada persepsi dan jawaban yang diberikan oleh responden.
5. Penelitian ini hanya menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk menganalisis pengaruh pembayaran digital terhadap perilaku konsumtif masyarakat Kecamatan Bengkalis.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman terhadap penelitian ini, penulis menyusun sistematika laporan dalam lima bab utama sebagai berikut:

BAB 1: PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB 2: TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab ini akan diuraikan tentang penelitian terdahulu dan teori- teori yang relevan dengan pokok bahasan dalam penelitian ini.

BAB 3: METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab ini mengguraikan secara khusus berkaitan dengan tata cara penulisan yang dilakukan meliputi lokasi dan waktu penelitian, objek penelitian, jenis serta sumber data, teknik pengumpulan data, metode analisis, dan jenis penelitian.

BAB 4: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini menyajikan hasil penelitian berupa data yang telah dikumpulkan, analisis terhadap data tersebut, serta pembahasan mengenai temuan yang diperoleh berdasarkan metode analisis yang digunakan.

BAB 5: PENUTUP

Pada Bab ini merupakan bab akhir berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, kemudian memberikan saran -saran yang bermanfaat.