

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Pada beberapa tahun terakhir ini teknologi telah berkembang sangat pesat. Perkembangan tersebut memberikan dampak yang sangat besar kepada dunia, salah satunya dalam sektor niaga. Teknologi membuat berbelanja menjadi jauh lebih mudah. Masyarakat yang semula membeli barang secara *offline*, kini dimanjakan dengan banyaknya pilihan kemudahan dalam berbelanja secara *online*, seperti dengan adanya *e-commerce* [1]. *E-commerce* dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, misalnya tampilan *website* dan harga, serta kepercayaan yang ikut andil dalam mempengaruhi pertumbuhan minat beli *online*. Banyaknya *platform e-commerce* di Indonesia membuat masing-masing *platform* mengerahkan seluruh strategi, kemampuan, dan keunikannya untuk meningkatkan *traffic* kunjungan dan *sales* dari mitra-mitra pelapak yang bekerja sama dengan mereka, baik dari segi tampilan *website* serta harga, dikarenakan pembeli hanya dapat berhubungan dengan perusahaan melalui *website* dan harga yang menjadi faktor yang sangat dipertimbangkan oleh konsumen sebelum berbelanja *online* [2].

Pay later adalah salah satu metode pembayaran yang dapat diakses semua *platform e-commerce*. Metode pembayaran ini memungkinkan konsumen untuk melakukan pembayaran dengan opsi untuk membayar di akhir jangka waktu sama seperti melakukan pinjaman uang pada pihak *e-commerce* [3]. Metode

pembayaran unik *pay later* menarik perhatian banyak orang secara *online* karena persetujuan pinjaman dan proses yang mudah dibandingkan dengan menggunakan kredit atau pembayaran lainnya dan diminati dengan berbagai promo menggiurkan [4]. Adapun aspek hukum terkait *pay later* yang diatur dalam Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi dan Elektronik, kemudian peraturan OJK No. 77/PJOK.01/2016 tentang Layanan Pinjam-Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi [1].

Survei pada *Fintech Report 2020*, *pay later* merupakan salah satu *fintech* produk ketiga teratas yang paling banyak digunakan di Indonesia dan dalam jangka panjang belanja konsumen Indonesia diproyeksikan akan mengalami tren sekitar Rp1.585.314 miliar pada tahun 2022 dan Rp1.680.433 miliar pada tahun 2023 [5]. Diperkuat oleh lembaga penelitian independen, *Research Institute of Socio-Economic Development* (RISED) pada Februari 2021, bahwa dari 2.000 responden, 77,2% setuju bahwa akses ke *pay later* lebih mudah daripada akses ke kartu kredit, 60,5% bahkan setuju bahwa kemudahan mengajukan kredit adalah keuntungan utama. Sedangkan keuntungan lain yang dirasakan oleh 37,15% responden adalah terkait dengan minimal transaksi yang kecil. Keuntungan lain yang dirasakan dan disepakati oleh responden adalah tidak ada biaya admin jika tidak digunakan (31,65%) dan dapat berhenti sewaktu-waktu (30,45%). Jumlah pengguna setiap aplikasi *pay later* adalah 52% menggunakan *Pay later*, sedangkan 31,28% menggunakan *go pay pay later* [6]. Selain itu perbandingan mengenai besar bunga pinjaman yang diberikan dari pihak bank,

penggunaan kartu kredit, pinjaman *online* dan penggunaan *pay later* juga berbeda-beda. Untuk bunga pinjaman *online* sebesar 0,8% perbulan [2], kemudian untuk bunga dari penggunaan kartu kredit sebesar 2,25% perbulan [3], dan untuk bunga dari penggunaan *pay later* sebesar 2,95% [4]. Dari perbandingan di atas diketahui suku bunga *pay later* lebih besar dari suku bunga pinjaman *online* dan penggunaan kartu kredit.

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang membahas tentang *Pay later* seperti penelitian yang dilakukan oleh Bayu dan Sarah pada tahun 2020 [7] yang membahas tentang skema pembayaran dengan istilah *Buy Now Pay later* (BNPL) sebagai fasilitas keuangan yang memungkinkan metode pembayaran dengan cicilan tanpa kartu kredit. Metode BNPL seperti itu menunjukkan kemiripan dan kesamaan dengan unsur - unsur dasar kredit perbankan seperti kepercayaan, jangka waktu, tingkat resiko dan presentasi dalam bentuk kredit. Namun kesamaan tersebut ternyata tidak diimbangi dengan kesamaan dan menerapkan prinsip kehati-hatian dalam regulasi BNPL di Indonesia saat ini. Hal ini kemudian yang membuka celah akan berbagai *potential issues* dari mekanisme skema pembayaran BNPL.

Ada juga penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fani dan Sri [8] yang membahas tentang *Shopee* sebagai *e-commerce* yang memiliki fasilitas *Pay later* sebagai alternatif metode belanja transaksi yang menyediakan dana pinjaman dengan nama *Shopee Pay later*. Penggunaan *Shopee Pay later* membuatnya memudahkan konsumen berbelanja *online* melalui *marketplace Shopee* walaupun tidak memiliki dana yang cukup untuk toko. Penelitian tersebut

merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian konklusif untuk mengetahui pengaruh kepercayaan dan kemudahan dalam keputusan pembelian menggunakan pinjaman *online*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan pengaruh antara kepercayaan dan kemudahan keputusan pembelian menggunakan pinjaman *online*.

Dari hasil penelitian tersebut, penelitian pertama lebih membahas tentang penerapan metode pembayaran *Buy Now Pay later* (BNPL) sebagai fasilitas keuangan yang memungkinkan metode pembayaran dengan cicilan tanpa kartu kredit, hasilnya menunjukkan bahwa ada kemiripan dan kesamaan dengan unsur – unsur dasar kredit perbankan seperti kepercayaan, jangka waktu, tingkat risiko dan prestasi dalam bentuk kredit, sama seperti dengan penelitian pertama, penelitian kedua membahas tentang penggunaan *pay later* pada *platform e-commerce* shopee, dimana *pay later* merupakan fasilitas yang disediakan oleh pihak shopee sebagai alternatif metode transaksi belanja yang menyediakan dana pinjaman kepada pengguna shopee. Berbeda dengan penelitian sebelumnya penelitian ini membahas tentang apa saja yang mempengaruhi masyarakat Kabupaten Sikka sehingga mau menggunakan metode pembayaran *pay later* yang disediakan oleh pihak *e-commerce*, diketahui bahwa masyarakat Kabupaten Sikka saat ini sudah banyak berbelanja menggunakan aplikasi belanja *online* pada *platform e-commerce* seperti Shopee, Lazada, BukaLapak dan Tokopedia. Belanja *online* dipilih dikarenakan berbagai macam tawaran penjualan yang menarik seperti harga produk yang murah, mendapatkan banyak *voucher* potongan harga hingga *voucher* gratis ongkos kirim. Metode

pembayaran yang ditawarkan dalam belanja *online* pada *platform e-commerce* pun bermacam-macam, mulai dari menggunakan sistem COD atau bayar di tempat, transfer via bank ataupun *e-wallet*, kartu kredit atau debit, BRI *Direct Debit*, BCA *OneKlik*, Bayar Tunai di mitra atau agen dan *Pay later* atau *Buy Now Pay later* beli sekarang bayar nanti [9]. Saat ini masyarakat Kabupaten Sikka sudah mulai melakukan transaksi pembayaran dengan menggunakan fitur *Pay later* selain menggunakan metode pembayaran COD dan transfer via bank atau *e-Wallet*. Data ini diperoleh dari penyebaran kuesioner dengan jumlah responden 50 orang masyarakat Kabupaten Sikka, dari penyebaran kuesioner tersebut mendapatkan hasil rata - rata pembelian dalam 1 (satu) bulan 46% untuk 1 sampai 5 kali pembelian, 18% untuk 5 sampai 10 kali pembelian dan 36% kurang dari 1 kali pembelian, kemudian rata-rata metode pembayaran yang sering digunakan yaitu 20% menggunakan ShopeePay, 78% menggunakan sistem COD, 18% menggunakan *Pay later*, 26% menggunakan transfer bank, 4% menggunakan kartu kredit/debit, 6% menggunakan BRI *Direct Debit* dan 8% menggunakan bayar tunai di mitra. Dari kuesioner yang disebar juga mendapati hasil 76% masyarakat mengetahui adanya metode pembayaran *Pay later* dan 24% belum mengetahui metode pembayaran tersebut, kuesioner tersebut juga mendapatkan hasil 62% masyarakat tidak pernah menggunakan *Pay later*, 20% jarang menggunakan, 10% sering menggunakan dan 8% sangat sering menggunakan.

Penelitian ini akan membahas tentang faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi masyarakat Kabupaten Sikka sehingga tertarik melakukan

transaksi pembayaran dengan menggunakan *pay later* pada *platform e-commerce*. Dilihat dari sisi negatif yang dipaparkan beberapa peneliti bahwa dalam menggunakan *pay later* dapat membuat penggunanya menjadi kecanduan dalam berbelanja *online* [10] dan terlibat lilitan hutang yang begitu besar, ditambah lagi ketika pengguna terlambat dalam melakukan pembayaran akan diberikan gugatan ganti rugi [11], denda berupa bunga yang begitu besar [12] dan penutupan akun pengguna [7]. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Unified Theory of Acceptance and Use of The Technology* (UTAUT) 2 karena memiliki faktor-faktor yang terkait dengan hal-hal yang mempengaruhi niat perilaku seseorang dalam menggunakan sebuah teknologi baru [13]. Faktor-faktor yang terdapat pada UTAUT 2 bertujuan untuk mencari tahu penyebab masyarakat Kabupaten Sikka sering menggunakan metode pembayaran *pay later*, walaupun masyarakat sudah mengetahui adanya bahaya yang didapatkan dari menggunakan metode pembayaran tersebut. Selain itu tujuan dari penelitian ini juga sebagai suatu edukasi untuk memberi kesadaran bahwa metode pembayaran *pay later* itu berbahaya, sehingga masyarakat tidak lagi menggunakan metode pembayaran tersebut. Selain menggunakan model UTAUT 2 ditambahkan juga faktor pengaruh kepercayaan (*perceived trust*) karena sistem pembayaran elektronik memerlukan kepercayaan untuk komunikasi yang efektif dan pembayaran yang aman [14]. Dalam menggunakan metode pembayaran *pay later* pengguna harus mendaftar terlebih dahulu dengan menyertakan foto Kartu Tanda Penduduk (KTP) sehingga perlu ditambahkan

juga faktor pengaruh keamanan (*perceived security*) terhadap penggunaan *pay later*.

1.2. Rumusan Masalah

Pada masyarakat Kabupaten Sikka saat ini sudah banyak menggunakan aplikasi pembelian *online* menggunakan *platform e-commerce*. Masyarakat juga sudah mulai melakukan transaksi pembayaran menggunakan fitur *pay later* yang telah disediakan pihak *e-commerce*, walaupun masyarakat mengetahui adanya bahaya yang didapatkan dari menggunakan fitur *pay later* seperti terlibat lilitan hutang yang begitu besar dan denda 5% jika terjadi keterlambatan dalam pembayaran.

1.3. Pertanyaan Masalah

Faktor apa yang mendukung masyarakat Kabupaten Sikka sehingga tertarik untuk menggunakan metode pembayaran *Pay later* atau beli sekarang bayar nanti pada *platform e-commerce*?

1.4. Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Apa yang mempengaruhi masyarakat Kabupaten Sikka sehingga tertarik melakukan pembayaran menggunakan fitur *Pay later*?

2. Faktor apa yang paling signifikan yang mempengaruhi masyarakat Kabupaten Sikka sehingga tertarik menggunakan metode pembayaran *Pay later*?

1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian:

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penyebab masyarakat Kabupaten Sikka mulai tertarik menggunakan metode pembayaran *pay later*, kemudian sebagai sarana edukasi terhadap masyarakat Kabupaten Sikka mengenai teknologi yang sedang berkembang saat ini. Selain itu juga sebagai bahan masukan terhadap masyarakat dan pemerintah terkait bahaya yang dapat diperoleh dalam penggunaan *pay later*, seperti terjadinya lilitan hutang dan denda yang begitu besar serta penyalahgunaan data pribadi apabila terjadi kebocoran data. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian UTAUT 2 dan ditambah 2 (dua) faktor pendukung yaitu faktor *perceived trust* dan *perceived security*, dengan tujuan mengetahui faktor yang berpengaruh signifikan dalam penggunaan *pay later*, sehingga dari faktor tersebut dapat dicari akar permasalahan untuk mengurangi penggunaan *pay later*.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Masyarakat Kabupaten Sikka

Membantu masyarakat menambah wawasan mengenai perkembangan teknologi yang sedang berkembang saat ini.

b. Bagi pihak *e-commerce*

Membantu pihak *e-commerce* dalam mengembangkan metode pembayaran *Pay later* berdasarkan hasil dari penelitian.

c. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi sebagai sarana pengetahuan dan wawasan bagi pembaca dan dapat dikembangkan kedepannya.

d. Bagi Peneliti

Sebagai syarat mutlak dalam menyelesaikan studi Magister Informatika pada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

