

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kita sering melakukan yang namanya transaksi untuk memenuhi kebutuhan kita sehari-hari dalam kehidupan ini. Terjadinya transaksi dapat mengakibatkan perubahan terhadap keuangan secara bertambah ataupun berkurang. Transaksi dapat berupa baik secara langsung atau tidak langsung. Salah satu contoh dari transaksi langsung adalah seperti membeli barang dari toko dengan cara pembayaran melalui *cash* / uang tunai, sedangkan transaksi tidak langsung adalah seperti membeli barang secara *online*. Transaksi secara *online* ini juga disebut sebagai transaksi yang efisien dan efektif dimana masyarakat tidak perlu membawa uang tunai kemana-mana atau sering disebut dengan *cashless transaction* / transaksi dengan menggunakan kartu kredit.

Kartu kredit mulai dikenali di Indonesia pada tahun 1989 melalui Citibank. Seiring berjalannya waktu, bank lain juga mulai menjalankan transaksi *cashless transaction* ini. Bank Duta merupakan bank yang pertama yang bekerja sama secara jaringan internasional seperti VISA dan Mastercard. Jaringan internasional tersebut kita dapat membeli barang dari luar negeri dan juga dapat membuat masyarakat terasa nyaman karena dapat menggunakan kartu kredit ini saat berpegiang di luar negeri, tanpa harus membawa uang tunai yang berlebihan yang dapat mengundang bahaya.

Kartu kredit terdiri dari beberapa kelebihan, yang pertama yaitu praktis dan nyaman, tidak perlu lagi membawa uang tunai dalam jumlah banyak dan tidak perlu lagi mencari ATM disekitar untuk menarik uang sehingga menghemat tenaga dan waktu. Kedua, dapat menawarkan berbagai manfaat tambahan, terkadang pihak bank akan melakukan promosi seperti *cashback*, atau menambahkan poin ketika melakukan transaksi dengan menggunakan kartu kredit. Ketiga yaitu relatif lebih aman, apabila kartu kredit kita hilang, kita dapat melakukan pemblokiran sehingga terlindung dari penyalahgunaan

Kartu kredit telah menjadi bagian yang sudah umum dari jenis transaksi masa kini. Kartu kredit juga telah sukses dalam mengubah *image* mempunyai hutang menjadi gengsi. Peningkatan angka pembelanjaan menyatakan bahwa

masyarakat telah berubah menjadi lebih percaya diri dalam melakukan transaksi rutin dengan menggunakan kartu kredit dan telah menjadi sebagai gaya hidup modern.

Gaya hidup dari konsumen berpengaruh terhadap penggunaan kartu kredit.

Terutama bagi generasi Z cenderung memiliki gaya hidup dalam mencoba hal-hal baru, beresiko dan bersosialisasi atau disebut dengan *experiencers*. Transaksi penggunaan kartu kredit selalu bertambah dari tahun ke tahun. Jika di lihat dari perkembangan transaksi kartu kredit dari tahun 2013-2017, berikut adalah total transaksi yang telah dilakukan (cnbcindonesia.com) :

- Tahun 2013 : Total transaksi Rp 223,3 Triliun dengan volume transaksi sebanyak 239 Miliar.
- Tahun 2014 : Total transaksi Rp 255 Triliun dengan volume transaksi sebanyak 254 Miliar
- Tahun 2015 : Total transaksi Rp 280 Triliun dengan volume transaksi sebanyak 281 Miliar
- Tahun 2016 : Total transaksi Rp 281 Triliun dengan volume transaksi sebanyak 305 miliar
- Tahun 2017 : Total transaksi Rp 297,4 Triliun dengan volume transaksi sebanyak 326,9 Miliar.

Pada tahun 2018, Bank Indonesia (BI) mencatat nilai transaksi kartu kredit pada bulan Februari mencapai Rp 687,69 Miliar dan memiliki kenaikan sebesar 9,82% pada bulan Maret sehingga angka transaksi mencapai Rp 755,25 Miliar.

Total transaksi yang dilakukan pada 3 bulan pertama 2018 adalah sebesar Rp 2,24 Triliun dengan volume transaksi sebanyak 2,02 juta transaksi.

Generasi Z, lahiran era tahun 1995 sampai 2000-an, sering diberikan kartu kredit oleh orang tuanya yang menjadi sebuah kesalahan yang harus dihindari menurut Kevin O’Leary, seorang ahli keuangan. Generasi Z sering menyalahgunakan kartu kredit dengan cara menghabiskan uang mereka untuk *hangout* dan menyewa hunian atau disebut dengan *Fomo Spending*, sehingga mereka masih belum bisa melakukan keputusan yang tepat dalam mengeluarkan uang mereka. Hutang yang berasal dari kartu kredit dianggap “gratis di awal” oleh mayoritas generasi Z tanpa mengetahui bahwa apabila pembayaran dilakukan

dengan cara cicilan akan menghasilkan suku bunga yang lebih besar. Rata-rata suku bunga kredit naik dari 16,15% menjadi 17,01% pada tahun sebelumnya (cnbcindonesia.com).

Laporan kuartal kedua tahun 2019 tercatat bahwa jumlah generasi Z yang mempunyai kartu kredit mencapai angka 7,75 juta pengguna dan angka tersebut memiliki kenaikan sebesar 41% dari tahun ke tahun. Hutang yang dimiliki kelahiran era 1995 ini berupa mengambil hipotek, pinjaman pribadi, dan juga melunasi hutang kartu kredit mereka. Pinjaman mobil yang dilakukan generasi Z ini meningkat sebesar 40%, dan juga mempunyai peningkatan sebesar 112% dalam memiliki hipotek yang angkanya naik dari 150.000 menjadi 319.000. Sebanyak 31,5 juta generasi Z memenuhi syarat dalam melakukan kredit, dan angka tersebut akan meningkat hingga 44,5 juta pada tahun 2022 (economy.okezone.com). Berdasarkan uraian diatas, dengan adanya faktor-faktor dalam penggunaan kartu kredit oleh generasi Z ini mendorong penulis untuk melakukan penelitian mengenai **“Faktor-Faktor yang mempengaruhi penggunaan kartu kredit oleh generasi Z di Batam”**.

1.2 Perumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang diatas, perumusan masalah yang di dapat adalah sebagai berikut.

1. Apakah *Credit Attitudes* berdampak terhadap penggunaan kartu kredit oleh generasi Z di Batam ?
2. Apakah *Knowledge about Credit Cards* berdampak terhadap penggunaan kartu kredit oleh generasi Z di Batam ?
3. Apakah *Materialism* berdampak terhadap penggunaan kartu kredit oleh generasi Z di Batam ?
4. Apakah *Social Norms* berdampak terhadap penggunaan kartu kredit oleh generasi Z di Batam ?
5. Apakah *Self-Efficacy* berdampak terhadap penggunaan kartu kredit oleh generasi Z di Batam ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada pertanyaan yang telah diajukan, tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Memahami apakah *Credit Attitudes* akan mempengaruhi penggunaan kartu kredit oleh generasi Z di kota Batam.
2. Memahami apakah *Knowledge about Credit Card* akan mempengaruhi penggunaan kartu kredit oleh generasi Z di kota Batam
3. Memahami apakah *Materialism* akan mempengaruhi penggunaan kartu kredit oleh generasi Z di kota Batam.
4. Memahami apakah *Social Norm* akan mempengaruhi penggunaan kartu kredit oleh generasi Z di kota Batam.
5. Memahami apakah *Self-Efficacy* akan mempengaruhi penggunaan kartu kredit oleh generasi Z di kota Batam.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Individu
Mengetahui dampak yang didapatkan dalam pemakaian kartu kredit oleh perilaku generasi Z di kota Batam.
2. Bagi Peneliti
Kesempatan untuk mempelajari mengenai hal-hal yang berkaitan dengan perilaku keuangan oleh generasi Z serta juga dapat menambah informasi dan wawasan mengenai perilaku pemakaian kartu kredit oleh masyarakat Batam terutama kalangan generasi Z.
3. Bagi Perusahaan Penerbit Kartu Kredit
Perusahaan penerbit kartu kredit dapat mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi generasi Z di kota Batam dalam menggunakan kartu kredit.

1.5 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama memuat latar belakang mengenai peneliti yang dilakukan, pertanyaan yang diajukan, tujuan dari penelitian, hasil penelitian, dan pengkajian sistematis tentang persiapan skripsi ini.

BAB II KERANGKA TEORI &PERUMUSAN HIPOTESIS

Bab kedua memuat kerangka teori yang relevan dengan topik studi penelitian dan pembentukan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memuat tentang teknik penelitian yang akan digunakan, teknik dalam pengumpulan data atau responden, jenis penelitian, konsep serta definisi variabel, dan analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat informasi statistik tentang demografi dari responden, hasil dari uji yang dilakukan, kualitas data, dan perolehan hipotesis yang telah diuji

BAB V KESIMPULAN

Bab terakhir memberikan kesimpulan dan rekomendasi. Kesimpulan diambil hasil data dan interpretasi yang dijelaskan pada bagian sebelumnya. Rekomendasi dibuat berdasarkan dari hasil yang telah di uji.