

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian



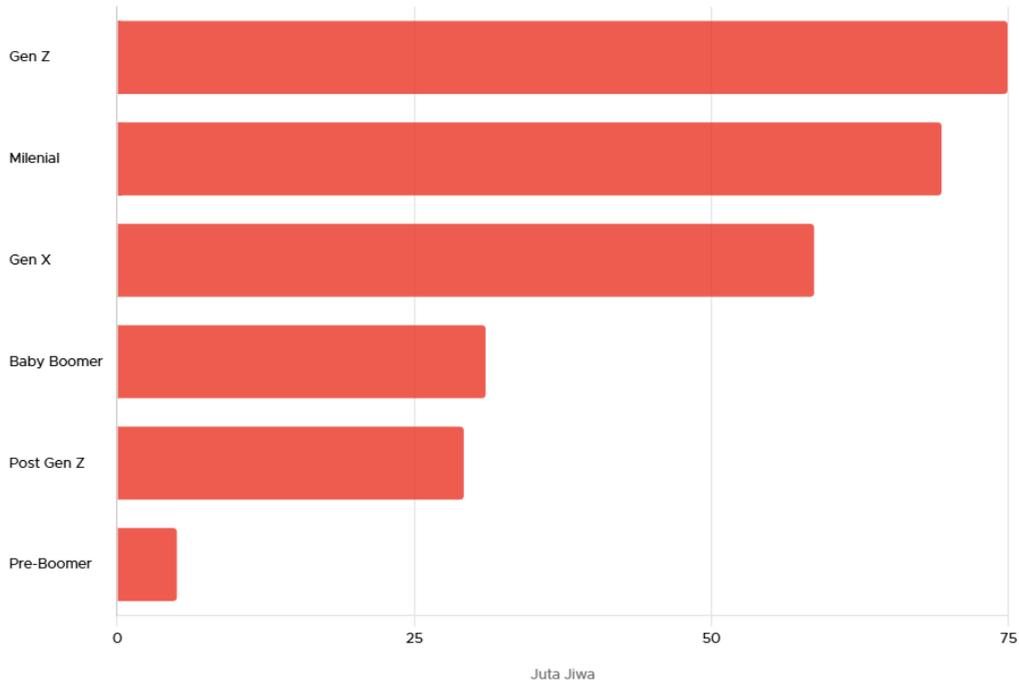
Gambar 1. 1 Jumlah Penduduk Indonesia Tahun 2013-2023

Sumber: Annur (2023)

Berdasarkan gambar 1.1 menjelaskan bahwa jumlah penduduk di Indonesia dari tahun 2013 hingga 2023 mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun ke tahun. Jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2013 berada di angka 248,8 Juta Penduduk dan jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2023 berada di angka 278,8 Juta Penduduk. Dilansir dari Tempo.Co (2024) menyatakan bahwa Indonesia saat ini berada diperingkat keempat dengan jumlah populasi terbesar di dunia, dengan jumlah populasi 278,8 Juta jiwa dan luas wilayah mencapai 1,9 juta kilometer persegi. Indonesia termasuk negara yang mengalami pertumbuhan penduduk yang sangat pesat akibat peningkatan angka kelahiran dan migrasi.

Sensus BPS: Saat Ini Indonesia Didominasi Gen Z

Badan Pusat Statistik



Gambar 1. 2 Sensus Data Penduduk Indonesia 2023

Sumber : Rainer (2023)

Badan Pusat Statistik (BPS) memberikan data statistik yang mengungkapkan jumlah penduduk Indonesia berdasarkan kelompok umur. Berdasarkan gambar 1.2 penduduk Indonesia per tahun 2023 di dominasi Generasi Z pada peringkat pertama dengan jumlah penduduk sebanyak sekitar 74,93 juta jiwa atau 27,94%. Kemudian disusul oleh Generasi Y (Milenial) pada peringkat kedua dengan jumlah penduduk sebanyak 69,38 juta jiwa.

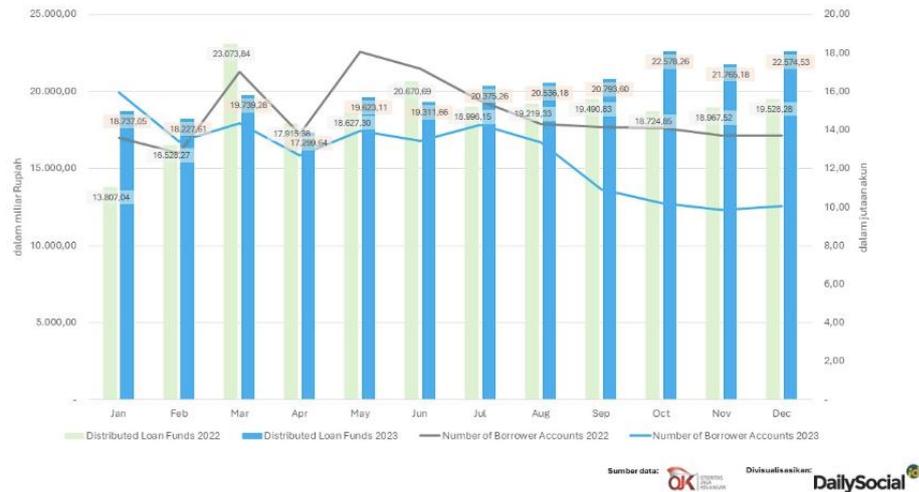
Generasi Z merupakan generasi berkelelahan dari tahun 1997 sampai 2012, saat ini dikelompokkan ke generasi terbesar di Indonesia dengan 27.94% dari total populasi yaitu 74.93 juta orang. Generasi Z yang tumbuh setelah era reformasi politik tahun 1998 membuat generasi ini memiliki sikap dan perilaku yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Generasi Z merupakan generasi yang memanfaatkan internet dalam kegiatan sehari-hari bukan hanya menjadikan sebagai alat akan tetapi internet menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan mereka, sehingga disebut dengan *digital native* (Devina, 2023).

Devina (2023) generasi Y adalah generasi berkelahiran dari tahun 1981 sampai 1996 dengan 25,87% dari total populasi di Indonesia kini memasuki usia produktif, generasi Y telah mengalami masa transisi dari zaman belum ada teknologi digital sampai era digital. Meskipun generasi Y bukan *digital native* seperti generasi Z, mereka dapat mengadopsi alat dan platform digital dengan baik terutama semenjak pandemi COVID-19 sehingga aksesibilitas internet dan pengadopsian digital di Indonesia menunjukkan tren yang positif.

1.2 Latar Belakang

Financial technology (Fintech) merupakan transformasi digital yang baru pada bidang keuangan dan berkembang sangat cepat di Indonesia. Peraturan Bank Indonesia nomor 19/12/PBI/2017 tentang penyelenggaraan teknologi finansial mendefinisikan teknologi finansial merupakan pengaplikasian teknologi dalam sistem keuangan untuk menciptakan produk, layanan teknologi atau model bisnis baru dengan memanfaatkan teknologi modern untuk mendorong proses transaksi keuangan (Nikmah, 2024). Perkembangan *Fintech* perlu diperhatikan dan dikembangkan untuk mendukung terciptanya stabilitas moneter, sistem keuangan dan sistem pembayaran yang efisien, aman dan lancar.

Pada web Sikapiuangmu OJK (2024) mengatakan bahwa ada beberapa manfaat dari *Fintech* di lingkungan masyarakat yaitu, *intech* membantu pertumbuhan ekonomi yang akan meningkatkan taraf hidup masyarakat. *Fintech* dapat menjangkau masyarakat yang tidak dapat dijangkau oleh perbankan konvensional, serta penurunan bunga pinjaman. *Fintech* juga menawarkan berbagai peningkatan penjualan *e-commerce* sehingga keberadaan *Fintech* sangat mempengaruhi gaya hidup masyarakat.



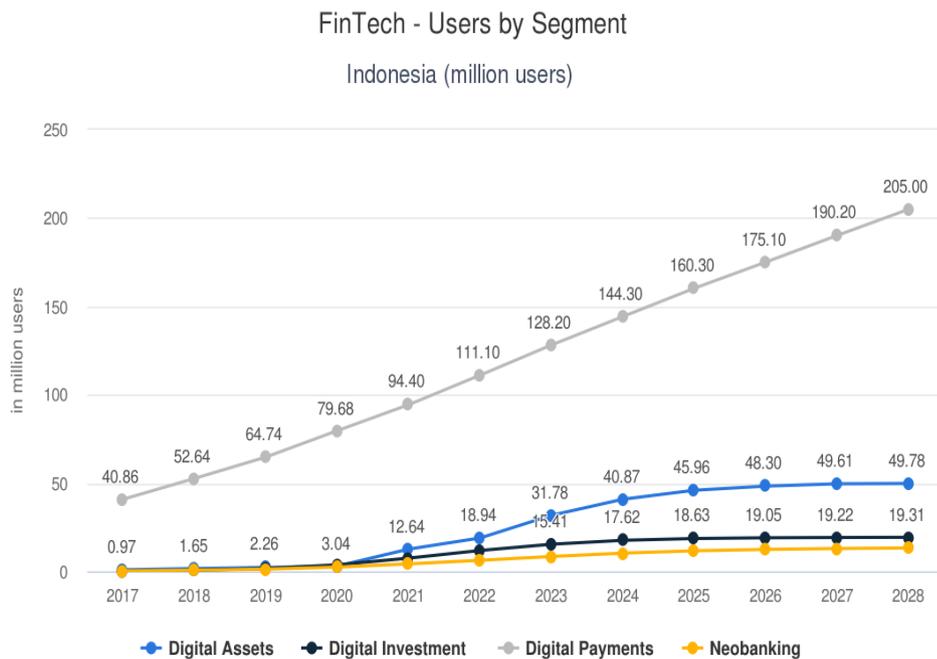
Statistik borrower fintech lending 2023 / DailySocial.id

Gambar 1. 3 Statistik *Borrower Fintech Lending* Tahun 2023

Sumber: Annur (2023)

Berdasarkan gambar 1.3 menunjukkan tahun 2023 pertumbuhan *borrower Fintech lending* mengalami fluktuatif dengan jumlah tertinggi pada bulan Januari tahun 2023 dan jumlah terendah pada bulan November tahun 2023. Berbeda dengan tahun 2022 jumlah tertinggi pada bulan Mei tahun 2022 dan jumlah terendah pada bulan Februari tahun 2022. Perbedaan yang signifikan terjadi antara tahun 2022 dan 2023, sedangkan distribusinya terus meningkat dari tahun 2022 hingga 2023 dengan nilai tertinggi pada bulan Maret tahun 2022 dan bulan Desember 2023 kemudian nilai terendah pada bulan Januari tahun 2022 dan bulan April 2023.

Dilansir pada web Tirto.id (2024) mengatakan bahwa pengguna *Fintech* mengalami peningkatan signifikan di semester pertama tahun 2024 dengan pengguna *e-wallet* 75%, *platform banking* 45% dan *paylater* 25%, hal ini dikarenakan masyarakat mementingkan kemudahan dan kenyamanan. Penggunaan *Fintech* dipilih oleh masyarakat dengan alasan metode pembayaran yang mudah, aplikasi yang ramah pengguna, dan terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan (OJK).



Source: Statista Market Insights

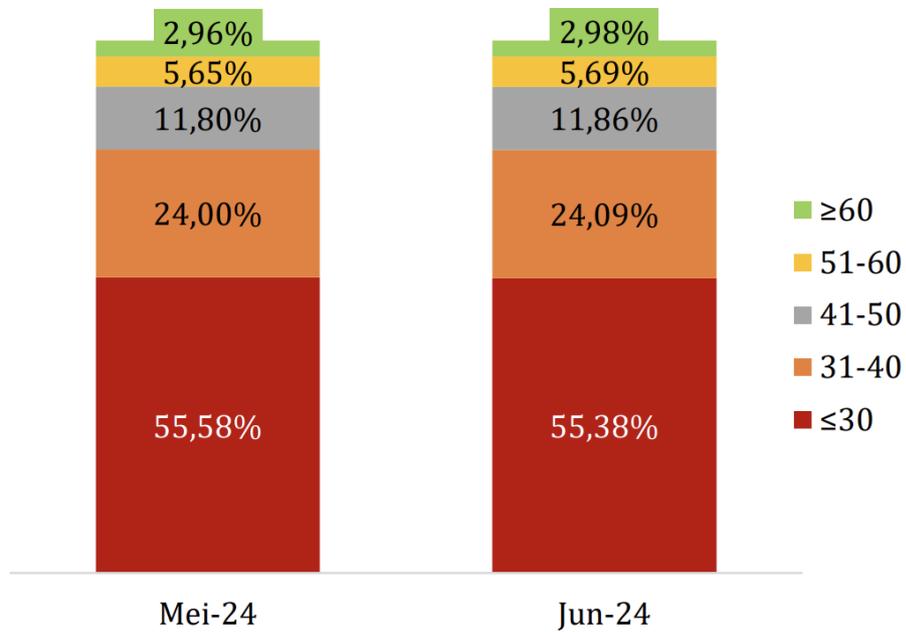


Gambar 1. 4 Jumlah Pengguna *Fintech* di Indonesia

Sumber : (Statista, 2024)

Berdasarkan gambar 1.4 menunjukkan jumlah pengguna *Fintech* di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan sejak tahun 2017 hingga 2028 yang akan datang. Pada tahun 2023 pengguna *digital assets* di Indonesia sebanyak 31.78 juta pengguna, kemudian pengguna *digital investment* di Indonesia sebanyak 17.62 juta pengguna. Pengguna *digital payment* di Indonesia pada tahun 2023 sebanyak 128.20 juta pengguna dan pengguna *neobanking* di Indonesia pada tahun 2023 sebanyak 8.46 juta pengguna. Peningkatan jumlah pengguna *Fintech* di Indonesia dikarenakan menjadi salah satu solusi layanan keuangan dan disukai oleh masyarakat Indonesia dan terus meningkat hingga tahun-tahun berikutnya (Statista, 2024).

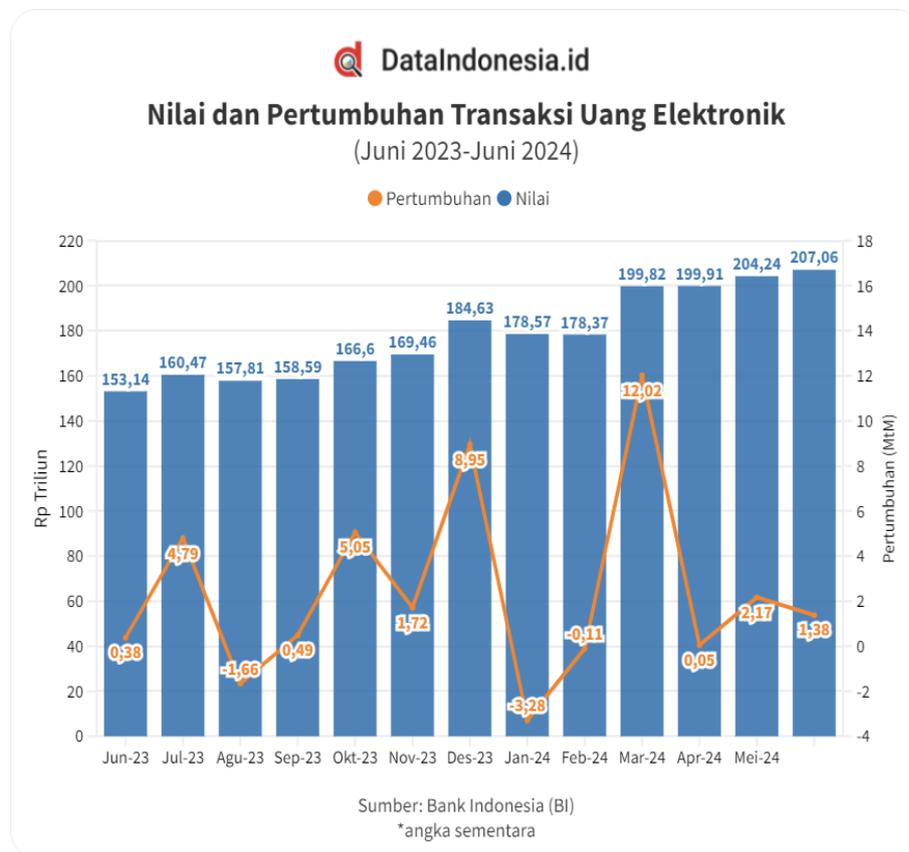
Usia



Gambar 1. 5 Jumlah Investor Menurut Usia

Sumber: KSEI (2024)

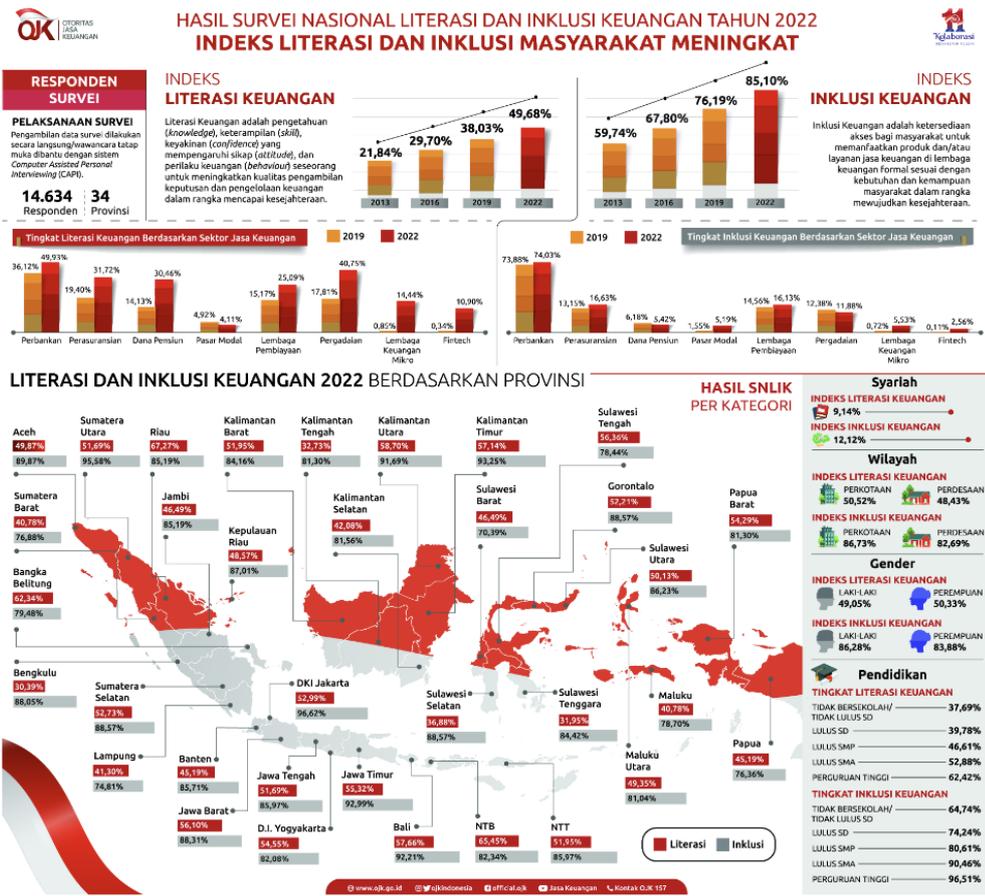
Gambar 1.5 menjelaskan mengenai jumlah investor di Indonesia hingga bulan Juni 2024. Menurut KSEI Jumlah investor *Fintech* di pasar modal Indonesia ada 13,07 juta pada bulan Juni 2024. Jumlah investor *Fintech* dengan usia 40 - 50 tahun dan 31- 40 yang masuk kategori Generasi Y sebanyak 35,95% atau 4,69 juta orang. Sedangkan jumlah investor *Fintech* dengan usia di bawah 30 tahun yang masuk kategori Generasi Z sebanyak 55,38% atau 7,24 juta orang. Maka didapatkan jumlah investor *Fintech* Generasi Y dan Generasi Z berjumlah 11,93 juta orang.



Gambar 1. 6 Nilai Transaksi Uang Elektronik (Februari 2022 - Februari 2024)

Sumber: DataIndonesia.id (Rizaty, 2024)

Berdasarkan gambar 1.6 menjelaskan tentang jumlah nilai transaksi uang elektronik pada Februari 2022 hingga Februari 2024. Selama 2 tahun terakhir mengalami peningkatan yang signifikan. Tren peningkatan tertinggi di bulan Desember 2023 dengan nilai transaksi sebesar Rp 184,63 triliun. Peningkatan yang signifikan dapat membantu mendorong inklusi keuangan di Indonesia, dan telah menjadi solusi keuangan yang cepat, mudah, serta efisien bagi masyarakat Indonesia untuk mempermudah transaksi keuangan.

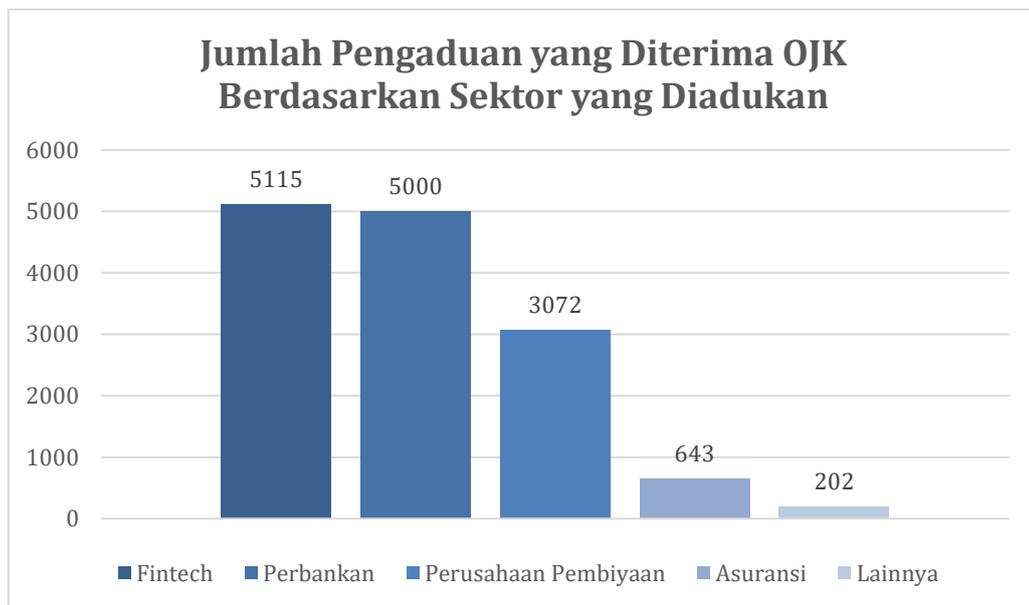


Gambar 1. 7 Literasi dan Inklusi Keuangan 2022 Berdasarkan Provinsi 2022

Sumber: Otoritas Jasa Keuangan (2023)

Berdasarkan gambar 1.7 menunjukkan bahwa literasi dan inklusi keuangan masyarakat pada tahun 2022 meningkat dengan nilai 49.68% lebih tinggi dibandingkan tahun 2019 yaitu 38.03%. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat memiliki pengetahuan, keterampilan serta keyakinan yang dapat mempengaruhi sikap dan perilaku keuangan dalam meningkatkan kualitas keputusan dan pengelolaan keuangan untuk mencapai kesejahteraan. Indeks inklusi keuangan di Indonesia pada tahun 2022 mengalami peningkatan dengan nilai 85.10% dibandingkan tahun 2019 yaitu sebesar 76.19%, sehingga saat ini masyarakat mampu memanfaatkan produk atau layanan jasa keuangan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masyarakat untuk mewujudkan kesejahteraannya. Tingkat literasi keuangan tertinggi ada pada provinsi Bangka Belitung bernilai 62,34% sedangkan tingkat literasi keuangan terendah berada di provinsi Bengkulu dengan nilai 30,39%. Nilai

indeks inklusi keuangan tertinggi berada di provinsi DKI Jakarta, sedangkan indeks inklusi terendah berada di provinsi Sulawesi Barat masyarakat di Indonesia memiliki akses lebih untuk memanfaatkan produk/jasa keuangan dalam mewujudkan kesejahteraannya dibandingkan memiliki pengetahuan, keterampilan serta keyakinan yang dapat mempengaruhi sikap dan perilaku keuangan dalam meningkat kualitas keputusan dan pengelolaan keuangan untuk mencapai kesejahteraan (*Otoritas Jasa Keuangan, 2023*)



Gambar 1. 8 Jumlah Pengaduan yang Diterima OJK Berdasarkan Sektor yang Diadukan

Sumber: Katadata (data diolah penulis, 2024)

Berdasarkan gambar 1.8 Otoritas Jasa Keuangan (OJK) melaporkan ada aduan konsumen yang tercatat melalui Aplikasi Portal Perlindungan Konsumen terhitung sejak 1 Januari hingga 30 Juni 2024 sebanyak 14.052. Sektor *Fintech* menyumbang aduan paling banyak sebesar 5.115 pengaduan. OJK telah menyelesaikan pengaduan yang masuk bersama Satuan Tugas Pemberantas Aktivitas Keuangan Ilegal (Satgas Pasti) dengan memberhentikan 1.739 entitas keuangan, terdiri atas 148 entitas investasi ilegal dan 1.591 entitas pinjaman online (Muhamad, 2024). Pada penerapan *Fintech* harus mengutamakan prinsip perlindungan konsumen, namun masih terdapat aduan yang merugikan konsumen

berupa petugas penagihan, restrukturisasi kredit, kegagalan transaksi, imbal hasil atau margin keuntungan.

Dilansir pada web Tempo.Co (2024) pinjaman online pendidikan memberikan suku bunga yang terlalu tinggi serta melakukan monopoli persaingan usaha yang tidak sehat. Komisi Pengawas Persaingan Usaha (KPPU) menemukan adanya pelanggaran Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1999 dan akan memanggil 4 perusahaan pinjaman online yang memberikan pinjaman kepada mahasiswa yaitu PT Dana Bagus Indonesia (Danabagus), PT Cicil Solusi Mitra Teknologi (Cicil), PT *Fintech* Bina Bangsa (Edufund) dan PT *Inclusive Finance Group* (Danacita). Berdasarkan pengamatan KPPU, pelaku usaha pinjaman online ini menetapkan suku bunga yang jauh lebih tinggi dibandingkan suku bunga pinjaman perbankan, baik pinjaman produktif atau konsumtif. Hal ini sangat merugikan konsumen karena membebankan konsumen dengan suku bunga yang terlalu tinggi.

Dilansir pada web Nasional Kontan (2024) nasabah dari *Nanovest* yaitu Geoffrey Aten merasa dirugikan dikarenakan mengalami kendala dalam menjual koin kripto “Mew” dan akhirnya memindahkan asetnya ke Solana dan Rupiah dengan nominal 500 juta masing-masing. Kemudian ada masalah lain yaitu dana yang telah dipindahkan ke Rupiah masih tertahan sebesar 250 juta, hal ini berkaitan dengan limit penarikan dana sebesar 250 juta rupiah per hari di *Nanovest* sehingga tidak dapat melakukan transaksi dalam 1 hari. Selanjutnya Geoffrey melakukan aduan kepada pihak *Nanovest* dan pihak tersebut menawarkan transaksi *Over The Counter* (OTC) atau transaksi di luar aplikasi. Namun, tawaran OTC baru diinformasikan kepada Geoffrey saat saldonya di *Nanovest* sudah kosong dimana menjadi pertanyaan apakah *Centralized Exchange* (CEX) memiliki override untuk mendebet saldo dari nasabah tanpa dokumen atau tanpa izin. Geoffrey Aten menyadari bahwa belum ada lembaga yang berguna sebagai tempat penyimpanan dana yang akan menjadi kekhawatiran nasabah, karena dana yang dikelola bisa *exchange* kripto tanpa izin nasabah. Minimnya transparansi, justifikasi transaksi, dan prioritas transaksi dari seluruh nasabah menjadi salah satu masalah utama dan merugikan bagi nasabah jika terjadi kendala saat terjadi transaksi.

Dilansir pada web Financial Bisnis (2023) Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mengungkapkan kerugian masyarakat akibat investasi ilegal periode 2017-2022 mencapai Rp137,84 triliun. Satgas Waspada Investasi (SWI) telah mengidentifikasi dan menghentikan 5.791 entitas yang beroperasi tanpa izin hingga triwulan I 2023, mencakup pinjaman online, gadai, dan berbagai bentuk investasi ilegal. Modus yang teridentifikasi meliputi robot trading ilegal, skema ponzi, investasi *forex* ilegal, dan gadai ilegal, yang semuanya menawarkan keuntungan tidak masuk akal.

Malik (2022) menjelaskan mengenai Data Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mengungkapkan kerugian masyarakat selama tahun 2021 akibat penipuan investasi kripto ilegal mencapai Rp4 triliun dan *robot trading* ilegal sebesar Rp2,5 triliun, dengan total Rp6,5 triliun dari 5 kasus yang ditangani Bareskrim Polri. Di sisi layanan keuangan digital legal, tercatat pertumbuhan signifikan pada sektor P2P *lending* dengan 103 *platform* berizin yang berhasil menyalurkan pinjaman mencapai Rp310,77 triliun hingga Januari 2022, meningkat 94,76% *year-on-year*. Satgas Waspada Investasi (SWI) mengidentifikasi dan menghentikan 21 entitas ilegal yang terdiri dari 16 kegiatan *money game*, 3 perdagangan aset kripto tanpa izin, dan 2 perdagangan robot trading tanpa izin. Transformasi digital akibat pandemi telah mengubah preferensi masyarakat dalam mengakses layanan keuangan, yang berimplikasi pada peningkatan inklusi keuangan sekaligus membuka celah maraknya penipuan investasi digital. Fenomena ini terutama memanfaatkan ketidapahaman masyarakat melalui iming-iming imbal hasil tidak wajar yang ditawarkan melalui *platform website* dan aplikasi. Selain itu diperparah oleh faktor psikososial seperti '*The Casino Mentality*', yakni hasrat untuk cepat kaya tanpa pertimbangan risiko, serta '*Fear of Missing Out*' (FOMO) yang dominan di kalangan generasi muda. Rendahnya kemampuan masyarakat dalam memilah informasi keuangan digital dan membedakan produk jasa keuangan legal dan ilegal turut berkontribusi terhadap besarnya kerugian.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan *Fintech*, yaitu persepsi *Perceived Benefit*, gaya hidup, literasi keuangan, dan *Perceived Risk* dengan *Market Discipline* sebagai mediasi. Siswanti (2022) dalam memanfaatkan *Fintech* untuk bertransaksi dapat memberikan keuntungan ekonomi

yang signifikan kepada pengguna, termasuk peningkatan efisiensi dan efektivitas, yang berarti penghematan biaya, pengurangan waktu, dan kenyamanan, sehingga meningkatkan keterlibatan pengguna, sehingga *Fintech* memberikan dampak positif bagi penggunanya. Masyarakat akan semakin bergantung dan merasa terdorong untuk mengadopsi aplikasi berbasis *Fintech* untuk mengelola aktivitas keuangan mereka. Berkat aplikasi *Fintech*, melakukan transaksi keuangan tidak lagi perlu pergi ke bank atau meninggalkan rumah hanya perlu *smartphone* untuk menyelesaikan aktivitas keuangan apa pun. Inovasi ini tidak hanya menghemat waktu dan tenaga tetapi juga menawarkan keuntungan ekonomi dengan mendorong efisiensi dan penghematan. Semakin tinggi persepsi *Perceived Benefit* ekonomi maka individu tersebut mencerminkan semakin tingginya penggunaan *Fintech* Pradana & Abdurrahman, (2023) mengatakan *Perceived Benefit* berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan *Fintech*.

Gustantio et al. (2024) gaya hidup diartikan sebagai pola hidup individu, dengan menyangkut cara individu tersebut menggunakan uang. Memahami gaya hidup atau gaya hidup adalah pola hidup seseorang. Dalam memahami kekuatan ini, kita harus mengukur aktivitas utama konsumen, seperti pekerjaan, hobi, belanja, olahraga, dan aktivitas sosial serta bagaimana memperlakukan diri sendiri. Pada penelitian Pradana & Abdurrahman (2023) mengatakan gaya hidup berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan *Fintech*.

Yuhanisa et al. (2024) literasi keuangan adalah salah faktor pendukung yang penting bagi kestabilan keuangan dan ekonomi individu. Edukasi keuangan akan sejalan dengan evolusi pasar keuangan, sehingga dalam meningkatkan literasi keuangan berperan penting dalam meningkatkan kestabilan ekonomi. Penyebab kegagalan pengelolaan keuangan berasal dari kurangnya pemahaman literasi keuangan. Tujuan literasi keuangan yaitu meningkatkan kualitas dalam mengambil keputusan dalam penggunaan *Fintech* untuk mencapai kesejahteraan keuangan. Semakin tinggi pemahaman literasi keuangan maka individu tersebut mencerminkan semakin tingginya penggunaan *Fintech* dalam mengelola keuangan. Teori ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saleh & F (2020) yang

menjelaskan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif terhadap penggunaan *Fintech*.

Ali et al. (2021) *Perceived Risk* merupakan peran penting dalam mempengaruhi perilaku pengguna *Fintech* hal ini dikarenakan pemasar dan penyedia layanan *Fintech* perlu memahami risiko yang terkait dengan *Fintech* sebelum penerapannya, sehingga *Perceived Risk* secara negatif berpengaruh karena menyangkut masalah keamanan dan keuangan. Selain itu, ketidakpastian *Fintech* terbagi menjadi dua kategori yaitu, ketidakpastian lingkungan dan ketidakpastian perilaku. Kategori pertama terkait dengan sikap penyedia layanan *Fintech*, yang mengatakan bahwa penyedia layanan *Fintech* harus menghindari penipuan (Ali et al. 2021).

Stephanou (2010) mengatakan bahwa *Market Discipline* merupakan proses dimana para pelaku pasar mengawasi dan mengendalikan perilaku pengambilan risiko yang berlebihan dari bank. *Market Discipline* mengacu pada kondisi ideal untuk pasar yang sempurna, seperti informasi dan kompetisi yang sempurna, tidak adanya masalah keagenan, dan tidak ada pengaruh eksternal. Namun, kondisi “sempurna” ini tidak umum terjadi di pengelolaan besar pasar dunia nyata, termasuk pasar yang tidak diatur. Biaya keagenan berlaku untuk semua perusahaan, baik yang teregulasi maupun yang tidak teregulasi. Skandal akuntansi baru-baru ini dan skandal perusahaan lainnya menyulitkan untuk mengaitkan kegagalan dengan tata kelola perusahaan, terutama karena perusahaan-perusahaan ini sudah diatur.

Berdasarkan gambar 1.8 yang menjelaskan mengenai jumlah aduan yang diterima OJK pada bidang *Fintech* dikategorikan cukup tinggi, selama ini OJK hanya melihat dari sisi penyedia layanan namun tidak dengan pengguna layanan *Fintech*. Kurangnya regulasi untuk melindungi konsumen membuat angka aduan tergolong tinggi. Sehingga penulis memilih *Market Discipline building block 3* yang memfokuskan kepada para pengguna layanan *Fintech*. Stephanou (2010) menjelaskan pada *Market Discipline building block* yang ke 3 yaitu mekanisme disiplin berbagai instrumen, baik keuangan, hukum, atau pengawasan (*Market Discipline* tidak langsung), yang dapat digunakan oleh para pelaku pasar untuk menjalankan disiplin.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan terdapat inkonsistensi pada penelitian mengenai penggunaan *Fintech*, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul **“Pengaruh *Perceived Benefit*, Gaya Hidup, Literasi Keuangan, dan *Perceived Risk* Terhadap Penggunaan *Fintech* dengan *Market Discipline* Pada Aspek Mekanisme Pendisiplinan Sebagai Variabel Mediasi pada Generasi Y dan Generasi Z”**.

1.3 Perumusan Masalah

Penelitian ini dilakukan untuk melihat faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *financial technology* melalui *Market Discipline* aspek mekanisme pendisiplinan sebagai variabel mediasi pada generasi Y dan generasi Z. Berdasarkan latar belakang penelitian yang sudah dijabarkan sebelumnya maka ditarik beberapa pertanyaan yaitu:

1. Apakah *Perceived Benefit* berpengaruh positif terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z?
2. Apakah gaya hidup berpengaruh positif terhadap penggunaan *Fintech* me pada generasi Y dan generasi Z?
3. Apakah literasi keuangan berpengaruh positif terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z?
4. Apakah *Perceived Risk* berpengaruh negatif terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z?
5. Apakah *market positif* berpengaruh positif terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z?
6. Apakah *Perceived Benefit* berpengaruh positif melalui *Market Discipline* terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z?
7. Apakah gaya hidup berpengaruh positif melalui *Market Discipline* terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z?
8. Apakah literasi keuangan berpengaruh positif melalui *Market Discipline* terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z?
9. Apakah *Perceived Risk* berpengaruh negatif melalui *Market Discipline* terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, didapatkan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui dan menganalisis:

1. Pengaruh *Perceived Benefit* terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z.
2. Pengaruh gaya hidup terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z.
3. Pengaruh literasi keuangan terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z.
4. Pengaruh *Perceived Risk* terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z.
5. Pengaruh *Market Discipline* terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z.
6. Pengaruh *Perceived Benefit* melalui *Market Discipline* terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z.
7. Pengaruh gaya hidup melalui *Market Discipline* terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z.
8. Pengaruh literasi keuangan melalui *Market Discipline* terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z.
9. Pengaruh *Perceived Risk* melalui *Market Discipline* terhadap penggunaan *Fintech* pada generasi Y dan generasi Z.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Aspek Teoritis

Dari aspek teoritis, manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mengenai kontribusi berupa pengembangan pengetahuan dan wawasan mengenai faktor yang mempengaruhi *Perceived Benefit*, gaya hidup, literasi keuangan, dan *Perceived Risk* terhadap penggunaan *Fintech* melalui *Market Discipline*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan *Perceived Benefit*, gaya hidup, literasi

keuangan, dan *Perceived Risk* terhadap penggunaan *Fintech* melalui *Market Discipline*.

2.5.2 Aspek Praktis

Dari aspek praktis, manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi masyarakat pengguna *Fintech*, perlu mencari informasi dan menambah literasi terkait dengan penggunaan *Fintech* dari pihak-pihak yang memiliki kapasitas dalam memberikan penjelasan, penyuluhan tentang penggunaan, manfaat, dan strategi penggunaan *Fintech* yang aman dalam mendukung aktivitas keuangannya.
2. Bagi lembaga penyedia jasa layanan *Fintech*, hendaknya memberikan informasi yang jelas, transparan kepada masyarakat agar keberadaan *Fintech* dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat, sehingga dapat membantu mengurangi kesenjangan sosial, sesuai dengan tujuan dan manfaat dari *Fintech*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisikan pembahasan yang lebih struktur dan lebih jelas, dimana dibagi menjadi lima bab yaitu masing-masing bab memiliki sub bab. Berikut penjabaran sistematika penulisan:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, latar belakang, rumusan masalah. Tujuan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan. Pada gambaran umum objek terdapat penjelasan objek dan alasan memilih objek tersebut. Pada latar belakang penelitian menjelaskan fenomena dari topik yang diteliti mengenai *Perceived Benefit*, gaya hidup, literasi keuangan, *Perceived Risk*, *Market Discipline* dengan penggunaan *Fintech*. Pada perumusan masalah dijelaskan secara ringkas mengenai definisi, regulasi, dan fenomena permasalahan pada penggunaan *Fintech* yang ditemukan dan dirincikan dalam pertanyaan penelitian. Tujuan penelitian mengenai *Perceived Benefit*, gaya hidup, literasi keuangan, *Perceived Risk*, *Market Discipline* dengan penggunaan *Fintech* adalah sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian. Manfaat penelitian terbagi

dalam 2 manfaat yang dimana aspek praktis ditujukan kepada pengguna *Fintech*, serta aspek akademis yang ditujukan kepada peneliti selanjutnya.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori dan penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. Pada tinjauan teori menjabarkan teori dari teori umum ke teori khusus mengenai topik penelitian yaitu penggunaan *Fintech*, selanjutnya penelitian terdahulu dijabarkan secara jelas dan dikaitkan dengan referensi jurnal mengenai penggunaan *Fintech*. Kerangka pemikiran menjabarkan masalah penelitian berupa argumentasi teoritis dan bukti empiris mengenai permasalahan penelitian terkait penggunaan *Fintech*, maka menjadi acuan dalam membentuk struktur kerangka pemikiran yang mengarahkan pada kesimpulan penelitian. Hipotesis penelitian menjelaskan tentang dugaan awal atas permasalahan peneliti terkait penggunaan *Fintech* yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris sehingga dapat dijadikan pedoman dalam uji data.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai karakteristik penelitian yang dijelaskan dengan metode kuantitatif menegaskan pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengetahui temuan yang dapat menjawab masalah penelitian.

d. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan diuraikan secara sistemasi sesuai dengan perumusan masalah serta tujuan penelitian dengan disajikan dalam sub judul tersendiri. Bab ini berisikan dua bagian yaitu, bagian pertama menyajikan hasil penelitian dan bagian kedua menyajikan pembahsan atau analisis dari hasil penelitian. Setiap aspek pembahsan hendaknya dimulai dari hasil analisis data kemudian diinterpretasikan, selanjutnya diikuti oleh penarikan kesimpulan.

e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan hasil penelitian mengenai *Perceived Benefit*, gaya hidup, literasi keuangan, *Perceived Risk*, *Market Discipline* dengan penggunaan *Fintech* yang diperoleh simpulan penyajian dari bab satu hingga bab

empat yang telah diuraikan secara singkat dan jelas. Peneliti menyajikan saran yang dapat dijasikan sebagai pertimbangan bagi penelitian selanjutnya mengenai penggunaan *Fintech*.