

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital dalam dasawarsa ini sangatlah pesat. Dalam hal ini juga bermunculan inovasi-inovasi baru di bidang teknologi digital mulai dari perangkat *software* sampai *hardware* serta perangkat pendukung lainnya. Perkembangan teknologi digital juga didukung dengan penggunaan *gadget* dan internet yang juga mengalami peningkatan, anak-anak hingga dewasa pun menggunakannya. Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa pengguna *internet* di Indonesia tahun 2018 sebanyak 171,17 juta. (Wildan, 2019 Hal 1)

Bahkan perkembangan teknologi digital begitu pesat terbukti sekarang sudah merambah hampir seluruh aspek kehidupan sehari-hari, mulai dari berbelanja, transportasi, keuangan, pariwisata, hingga donasi serta kegiatan ekonomi lainnya dapat diakses melalui digital. Dengan berkembangnya teknologi digital ini secara tidak langsung juga mengubah gaya hidup masyarakat masa kini, kehidupan masyarakat yang dekat dengan *gadget* dan internet dan didukung dengan fasilitas pelayanan yang berbasis *gadget* hal ini tentu memudahkan masyarakat dalam aktivitas sehari-hari.

Hal ini juga berdampak pada berbagai sektor yang melakukan transformasi dengan penggunaan teknologi digital, salah satunya adalah para *Star Up*. *Star Up*

merupakan bisnis model baru dalam mendirikan usaha dengan ciri memanfaatkan teknologi sebagai sistemnya (Yudhanto, 2018 Hal 3)

Salah satu contoh model usaha yang dikembangkan para *Star Up* adalah *Financial Technology (Fintech)*. *Fintech* merupakan bentuk layanan keuangan yang berbasis teknologi. *Fintech* juga mempunyai berbagai macam jenis contohnya seperti *Payment Fintech, Information Fintech, Financial Saas Fintech, Capital Market Fintech, Crowdfunding Fintech, Peer to Peer Lending (P2P)*. (Luckandi, 2018 Hal 1)

Adapun *Financial Technology Payment* dalam pandangan islam ini dijelaskan dari kegiatan mu'amalah adalah kaidah yang sangat terkenal dan disepakati oleh ulama empat mazhab, yaitu :

اَلْاَصْلُ فِي الْاَشْيَاءِ اِلَّا بِاِحْتِجَاطٍ حَتَّى يَدُلَّ الدَّلِيلُ عَلَى التَّحْرِيمِ

Artinya :

“*Hukum dasar mu'amalah adalah halal, sampai ada dalil yang mengharamkannya*”

Prinsip ini memberikan kebebasan yang luas kepada pengguna *fintech payment* untuk melakukan transaksi dalam bermu'amalah. Dalam hal ini kebebasan bukan berarti tanpa adanya batasan, akan tetapi tetap ada batasan oleh aturan syara' yang artinya dalam bertransaksi tidak boleh menimbulkan kezhaliman ataupun lainnya.

Layanan keuangan pada era sekarang telah mengalami evolusi dari waktu ke waktu, meskipun layanan keuangan sejak dahulu sudah menggunakan teknologi,

seperti Anjungan Tunai Mandiri (ATM), Kartu kredit dan lain sebagainya. Namun pada era sekarang perkembangan financial berbasis teknologipun mulai berkembang yang menjawab kebutuhan masyarakat sekarang. Dalam Dasawarsa ini di Indonesia terdapat 143 perusahaan, 24 lembaga keuangan, dan 9 mitra asosiasi yang terdaftar sebagai anggota dari AFTECH. Sedangkan 64 perusahaan yang telah berizin dan terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan (OJK) per tanggal 8 Agustus 2018. (Wildan, 2019 Hal 2) (OJK, www.ojk.go.id, 2020)

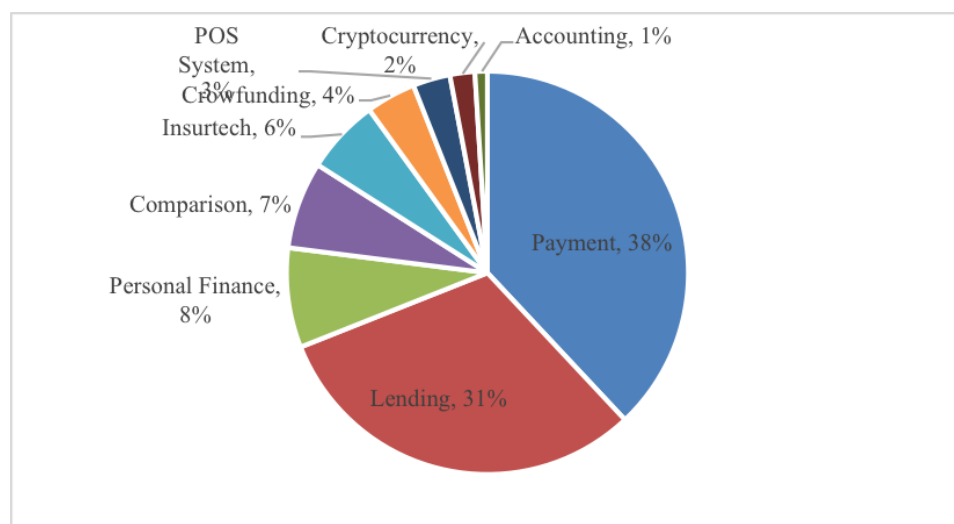
Jumlah perusahaan *fintech* terus bertambah setiap tahunnya hal ini terbukti bahwa jumlah perusahaan *fintech* baik yang sudah terdaftar atau yang masih proses pendaftaran masih terus mengalami peningkatan. Hal ini merupakan hal positif karena dengan semakin banyak perusahaan yang mempunyai izin operasional diharapkan dapat memberikan kenyamanan kepada masyarakat dalam menggunakan jasa layanan keuangan berbasis teknologi digital. Dalam hal ini pihak yang berwenang dalam mengatur operasional *fintech* adalah Bank Indonesia (BI), Otoritas Jasa Keuangan (OJK), dan Kementerian Komunikasi dan Informasi (KEKOMINFO). (Wildan, 2019 Hal 2)

Menurut data statistik Bank Indonesia (BI), volume transaksi *fintech* juga mengalami peningkatan. Pada tahun 2017, nilai transaksi pada *fintech* sudah mencapai US 18,65 Miliar (Rp 251,78 Triliun), naik 24,17 % dari tahun 2016 sebesar US 15,02 Miliar (Rp 202,77 Triliun). Angka ini akan terus naik menjadi US 37,15 Miliar pada tahun 2022 dengan *Compound Annual Growth Rate* (CAGR) 2017-2021 sebesar 18,8 %. (Amelia, 2019 Hal 13)

Industri *fintech* di Indonesia saat ini telah berkembang dan banyak bermunculan perusahaan penyedia layanan *fintech* yang ikut meramaikan persaingan pasar, serta ada beberapa Bank yang menjalin kerja sama dengan pengembang *fintech* dan menciptakan produk baru. Untuk membuktikan berkembangnya *fintech* di Indonesia, berikut adalah data persentase ekosistem pengguna *fintech* di Indonesia tahun 2017 berdasarkan jenisnya.

Gambar 1.1

Persentase Ekosistem pengguna *fintech*



GRAFIK PERSENTASE EKOSISTEM PENGGUNA FINTECH DI INDONESIA TAHUN 2017 BERDASARKAN JENISNYA

Sumber: www.fintechnews.sg, (2018).

Jadi saat ini *fintech* masih didominasi oleh sektor pembayaran dan menjadi primadona masyarakat masa kini. *Fintech payment* juga dikenal dengan sebutan e-Wallet atau lebih dikenal dengan dompet elektronik, saat ini e-Wallet banyak sekali jenisnya seperti DANA, OVO, LINK AJA, GO-PAY, dan lain sebagainya yang berbentuk *server based* atau berbentuk aplikasi yang mempermudah

penggunaannya saat transaksi pembayaran. Utamanya pembayaran menggunakan *smartphone* secara signifikan meningkatkan efisiensi pembayaran dibandingkan dengan metode pembayaran konvensional, *fintech payment* dilakukan secara online sehingga tidak menyita banyak waktu dan dapat mengurangi biaya transaksi. (Pramedia, 2018 Hal 15). Hal tersebut tentu sangat menguntungkan bagi semua pihak baik itu dari produsen maupun konsumen sebagai pengguna, dari sisi Bank Indonesia jelas ini merupakan program yang terus digalangan, mengingat untuk pembayaran tunai maraknya kasus terjadinya uang palsu dan mengurangi biaya operasional dalam mencetak uang setiap tahunnya mencapai 3,5 Triliun ataupun memusnakan uang.

Saat ini hampir semua kalangan dari muda hingga dewasa memakai *fintech payment* hal ini dikarenakan lebih efektif dan efisien dalam hal penggunaannya, khususnya generasi milenial yang hidup di era digital tentu lebih memahami bagaimana cara penggunaan berbasis teknologi tersebut yang lebih akrab dengan hal media dan teknologi digital, apalagi generasi milenial mendominasi komposisi pengguna internet di Indonesia, karena generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan dan media sosial atau generasi milenial juga disebut dengan generasi *internet booming* karena tumbuh di era teknologi. (eltin, 2019 Hal 6) Bahkan generasi *Urban-Millennials* (Pengadopsi awal dari teknologi terbaru) adalah konsumen pengguna *fintech* terbanyak. Menurut data yang dilansir oleh Boston Consulting Group (BCG), prediksi populasi MAC (*Middle Class and Affluent Customer*) Indonesia pada tahun 2020 mencapai 141 juta orang atau 64 persen dari total populasi Indonesia saat ini. (Rumondong, 2019 Hal 10)

Melihat fenomena tersebut tentu berdampak pada produktivitas kepada setiap individu dengan ditawarkan berbagai macam kemudahan dan manfaat serta berbagai fitur tentu membuat kalangan muda bisa saja lebih konsumtif karena kemudahan dalam bertransaksi membuat seseorang lebih mudah membelanjakan uangnya, seperti penggunaan aplikasi OVO, DANA untuk transaksi pembayaran tiket bioskop, selain itu transaksi di minimarket walaupun nominalnya kecil. Bahkan dalam penelitian yang dilakukan (Muhammad Wildan mengenai penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan *Financial Technology*” Dengan Studi Kasus Pada Mahasiswa S1 FEBI UIN Walisongo Semarang) menyimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas memberikan pengaruh positif terhadap bertansaksi menggunakan fintech. Pada penelitian yang lain, yang dilakukan oleh (Gilang Tri Pamungkas, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Perilaku Konsumsi Terhadap Penggunaan *E-Money* Dengan Studi Kasus Minimarket Indomaret Kec. Binjai, Kota Binjai) dengan kesimpulan adanya pengaruh perilaku konsumsi terhadap penggunaan e-money.

Di Kalimantan Selatan khususnya di Banjarmasin juga banyak mendapati penggunaan *fintech payment*, penggunaan tersebut dapat kita dibuktikan melalui berbagai macam *merchant* atau toko dari kecil hingga besar yang menyediakan *scan code* untuk melakukan transaksi pembayaran berbasis *fintech payment*, hal tersebut mengisyaratkan bahwa masyarakat di Banjarmasin sudah banyak yang menggunakan *fintech* guna melakukan transaksi pembayaran berbasis teknologi.

Khususnya dilingkungan Universitas yang mempunyai basis besar generasi muda atau mahasiswa tentunya lebih paham mengenai hal teknologi.

Di Banjarmasin sendiri banyak kampus yang dapat kita jumpai, hal tersebut menandakan bahwa kalangan muda banyak berkumpul di kota tersebut. Salah satu kampus yang terdapat di kota Banjarmasin adalah Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, kampus yang berdiri sejak tahun 1964 dan menjadi Universitas pada tahun 2017 yang awalnya adalah sebuah Institut, kampus ini terletak di Jl. Ahmad Yani k.m 4,5. Kampus ini setiap tahunnya banyak sekali menerima mahasiswa baru. Pada tahun 2019 kampus UIN Antasari Banjarmasin menerima 2.500-3000 mahasiswa menurut Kabag Akademik dan Kemahasiswaan, Masri, S.Ag (dikutip berita Banjarmasin post).

Di Universitas Islam Negeri (UIN) Antasari Banjarmasin memiliki 5 (lima) fakultas diantaranya, Tarbiyah dan Keguruan, Syariah, Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Ushuludin dan Humaniora, dan Ekonomi dan bisnis Islam. Khusus Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, fakultas ini baru saja berdiri tepatnya pada tahun 2017, walaupun sudah berjalan 4 tahun dihitung dari 2017-2020 fakultas ini mempunyai jumlah mahasiswa yang sangat banyak dihitung dari angkatan tahun 2016-2019 jumlah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) sebanyak 2252 mahasiswa. Peneliti memilih Mahasiswa FEBI dikarenakan *financial technology* ini merupakan bagian dari era ekonomi digital yang sudah masuk era 4.0 dengan mengandalkan internet sebagai penghubungnya tentu berkaitan dengan ekonomi, sesuai dengan fakultas ekonomi dan bisnis islam.

Dari jumlah mahasiswa sebanyak itu hampir semua mahasiswa pastinya sudah menggunakan *gadget* dan mengakses internet, diiringi beberapa fitur yang tersedia di *gadget* mereka, dari fenomena tersebut tidak menutup kemungkinan mereka juga menggunakan *fintech payment* yang berbasis aplikasi seperti OVO, DANA, GO-PAY, LINK AJA, dan lain-lain untuk mempermudah transaksi pembayaran, dengan adanya pembayaran Non-Tunai berbasis aplikasi tersebut yang semakin meningkat dikalangan mahasiswa dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa yang lebih konsumtif. Karena dari wawancara awal yang peneliti lakukan terhadap Mahasiswa FEBI sebagian besar mereka sudah menggunakan *fintech payment* hal ini dikarenakan *fintech payment* sudah terhubung ke merchant offline seperti Alfamart, Indomaret, Bioskop, Toko Pakaian, dan lain sebagainya, ataupun online/*e-commerce*. Contohnya saja seperti Go-Pay, anak usaha Go-Jek Indonesia yang bergerak dibidang sistem pembayaran memperluas penggunaannya dengan bekerjasama dengan Locket.com, Tokopedia dan lain sebagainya. Selain itu *fintech payment* OVO Juga melakukan bekerjasama dengan *e-commerce Shoppe*, DOKU yang bekerja ama dengan Lazada dan banyak lagi.

Hal ini tentu menarik bagi kalangan Mahasiswa dalam mengadopsi *fintech payment* untuk melakukan transaksi pembayaran, karena dengan menggunakan *fintech payment* banyak sekali fitur yang didapat serta mendapatkan potongan harga, contohnya saja ketika mahasiswa menggunakan layanan GRAB yang terhubung langsung ke *fintech payment* OVO, ketika mahasiswa tersebut membayar dengan uang tunai maka biaya yang dikenakan lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan OVO yang jauh lebih murah, belum lagi ketika tidak ada kembalian

tentu hal tersebut menjadi kekurangan pembayaran tunai, dengan menggunakan *fintech payment* pembayaran bisa dilakukan dengan nominal sesuai dengan jumlah pembayaran. Selain itu ketika wawancara awal yang dilakukan peneliti terhadap Mahasiswa FEBI, Mahasiswa tersebut sangat senang menggunakan *fintech payment*, karena ketika dia melakukan berbelanja di salah satu Toko Pakaian di Banjarmasin, dia mendapatkan *cashback* 50.000 dengan nominal belanja sebanyak 400.000 dengan pembayaran menggunakan OVO, hal ini menjadi motivasi bagi dia untuk kembali lagi menggunakan *fintech payment* dalam melakukan transaksi pembayaran dikarenakan efisien dan mendapatkan keuntungan lebih dibandingkan dengan uang tunai.

Dengan melihat fenomena tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan pengaruh yang diberikan *financial technology (fintech pyment)* terhadap perilaku konsumsi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) tersebut. berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik melakukan penelitian skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan *Financial Technology (FINTECH) Payment Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin*”.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

Apakah ada Pengaruh Penggunaan *Financial Technology (Fintech) Payment* Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) UIN Antasaari Banjarmasin ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil rumusan masalah tersebut, maka didapatkan tujuan penelitian yaitu :

Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Financial Technology (Fintech) Payment* Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) UIN Antasaari Banjarmasin.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan sebagai bahan informasi dan pengetahuan untuk para mahasiswa jurusan Ekonomi Syariah tentang Pengaruh Penggunaan *financial technology (Fintech) Payment* Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) UIN Antasaari Banjarmasin.
2. Secara Akademik, penelitian ini diharapkan sebagai rujukan untuk penelitian yang akan datang.
3. Secara Praktis, penelitian ini dimaksudkan sebagai suatu syarat memenuhi tugas akhir guna memperoleh gelar S.E pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Antasari Banjarmasin.

E. Definisi Operasional

Untuk memudahkan pemahaman dari judul skripsi ini dan menghindari kesalahpahaman dan kekeliruan dalam menginterpretasi judul serta permasalahan yang akan diteliti, maka perlu adanya batasan istilah sebagai berikut :

1. *Financial Technology (fintech)* adalah sebuah inovasi dari sektor finansial yang melibatkan model bisnis yang telah terintegrasi dengan teknologi yang dapat memfasilitasi peniadaan perantara. (eltin, 2019 Hal 25). Adapun *financial technology (fintech)* yang dimaksud penulis adalah inovasi dari bidang jasa keuangan, jadi *fintech* ini merupakan sistem keuangan yang berbasis teknologi. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan *fintech* adalah *fintech payment*. *Fintech payment* merupakan sistem keuangan yang memfokuskan pada bagian pembayaran berbasis *server based* atau menggunakan aplikasi.
2. Perilaku konsumsi adalah perilaku yang ditunjukkan konsumen dalam pencarian akan pembelian, penggunaan, pengevaluasian, dan penggantian produk dan jasa yang diharapkan dapat memuaskan kebutuhan konsumen. (sylvia indrayana poh & budi hendrawan dan sienny thio s.e., 2017 Hal 3) Adapun menurut penulis perilaku konsumsi adalah aktivitas konsumen dalam melaksanakan kebutuhan sehari-hari melalui pembelian barang atau jasa.
3. Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu atau belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi,

institute dan univeritas. (anwar, 2017 Hal 25). Adapun mahasiswa menurut penulis adalah seseorang yang sedang belajar dan terdaftar di Perguruan Tinggi. Dalam penelitian ini mahasiswa yang dimaksud adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Negeri Antasari Banjarmasin dari angkatan 2016-2019.

F. Penelitian Terdahulu

Dalam membedakan penelitian oleh penulis dengan penelitian yang terdahulu, maka penulis menggambarkan perbedaan penelitian ini sebagai berikut :

1. Laila Ramadani, PENGARUH PENGGUNAAN KARTU DEBIT DAN UANG ELEKTRONIK (*E-MONEY*) TERHADAP PENGELUARAN KONSUMSI MAHASISWA, jenis penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Univeristas Negeri Malang angkatan 2014, dengan jumlah populasi 240 mahasiswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah 150 mahasiswa yang diperoleh dari perhitungan dengan rumus slovin. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling*. Instrument dalam penelitian ini akan dibagi menjadi bentuk pertanyaan terstruktur dengan variabelnya melalui angket dan kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan kartu debit terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa Ekonomi Pembangunan Universitas Negeri Malang angkatan 2014. Hal ini disebabkan karena secara psikologis mahasiswa akan lebih

mudah mengeluarkan uang dalam bentuk non-tunai dibanding tunai. Dan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa Ekonomi Pembangunan Universitas Negeri Malang angkatan 2014. Hal ini disebabkan karena kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan dalam uang elektronik (*e-money*) sehingga penggunaan uang elektronik akan semakin meningkat dikalangan mahasiswa. Semakin tinggi penggunaan uang elektronik (*e-money*) maka semakin tinggi pula pengeluaran konsumsi mahasiswa. Yang menjadi perbedaan dalam penelitian ini adalah objek penelitiannya, penelitian terdahulu objeknya adalah kartu debit dan uang elektronik (*e-money*) sedangkan penulis yang menjadi objek penelitiannya adalah *financial technologi (fintech) payment*, selain itu tempat penelitian tersebut, penelitian terdahulu melakukan penelitian di Universitas Negeri Malang, sedangkan penulis melakukan penelitian di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

2. Gilang Tri Pamungkas, PENGARUH PERILAKU KONSUMEN TERHADAP PENGGUNAAN E-MONEY (STUDI KASUS MINIMARKET INDOMARET KEC. BINJAI KOTA, KOTA BINJAI). Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah konsumen Indomaret Kec. Binjai Kota, Kota Binjai. Dan sampel dalam penelitian ini adalah jumlah per minggu dari indomaret A ditambahkan jumlah perminggu dari indomaret B, dengan jumlah 12.185 pelanggan. Teknik pengumpulan data ini adalah dengan menggunakan

Angket (Kuesioner). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku konsumen berpengaruh terhadap keputusan penggunaan e-money pada minimarket Indomaret Kec. Binjai Kita, Kota Binjai berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (R^2) nilai $R = 0,597$ dan $R^2 = 0,357$ artinya bahwa model regresi yang diperoleh mampu menjelaskan perilaku konsumen dapat mempengaruhi keputusan menggunakan e-money sebesar 35,7 % sedangkan sisanya 65,3% dipengaruhi oleh variable-variabel lain, variable yang lain ialah kemudahan dan kemampuan finansial, hasil pengujian parsial (uji t) pada variable perilaku konsumen diperoleh probabilitas Sig sebesar 0,000. Nilai sig < 0,05 ($0,002 < 0,05$), maka keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya signifikan yang berarti secara parsial perilaku konsumen berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan e-money. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis adalah objek, penelitian terdahulu menggunakan objek e-money sedangkan penelitian penulis menggunakan objek *fintech payment*, selain itu tempat penelitian juga berbeda, tempat penelitian terdahulu melakukan penelitian di Minimarket Indomaret Kota Binjai, sedangkan penelitian penulis melakukan penelitian di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

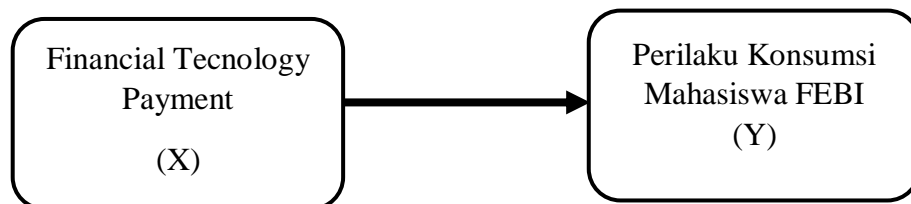
3. Hisbullah Basri, Agung Anggoro Seto (Dosen Universitas Tridianti)
PENGARUH ALAT PEMBAYARAN MENGGUNAKAN KARTU (APMK) TERHADAP POLA KONSUMSI MASYARAKAT DI KOTA PALEMBANG. Jenis penelitian ini adalah Kuantitatif. Populasi dalam

penelitian ini adalah seluruh masyarakat pengguna alat pembayaran menggunakan kartu di Kota Palembang. Pada penelitian ini jenis sampel yang digunakan adalah *Acidental sampling* dimana sampel tersebut diambil secara langsung pada responden yang kebetulan bertemu langsung dengan peneliti pada saat peneliti melakukan penelitian. Sampel ditentukan sebanyak 200 responden pengguna kartu kredit dan kartu ATM di Kota Palembang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan beberapa kesimpulan diantaranya, alat pembayaran menggunakan menggunakan kartu dengan variabel ATM dan kartu kredit berpengaruh terhadap pola konsumsi masyarakat di Kota Palembang secara simultan dengan nilai Sig. uji F sebesar 0,000 alat pembayaran menggunakan kartu dengan variabel kartu ATM tidak memberikan berpengaruh terhadap pola konsumsi masyarakat di Kota Palembang secara parsial dengan nilai Sig. sebesar 0,140, alat pembayaran menggunakan kartu dengan variabel kartu kredit berpengaruh terhadap pola konsumsi masyarakat di Kota Palembang secara parsial dengan nilai Sig. sebesar 0,000. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis adalah objek penelitian, penelitiann terdahulu menggunakan objek alat pembayaran menggunakan kartu (APMK), sedangkan penelitian penulis menggunakan objek *fintech payment*, selain itu subjek penelitian terdahulu pada masyarakat sedangkan penelitian penulis yang menjadi

subjek adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, dan tempat penelitian terdahulu melakukan penelitian di Kota Palembang, sedangkan penelitian penulis melakukan penelitian di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI), Universitas Islam Negeri (UIN) Antasari Banjarmasin.

G. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam judul “Pengaruh Penggunaan *Financial Technology (Fintech) Payment* Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin” sebagai berikut :



H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. (Sugiyono, 2019 Hal 99)

Adapun rumus untuk menentukan hipotesis sebagai berikut :

H_0 : *Financial Technology (fintech) Payment* tidak ada pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

Ha : *Financial Technology (fintech) Payment* terdapat pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

I. Sistematika Pembahasan

Adapun untuk terarahnya pembahasan dalam penulisan skripsi ini, maka disini perlu digunakan sistematika pembahasan yang dibagi menjadi lima bab, masing-masing bab terdiri dalam beberapa sub bab, yang sistematika tersebut sebagai berikut :

BAB I, adalah pendahuluan yang di dalamnya berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II, adalah landasan teori yang didalamnya berisi tentang *financial technology*, konsumsi.

BAB III, adalah metode penelitian yang didalamnya berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengelolaan dan analisis data.

BAB IV adalah hasil penelitian dan pembahasan meliputi Pengaruh Penggunaan *Financial Technology (Fintech) Payment* Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

BAB V adalah pentup yang didalamnya berisi tentang simpulan dan saran-saran.