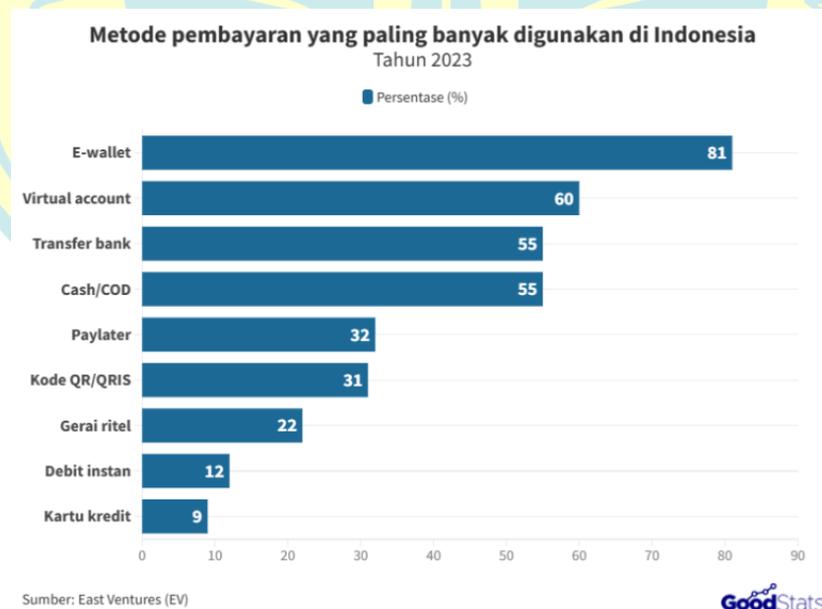


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

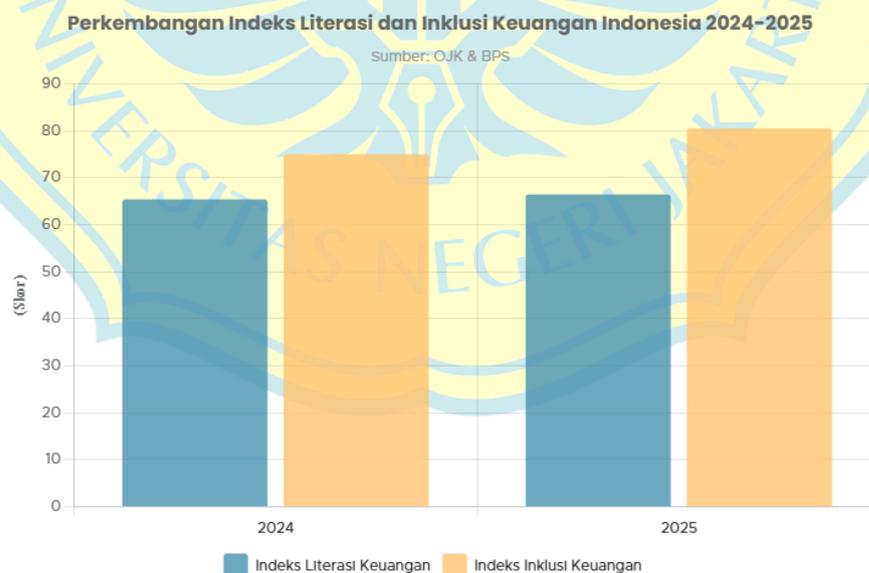
Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap sistem pembayaran secara global. Transformasi menuju penggunaan pembayaran transaksi elektronik atau *usage of e-payment* semakin pesat seiring penetrasi smartphone dan infrastruktur digital yang berkembang. Dimana nilai transaksi *usage of e-payment* di Indonesia diperkirakan mencapai USD 70,1 miliar pada tahun 2025, menjadikannya pasar terbesar di Asia Tenggara (Siahaan, 2025). Dengan *platform* seperti GoPay, OVO, Dana, dan ShopeePay semakin mendominasi transaksi harian generasi muda, seiring meningkatnya preferensi terhadap kenyamanan dan efisiensi pembayaran digital.



**Gambar 1.1. Metode Pembayaran yang Paling Banyak digunakan di Indonesia**

Sumber: data.goodstats.id

Digitalisasi transaksi telah mengubah cara masyarakat mengakses dan mengelola uang sehari-hari. Secara ideal, peningkatan adopsi *e-payment* ini diharapkan berjalan seiring dengan peningkatan literasi keuangan, sehingga pengguna dapat mengambil keputusan keuangan yang rasional dan berdampak positif pada *financial well-being*. Namun, fenomena aktual menunjukkan adanya kesenjangan (Yonatan, 2025). Berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan terbaru pada tahun 2025, tingkat literasi keuangan nasional baru mencapai 66,46%, sedangkan indeks inklusi keuangan sebesar 80,51% dengan selisih capaian sebesar 14,05%. Hal ini menunjukkan bahwa banyak masyarakat, telah memiliki akses ke layanan keuangan digital tanpa pemahaman yang memadai tentang pengelolaannya terus bertambah setiap tahunnya, dengan selisih capaian pada tahun 2025 yang bertambah sebesar 4,46% dibandingkan tahun 2024.



**Gambar 1.2. Perkembangan Indeks Literasi dan Inklusi Keuangan 2024-2025**

Sumber: data.goodstats.id

Kesenjangan ini bisa berdampak pada munculnya *spending behavior* yang kurang bijak. *Financial literacy* memiliki korelasi kuat dengan perilaku yang mencerminkan *financial behavior* dimana responden dengan tingkat literasi keuangan di atas median mengaku membelanjakan lebih sedikit dari pendapatan mereka sebanyak 53% dibandingkan hanya 35% pada kelompok dengan literasi rendah dan memiliki dana darurat untuk tiga bulan ke depan sebanyak 65% dibandingkan 42% pada kelompok dengan literasi rendah (Lin et al., 2022). Temuan ini diperkuat oleh penelitian Young Invincibles, yang menunjukkan bahwa kelompok usia 18–25 tahun berada dalam kondisi risiko finansial tinggi akibat pendapatan yang tidak stabil, pengalaman finansial terbatas, beban utang yang tinggi, gaya hidup, dan rendahnya kemampuan mengelola keuangan (Eckel, 2022).



**Gambar 1.3 Hubungan *Financial Literacy* dengan *Financial Behavior* Individu**

Sumber: [finrafoundation.org](http://finrafoundation.org)

Berdasarkan fenomena tersebut, terlihat bahwa kemudahan *usage of e-payment* yang belum disertai kesiapan *financial literacy*, dan kurangnya kontrol yang baik terhadap *spending behavior*, dapat menyebabkan *usage of e-payment* justru dapat memperburuk kondisi *financial well-being*. Melihat celah ini, penelitian ini menjadi penting untuk menganalisis bagaimana *spending behavior*

berperan sebagai variabel mediasi antara *financial literacy* dan *usage of e-payment* dalam mempengaruhi *financial well-being* pada *young adults*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan perubahan signifikan dalam lanskap keuangan digital dan munculnya berbagai fenomena baru dalam perilaku transaksional, beberapa permasalahan yang muncul dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah pengaruh *financial literacy* terhadap *spending behavior* pada *young adults*?
2. Apakah pengaruh *usage of e-payment* terhadap *spending behavior* pada *young adults*?
3. Apakah pengaruh *spending behavior* terhadap *financial well-being* pada *young adults*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi hubungan antar variabel yang berkontribusi terhadap *financial well-being*, khususnya dengan mempelajari peran *financial literacy*, *usage of e-payment*, dan *spending behavior*. Adapun tujuan penelitian secara spesifik adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh *financial literacy* terhadap *spending behavior* pada *young adults*.
2. Mengetahui pengaruh *usage of e-payment* terhadap *spending behavior* pada *young adults*.
3. Mengetahui pengaruh *spending behavior* terhadap *financial well-being* pada *young adults*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Dilansir dari tujuan-tujuan tersebut, harapannya penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, dengan penjelasan rinci sebagai berikut

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan teori dalam beberapa aspek berikut:

1. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan model konseptual yang mengintegrasikan *financial literacy*, penggunaan *usage of e-payment*, dan *spending behavior* dalam mempengaruhi *financial well-being*.
2. Menambah wawasan mengenai faktor-faktor psikologis dan perilaku keuangan yang mempengaruhi keputusan konsumen dalam era digital, khususnya terkait dengan dampak penggunaan teknologi pembayaran terhadap pola pengeluaran.
3. Menyediakan bukti empiris mengenai mekanisme mediasi perilaku pengelolaan keuangan dalam hubungan antara *financial literacy* dengan *financial well-being*, sehingga membuka jalur penelitian lebih lanjut untuk analisis sektor keuangan digital lainnya.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat praktis yang dapat diaplikasikan secara langsung oleh berbagai pemangku kepentingan di sektor keuangan digital, antara lain:

### 1. Bagi Penyedia Layanan Keuangan Digital

Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan strategis bagi bank, perusahaan teknologi keuangan, dan fintech dalam merancang serta mengelola layanan digital yang lebih responsif terhadap dinamika perilaku konsumsi. Temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam merancang fitur aplikasi pembayaran digital yang mendorong perilaku pengeluaran yang sehat, seperti notifikasi pengingat batas pengeluaran atau pelaporan real-time.

### 2. Bagi Regulator dan Pembuat Kebijakan

Temuan dari penelitian ini dapat memberikan masukan empiris yang berguna untuk merumuskan kebijakan yang lebih efektif dalam memperkuat perlindungan konsumen, menetapkan standar layanan digital, dan menciptakan iklim persaingan yang sehat antar penyelenggara layanan keuangan digital.

### 3. Bagi Konsumen dan Masyarakat Umum

Memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya *financial literacy* dan pengendalian *spending behavior* dalam menghadapi kemudahan transaksi digital, khususnya penggunaan *usage of e-payment*. Hasil penelitian ini dapat mendorong Masyarakat, terutama generasi muda untuk lebih bijak dalam memanfaatkan *usage of e-payment* dan sehingga dapat membangun kesejahteraan finansial jangka panjang.