

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam keadaan seperti sekarang ini sulit untuk mencari orang yang tidak mengenal uang. Uang sudah digunakan untuk segala keperluan sehari-hari dan merupakan suatu kebutuhan dalam menggerakkan perekonomian suatu negara. Bahkan uang yang mula-mula hanya digunakan sebagai alat tukar, sekarang ini sudah berubah menjadi multi fungsi. Uang merupakan sesuatu yang dapat diterima secara umum sebagai alat pembayaran utang atau sebagai alat untuk pembelian barang dan jasa.

Hingga saat ini uang masih menjadi salah satu alat pembayaran yang berlaku dimasyarakat. Alat pembayaran terus berkembang dari alat pembayaran tunai ke alat pembayaran nontunai. Perlu diketahui bahwa Bank Indonesia bukan semata peduli akan terciptanya efisiensi dalam sistem pembayaran, tapi juga kesetaraan akses hingga ke urusan perlindungan konsumen. Terciptanya sistem pembayaran akan memberikan kemudahan bagi pengguna untuk memilih metode pembayaran yang dapat diakses ke seluruh wilayah dengan biaya serendah mungkin.

Pada era industri 4.0 ini, teknologi di Indonesia semakin berkembang pesat. Perkembangan teknologi ini merupakan salah satu faktor berkembangnya alat pembayaran non tunai. Berbeda dengan pembayaran tunai (uang dalam bentuk fisik), pada umumnya pembayaran non tunai atau pembayaran konvensional dilakukan melalui kegiatan transfer antar bank. Selain itu, pembayaran non tunai menggunakan fasilitas yang diberikan oleh bank sebagai alat pembayaran, seperti ATM, kartu debit maupun uang elektronik (*e-money*).

Dengan adanya sistem pembayaran non tunai membuat masyarakat terutama mahasiswa lebih mudah dalam bertransaksi. Hal ini disebabkan karena penggunaan uang elektronik lebih efisien, cepat, aman, dan nyaman. Uang elektronik adalah uang yang digunakan dalam transaksi internet dengan cara elektronik. Biasanya, transaksi ini melibatkan penggunaan jaringan komputer (seperti internet dan system penyimpanan harga digital). Uang elektronik memiliki nilai tersimpan atau Prabayar dimana sejumlah uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang. Di Indonesia uang elektronik pertama kali dirilis pada tahun 2009. Hanya saja belum terlalu banyak masyarakat yang

memilih bertransaksi menggunakan uang elektronik. Tabel di bawah ini merupakan data mahasiswa pendidikan ekonomi yang menggunakan uang elektronik berdasarkan angkatan.

Tabel 1. Data Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018-2021 yang Menggunakan Uang Elektronik

Angkatan	Jumlah Mahasiswa
2018	13
2019	8
2020	9
2021	8

Sumber: Data Hasil Observasi

Berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, jumlah mahasiswa pendidikan ekonomi dari angkatan 2018-2021 yang menggunakan uang elektronik sebanyak 38 orang. Angkatan 2018 sebanyak 13 orang. Angkatan 2019 sebanyak 8 orang. Angkatan 2020 sebanyak 9 orang, dan angkatan 2021 sebanyak 8 orang. Itu artinya sudah banyak mahasiswa yang menggunakan uang elektronik untuk bertransaksi.

Transaksi uang elektronik akan terus meningkat dan dalam beberapa tahun kedepan semakin banyak kemudahan dan manfaat yang dimilikinya sehingga menjadi prioritas masyarakat didalam melakukan pembayaran. Namun harus diingat bahwa penggunaan uang elektronik bukan untuk mengganti penggunaan uang elektronik secara keseluruhan, hal ini karena masih ada beberapa toko atau pedagang yang belum menerima pembayaran dengan uang elektronik.

Dikalangan masyarakat saat ini, terutama pada kalangan mahasiswa menggunakan uang elektronik untuk berbelanja memiliki kelebihan tersendiri seperti lebih efisien, cepat, aman, dan nyaman. Hal tersebut dapat menimbulkan perilaku mahasiswa menjadi lebih konsumtif. Perilaku konsumtif merupakan perilaku yang timbul akibat konsumsi yang berlebihan. Dalam artian, mengkonsumsi barang atau jasa diluar kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder secara berlebihan dan hanya mementingkan kepuasan semata.

Pembelian dan pemenuhan kebutuhan yang menimbulkan perilaku konsumtif lebih mementingkan faktor keinginan daripada kebutuhan dan cenderung dikuasai oleh hasrat keduniawian dan kesenangan semata, contohnya seperti membeli handphone untuk komunikasi adalah wajar tetapi berbeda halnya apabila membeli handphone dengan mengikuti tren, tren

berganti, handphone selalu berganti pula, bahkan memiliki handphone lebih dari dua buah. Sebagai mahasiswa, sebaiknya memanfaatkan uang tersebut untuk keperluan yang lebih penting, seperti membeli buku penunjang perkuliahan, mencari bahan referensi, dan sebagainya.

Banyak sekali jenis uang elektronik yang ada di Indonesia contohnya seperti *M-banking*, *ShopeePay*, dan lainnya. *M-Banking* atau *Mobile Banking* merupakan uang elektronik yang disediakan oleh perbankan sebagai layanan transaksi untuk nasabah. Layanan *Mobile Banking* dapat digunakan pada aplikasi yang diinstal atau diunduh melalui smartphone nasabah. *ShopeePay* merupakan layanan uang elektronik yang terdapat pada aplikasi *Shopee*. *ShopeePay* dapat digunakan dengan cara mengisi saldo dengan minimal Rp.10.000 dan maksimal Rp. 20.000.000.

Berdasarkan hasil observasi pada mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018 - 2021 UM Metro yang berjumlah 105 mahasiswa. Terdapat 38 mahasiswa yang menggunakan uang elektronik dengan berbagai macam jenis. Jenis-jenis uang elektronik yang digunakan mahasiswa berdasarkan data list yang sudah dikumpulkan melalui grup WhatsApp masing-masing angkatan diantaranya menggunakan jenis uang elektronik yaitu *M-banking*, *ShopeePay*, *Ovo*, *Dana*, *Brimo*, *Gopay*, dan *Pospay*. Itu artinya beberapa mahasiswa Pendidikan Ekonomi sudah memilih bertransaksi dengan pembayaran nontunai.

Berbelanja apapun saat ini tidak lagi diharuskan menggunakan uang tunai, transaksi dapat dilakukan melalui smartphone dengan aplikasi uang elektronik yang dimiliki. Berbelanja melalui smartphone atau yang biasa disebut dengan berbelanja online. Seperti yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal peneliti, contohnya teman-teman di kosan yang sering berbelanja online. Peneliti mengamati saat teman-temannya berbelanja online, terkadang barang yang mereka beli bukan merupakan kebutuhannya tetapi karena diskon dan menarik mereka jadi tergiur membelinya. Disamping itu, karena mereka menggunakan uang elektronik sehingga bertransaksi saat berbelanja online semakin mudah. Jadi, tidak perlu berpikir panjang lagi karena diskon jadi langsung membelinya. Tindakan tersebut yang menimbulkan perilaku konsumtif, karena barang yang dibeli hanya keinginan semata dan tidak sesuai kebutuhan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UM METRO”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah kemudahan bertransaksi menggunakan uang elektronik mengakibatkan seseorang mengkonsumsi barang hanya sebatas keinginan semata dan tidak sesuai kebutuhan. Dari permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro.

D. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan akan memberi banyak manfaat sebagai berikut:

1. Bagi pihak penyelenggara uang elektronik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam rangka memenuhi kebutuhan dan keinginan para pengguna uang elektronik sehingga dapat terus meningkatkan kualitas dan fasilitas yang diberikan.
2. Bagi pengguna uang elektronik khususnya mahasiswa pendidikan ekonomi UM Metro, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk meminimalisir terjadinya perilaku konsumtif ketika menggunakan uang elektronik. Berkaitan dengan mata kuliah yang dipelajari yaitu bank dan non bank yang berisikan tentang uang elektronik dan mata kuliah pengantar ilmu ekonomi yang berisikan tentang pengertian dan pemahaman tentang perilaku konsumtif dan dampak dari hal tersebut.
3. Bagi pembaca dan peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bila ingin melakukan penelitian mengenai perilaku konsumtif dan penggunaan uang elektronik.

E. Asumsi Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam hal ini mencakup dua variabel yaitu Penggunaan Uang Elektronik dan Perilaku Konsumtif. Penggunaan uang elektronik merupakan alat pembayaran yang digunakan seseorang dalam melakukan transaksi pembelian barang atau jasa. Sedangkan, perilaku konsumtif

timbul karena adanya rasa ingin membeli barang atau jasa yang sifatnya hanya sekedar mementingkan keinginan semata sehingga tidak dapat terkontrol. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif diperoleh dengan menggunakan angket, yaitu berupa pernyataan yang diberikan kepada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro yang menggunakan uang elektronik.

Menghindari luasnya masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini. Indikator pengguna uang elektronik yang diteliti seperti mudah dipelajari, dapat dikontrol, fleksibel, mudah digunakan, jelas dan dapat dipahami. Sedangkan, indikator pada perilaku konsumtif seperti membeli produk demi menjaga penampilan diri dan gengsi, membeli produk hanya sekedar menjaga simbol status diri, berpenilaian bahwa membeli produk yang mahal akan menimbulkan rasa percaya diri yang tinggi, membeli produk karena sedang diskon dan tren, dan membeli barang mewah untuk menarik perhatian orang lain.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Variabel dalam penelitian kuantitatif dapat dibedakan menjadi dua, yaitu variabel bebas (*variabel independen*) dan variabel terikat (*variabel dependen*). Variabel atau objek penelitian yang digunakan peneliti:

1. Variabel independen (variabel bebas) yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan uang elektronik. Indikator variabel penggunaan uang elektronik:
 - a. Mudah dipelajari
 - b. Dapat dikontrol
 - c. Fleksibel
 - d. Mudah digunakan
 - e. Jelas dan dapat dipahami
2. Variabel dependen (variabel terikat) yang digunakan dalam penelitian ini adalah perilaku konsumtif. Indikator variabel perilaku konsumtif:
 - a. Membeli produk demi menjaga penampilan diri dan gengsi
 - b. Membeli produk hanya sekedar menjaga simbol status diri
 - c. Berpenilaian bahwa membeli produk yang mahal akan menimbulkan rasa percaya diri yang tinggi
 - d. Membeli produk karena sedang diskon, promo, dan tren
 - e. Membeli barang mewah untuk menarik perhatian orang lain