

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan kemajuan teknologi seperti ekonomi digital saat ini, masyarakat memperoleh sesuatu yang memang belum ada sebelumnya. Era ini hadir dalam revolusi 4.0 yang ditandai dengan akses internet tanpa batas (*Internet of Things*). Indonesia saat ini berada dalam revolusi 4.0 atau merupakan fenomena kombinasi digitalisasi yang mengubah sistem digital, khususnya menggabungkan teknologi jaringan dengan otomatisasi. Kehadiran teknologi 4.0 dapat berkontribusi pada peningkatan ekonomi industri, dimana pertumbuhan kegiatan manufaktur tidak pernah mengabaikan kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi global, termasuk di Indonesia, terus menghadirkan inovasi-inovasi yang memudahkan aktivitas sehari-hari masyarakat.¹

Indonesia ialah salah satu negara yang sangat berpengaruh dalam membangun teknologi digital karena

¹ Farid Abdullah, 'Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0', *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, Vol. 4, No. 1 (2019), h. 48 .

banyaknya pengguna internet di Indonesia. Meskipun ekonomi digital mampu memberikan dampak positif bagi perekonomian negara, namun juga dapat menjadi tantangan bagi pemerintah karena munculnya model bisnis baru yang dapat mengubah sektor yang sudah ada. Pada tahun 2023 sebuah lembaga riset digital memperkirakan bahwa pengguna aktif perangkat *smartphone* akan terus meningkat di seluruh dunia. Di Indonesia, pengguna aktif perangkat *smartphone* menempati peringkat keempat dengan lebih dari 193 juta pengguna. Penggunaan perangkat seluler pintar memiliki banyak dampak positif, seperti peningkatan pengetahuan, pembelajaran, pembayaran, dan pembiayaan, yang semuanya dapat dilakukan hanya dengan satu perangkat handphone.

Penggunaan *smartphone* yang paling aktif terlihat dikalangan remaja dan dewasa, terutama dikalangan mahasiswa yang sangat membutuhkan seluler pintar tersebut. Peran mahasiswa adalah sebagai agen perubahan, di mana sebagai mahasiswa, tentunya kita dapat mengubah sesuatu dari era sebelumnya.

Teknologi dapat membantu masyarakat mengurangi jumlah pekerjaan yang dilakukan. Sekarang orang lebih familiar dengan pembayaran non tunai. Banyak jenis instrumen pembayaran non tunai yang populer di Indonesia termasuk uang digital elektronik atau aplikasi *E-wallet*.² Pembayaran digital atau non-tunai (*chassless*) ialah suatu teknologi yang terjamin dan modern karena sudah tercatat dan terpantau secara langsung oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK).

Pada tahun 2019 pembayaran digital melalui dompet digital atau aplikasi *e-wallet* semakin populer. Uang elektronik yang dapat diakses melalui *smartphone* yang pembayarannya melalui Scan QR dikenal sebagai *E-wallet*.³ Konsumen dapat melakukan transaksi dengan menggunakan *E-wallet*, yang dibuat oleh *financial technology (Fintech)* yang berbasis internet. *E-wallet* akan terhubung dengan rekening pengguna dan saldo akan langsung dikurangi saat melakukan pembayaran kepada penjual.

² Mariesa Giswandhani and Amalia Zul Hilmi, "Pengaruh Kemudahan Transaksi Non-Tunai Terhadap Sikap Konsumtif Masyarakat Kota Makassar," *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 9, No.2 (2020), h. 240.

³ Ika Febrilia, Shela Puspita Pratiwi, and Irianto Djatikusumo, 'Minat Penggunaan Cashless Payment System – Dompet Digital Pada Mahasiswa Di Fe Unj', *JRMSI - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, Vol. 11, No. 1 (2020), h. 2.

Dengan menggunakan nomor telepon tujuan, pengguna terdaftar dapat lebih mudah mengirim atau terima uang dengan *E-wallet*. Mereka juga dapat melakukan transaksi dengan memindai kode QR atau barcode dari *smartphone* mereka. Penyebab pertumbuhan *E-wallet* disebabkan karena semakin banyak yang memakai gadget seperti *smartphone*, yang merupakan salah satu sarana utama yang mendukung layanan *E-wallet*.⁴

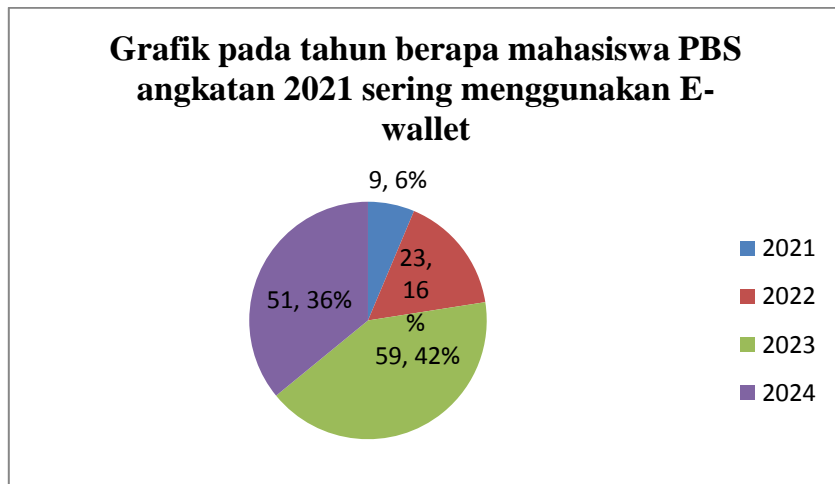
Bank Indonesia mencatat bahwa pada tahun 2022, jumlah transaksi non tunai di Indonesia meningkat sebesar 30,84%, sedangkan pada tahun 2023 di proyeksikan meningkat 23,9% yaitu menjadi 54,74%. Hal ini menyebabkan penggunaan transaksi tunai di Indonesia berkurang. Banyak jenis *E-wallet* yang telah diizinkan untuk beroperasi di Indonesia. Seperti, OVO, Gopay, DANA, Shopeepay, dan lainnya adalah beberapa produk yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa. Produk serupa memiliki fitur seperti pembayaran tagihan dan pulsa, top-up yang dapat dilakukan di berbagai tempat seperti bank

⁴ Agus Mulyana and Hanhan Wijaya, "Perancangan E-Payment System Pada E-Wallet Menggunakan Kode QR Berbasis Android," *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, Vol. 7, No.2 (2018), h. 63–64.

dan Indomaret, serta transfer dari *e-wallet* ke bank. Disebabkan fakta bahwa informasi tentang dompet digital tersebar di berbagai platform.⁵

Sebagian besar mahasiswa berpandangan bahwa *e-wallet* merupakan sarana untuk menyimpan uang secara digital, sementara yang lain menganggapnya sebagai suatu sistem pembayaran online. Fenomena pembayaran digital ini mendorong gaya konsumtif mahasiswa, yang pada akhirnya meningkatkan pengeluaran mereka. Uang digital memberikan kemudahan dalam penggunaannya dan juga berdampak pada sifat konsumtif mahasiswa. Saat ini, banyak remaja yang melakukan belanja online, terutama di rentang usia 18-28 tahun. Khususnya pada kalangan mahasiswa. Oleh sebab itu, Peneliti melakukan penelitian ini kepada mahasiswa perbankan syariah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten tahun 2021 untuk mengetahui seberapa sering mahasiswa melakukan transaksi non tunai melalui aplikasi *e-wallet* mereka. Berikut terdapat grafik pada tahun berapa mahasiswa Perbankan Syariah tahun 2021 sering menggunakan *e-wallet*.

⁵ Andika Nikita Sari, Sri Umi Mintarti, and Sugeng Hadi Utomo, "Penggunaan E-Wallet Dalam Membentuk Perilaku Konsumsi Mahasiswa," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, Vol. 5, No.12 (2020), h. 1860–61.



Pada grafik diatas diketahui bahwa hasil dari pra survei menunjukkan bahwa mahasiswa Perbankan Syariah angkatan 2021 ini banyak yang melakukan transaksi non tunai pada tahun 2023 dengan persentase 42% atau sebanyak 59 mahasiswa.

Selanjutnya terdapat tiga alasan mengapa mahasiswa lebih suka menggunakan *e-wallet* sebagai metode pembayaran: terdapat pilihan promosi yang menarik, kemudahan pembayaran, dan kemudahan bertransaksi. Namun, untuk meningkatkan minat pengguna, penyedia layanan perlu menjalin kerja sama dengan pedagang agar masyarakat khususnya mahasiswa, semakin sering memakai *e-wallet* dalam melakukan transaksi.

Keunggulan yang diberikan oleh dompet elektronik adalah tampilan aplikasi yang simpel sehingga para pengguna bisa dengan mudah memahami cara mengoperasikannya. Selain itu, berbagai jenis dompet elektronik seperti GoPay, OVO, Shopeepay, DANA, dan lainnya memiliki fitur ini. Dompet digital ini memiliki banyak kegunaan, seperti memungkinkan anda melakukan transaksi dengan cepat untuk berbagai layanan, seperti membayar tagihan, membeli pulsa dan game, transfer antar rekening bank, mendapatkan jaminan saldo kembali, memiliki batas pengiriman yang luas, dan menikmati berbagai promosi eksklusif.

Selanjutnya, berkat kemudahan pembayaran melalui *e-wallet*, masyarakat menjadi lebih cenderung untuk berbelanja. Pilihan konsumen, gaya hidup, dan pola konsumsi mereka dapat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Saat ini, transaksi non tunai yang mudah, terutama menggunakan *e-wallet*, dapat mempengaruhi gaya hidup mahasiswa di Indonesia. Definisi gaya hidup sendiri ialah cara hidup seseorang yang dikenali melalui aktivitas orang lain dalam memanfaatkan waktu mereka. Gaya hidup seseorang dipengaruhi oleh kepentingannya terhadap beragam produk, dan produk yang

dibeli mencerminkan gaya hidup tersebut. Gaya hidup pada dasarnya ialah kebiasaan seseorang dalam mengatur waktu dan uangnya. Pola hidup seseorang didefinisikan sebagai aktivitas, ketertarikan, dan perspektif mereka.

Saat ini mahasiswa lebih mudah menghabiskan uang dengan *e-wallet*, yang dapat meningkatkan pengelolaan keuangan mereka, terutama karena ada promosi yang mendorong mereka untuk lebih konsumtif.⁶ Konsumtif sendiri merupakan perilaku yang menimbulkan keinginan untuk membeli produk yang kurang diperlukan untuk memuaskan kepuasan individu.⁷ Dalam Lestarina, Suyasa dan Fransisca mengatakan bahwa perilaku konsumtif adalah pembelian barang untuk memenuhi hasrat daripada kebutuhan sehari-hari, yang menyebabkan pemborosan.⁸ Dalam hal ini, konsumsi tidak lagi mencakup kebutuhan akan benda tersebut. Namun, karena alasan lain, seperti mengikuti gaya hidup modern untuk tetap

⁶Rusdi Hamka Lubis, 'Penggunaan Dompot Digital Dan Wallet Terhadap Budaya Konsumtif Pada Masyarakat Di Kota Tangerang Serta Pandangan Syariah Tentang Etika Konsumsi', *Al-Tasyree: Jurnal Bisnis, Keuangan Dan Ekonomi Syariah*, Vol. 14, No. 01 (2022), h. 3.

⁷A. Nooriah Mujahidah, 'Analisis Perilaku Konsumtif Dan Penanganannya', *Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application, and Development*, Vol. 1, No. 1 (2021), h. 1.

⁸Eni Lestarina and others, 'Perilaku Konsumtif Di Kalangan Remaja', *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, Vol. 2, No. 2 (2017), h. 3.

terhubung dengan masyarakat dan tidak ketinggalan tren. Berdasarkan definisi di atas, perilaku konsumen dapat didefinisikan sebagai kecenderungan seseorang untuk mengkonsumsi atau membeli apa pun hanya untuk memenuhi keinginan mereka sendiri.⁹

Dari penjelasan di atas, disimpulkan bahwa peneliti akan menyelidiki bagaimana kemudahan pembayaran non tunai dan gaya hidup mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Berdasarkan penjelasan yang sudah diuraikan diatas, maka penulis menggunakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Pembayaran Non Tunai Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Perbankan Syariah UIN SMH Banten Angkatan Tahun 2021)”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, akan menjadi topik yang menarik untuk dibicarakan. Fokus penelitian ini untuk mengetahui minat dan pengetahuan mahasiswa terhadap

⁹ Rika Pristian Fitri Astuti, ‘Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua, Literasi Ekonomi Dan Life Style Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa’, *Jurnal Edutama*, Vol. 3, No. 2 (2016), h. 49–58.

pembayaran non tunai dan gaya hidup terhadap konsumtif mereka sebagai pengguna dompet digital, yang tentunya akan memudahkan mereka dalam kehidupan sehari-hari

Berikut identifikasi masalah dalam penelitian ini:

1. Dengan adanya kemajuan teknologi, mahasiswa dengan mudah menggunakan aplikasi *e-wallet* untuk melakukan pembayaran non tunai yang dapat dikelola dimana saja dan kapan saja.
2. Mahasiswa banyak yang ingin memiliki barang mewah untuk memenuhi kebutuhan gaya hidupnya atau tidak ingin ketinggalan trend.
3. Faktor kemudahan yang belum maksimal terhadap kebutuhan penggunaan *e-wallet* (DANA, OVO, Shopeepay, GoPay).
4. Memberikan kemudahan dan kepuasan pada pengguna *e-wallet* yang akan bertransaksi dalam memenuhi kebutuhan gaya hidup mahasiswa.
5. Tersedianya berbagai promo jika menggunakan alat pembayaran non tunai sedangkan pembayaran cash tidak ada promo apapun.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terkonsentrasi dan fokus, terkait dengan besarnya cakupan permasalahan serta keterbatasan waktu, pengetahuan, dan sumber daya yang dimiliki peneliti, agar pembahasannya lebih terperinci dan mendalam, maka peneliti menetapkan batasan masalah dalam penelitian ini. Berikut beberapa batasan masalah dalam penelitian ini di antaranya:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada variabel yang mempengaruhi pembayaran non tunai dan preferensi gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa yang menggunakan aplikasi *e-wallet*. Penelitian ini difokuskan pada mahasiswa yang mengambil jurusan Perbankan Syariah di UIN SMH Banten angkatan 2021 yang menggunakan *e-wallet* (DANA, OVO, Shopeepay, GoPay).
2. Penelitian ini tidak mengulas dampak lain seperti *purchase intention* dan faktor promosi. Mahasiswa selain jurusan perbankan syariah tahun 2021 tidak dapat mengisi kuesioner yang dibuat oleh peneliti karena peneliti hanya melibatkan

mahasiswa jurusan Perbankan Syariah tahun 2021 sebagai objek penelitian.

D. Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh pembayaran non tunai terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Perbankan Syariah UIN SMH Banten angkatan tahun 2021.
2. Bagaimana pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Perbankan Syariah UIN SMH Banten angkatan tahun 2021.
3. Bagaimana pengaruh pembayaran non tunai dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Perbankan Syariah UIN SMH Banten angkatan tahun 2021.

E. Tujuan Penelitian

Melalui pemaparan latar belakang dan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh pembayaran non tunai terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Perbankan Syariah UIN SMH Banten angkatan tahun 2021.

2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Perbankan Syariah UIN SMH Banten angkatan tahun 2021.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh pembayaran non tunai dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Perbankan Syariah UIN SMH Banten angkatan tahun 2021.

F. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian diharapkan mampu memberikan manfaat. Berikut merupakan manfaat dilakukannya penelitian:

a) Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian selanjutnya.

b) Bagi Peneliti

Studi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, pengalaman, dan pengetahuan yang diperlukan untuk mempersiapkan diri untuk menghadapi perubahan dan kemajuan teknologi.

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap temuan penelitian ini akan bermanfaat, memberi pembaca lebih banyak pengetahuan

dan pengalaman, dan menjadi acuan untuk studi lebih lanjut tentang seberapa penting pengetahuan tentang digitalisasi di era globalisasi bagi generasi milenial.

G. Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengandung konteks permasalahan yang diselidiki dan ide-ide yang dapat digunakan untuk memberikan landasan untuk topik yang diselidiki oleh peneliti. Penelitian sebelumnya juga akan membantu identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas literatur yang diselidiki untuk memberikan konteks tentang dasar teori. Teori-teori ini akan digunakan sebagai landasan partisipan untuk topik penelitian dan penelitian sebelumnya yang relevan. Mereka juga dapat membantu kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian memberikan penjelasan tentang waktu dan lokasi penelitian, populasi dan sampel, teknik

analisis yang digunakan, dan teknik pengumpulan data yang dilakukan, serta sumber data yang dipakai.

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini memberikan gambaran tentang objek studi dan hasil uji coba hipotesis serta analisis data.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang mencakup rangkuman dari temuan penelitian, implikasi dari temuan tersebut, serta saran untuk penelitian masa depan atau untuk penerapan praktis. Di samping itu, daftar pustaka atau daftar referensi merupakan bagian penting dari skripsi yang mencantumkan semua sumber yang digunakan dalam penulisan.