

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman yang telah memasuki era revolusi industri 4.0, maka perkembangan teknologi juga tidak dapat dihindari. Penggunaan teknologi telah berkembang di berbagai sektor termasuk dalam sektor ekonomi. Perkembangan perekonomian dunia baik yang berlangsung di negara-negara maju maupun negara-negara berkembang tidak terlepas dari peranan uang. Uang memiliki peranan penting dalam segala aspek ekonomi mulai dari kegiatan produksi, distribusi hingga konsumsi. Uang dianggap untuk memperlancar kegiatan perekonomian dan mempermudah langkah yang harus dilakukan untuk memperoleh barang atau jasa yang dapat memenuhi kebutuhan hidup seseorang.¹

Uang sudah digunakan sejak berabad-abad yang lalu dan merupakan salah satu penemuan manusia yang menakjubkan. Uang sendiri mempunyai sejarah yang sangat panjang dan telah mengalami perubahan yang besar. Awalnya masyarakat primitif yang bisa memenuhi kebutuhannya sendiri dan belum membutuhkan uang, lalu

¹ Sadono Sukirno, *Mikroekonomi Teori Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 33.

dalam perkembangannya, setelah mereka tidak lagi memenuhi kebutuhannya, maka timbulah suatu kebutuhan untuk melakukan pertukaran anantara individu atau antar kelompok.²

Pertukaran inilah pada awalnya dilakukan dengan cara menukarkan suatu barang dengan barang yang lainnya yang disebut dengan system barter. Namun dengan semakin luasnya perekonomian yang berkembang di masyarakat, system barter ditinggalkan sehingga munculnya kebutuhan akan adanya suatu alat tukar menukar yang mempermudah masyarakat untuk melakukan dan memperlancar perekonomian, yakni uang.

Proses penggunaan benda sebagai alat tukar menukar yang sekarang disebut sebagai uang berlangsung secara bertahap dan sangat lama, sehingga dalam perkembangan selanjutnya masyarakat menggunakan benda logam dan kertas sebagai uang dan penggunaan uang tunai sudah mulai dikenal. Perkembangan penggunaan uang yang tidak berbentuk secara kongkrit ini, Seiring dengan melesatnya perkembangan teknologi informasi yang dapat memudahkan, mengefisiensi waktu dan biaya dalam bertransaksi. Dengan demikian, timbulah kecenderungan

² Solikin dan Suseno, *Uang, Pengertian, Penciptaan dan Peranannya dalam Perekonomian*, (Jakarta: Pusat Pendidikan dan Studi Kebanksentralan (PPSBK) BI, 2002), h. 3.

masyarakat untuk menggunakan uang elektronik atau *electronic money* atau *e-money*

Pada akhirnya Indonesia mulai mengembangkan teknologi untuk system pembayaran di dunia perbankan. Sejak tahun 2007 bank-bank Indonesia mulai menerbitkan uang elektronik (*e-money*) berbasis *chip based* yang tertanam dalam kartu, penerbit produk uang elektronik ini dipelopori oleh Bank Central Asia (BCA)³. Yang selanjutnya diikuti oleh Bank Bank lainnya, serta berbagai Lembaga juga perusahaan.

Uang elektronik menurut peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 memiliki arti sebagai instrument pembayaran yang memuat beberapa unsur seperti diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit, serta nilai uang elektronik yang dikelola merupakan simpanan dan dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dana/ atau transfer dana.⁴

Hampir semua kegiatan ekonomi sudah menggunakan uang elektronik sebagai alat pembayaran, mulai dari belanja, akomodasi, makan, tiket, dan berbagai macam tagihan rumah tangga seperti listrik, air, telepon, dan lain sebagainya. Semua sudah mulai menggunakan fasilitas pembayaran uang elektronik. Tidak hanya itu sedekah pun bisa

³ Adi Firman Ramadhan, dkk, "*Persepsi Mahasiswa dalam Menggunakan E money*". JDEB Vol 13 No.2 Oktober 2016, h.132.

⁴ Peraturan Bank Indonesia, No 20/6/PBI/2018, Tentang Uang Elektronik, h. 3-4

dilakukan dengan menggunakan uang elektronik seperti halnya yang pernah dilakukan oleh Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) yang membuka program sedekah daring yang bekerja sama dengan gopay dan kitabisa.com.⁵

Dengan hadirnya uang elektronik, proporsi uang kertas dan uang logam semakin berubah. Membayar menggunakan uang elektronik mengurangi peredaran uang kertas dan logam atau uang tunai. Di sisi lain peredaran uang elektronik semakin meningkat. Tercatat sudah mencapai angka 575,323,419 jumlah uang elektronik yang beredar per Desember 2021 yg dapat dilihat pada tabel 1.1. Jumlah ini diperkirakan akan terus meningkat.

Tabel 1.1 Jumlah Uang Elektronik yang Beredar

Periode	2017	2018	2019	2020	2021 Desember
Jumlah Instrumen	90,003,848	167,205,578	292,299,320	432,281,380	575,323,419

Sumber : Bank Indonesia (2021)

Peningkatan jumlah uang elektronik yang beredar semakin meningkat dari tahun ke tahun sejalan dengan pertumbuhan transaksi

⁵ Alief Reza, Selamat Datang di Era Cashless, Pengamen Bersiaplah Pakai E-Money, 2019, ([Selamat Datang di Era Cashless, Pengamen Bersiaplah Pakai E-Money - Kompasiana.com](#)). Diakses tanggal 8 Maret 2019 jam 17.52.

uang elektronik yang terus meningkat pada bulan Desember tahun 2021 yang berjumlah 575,323,419. Hal ini mengindikasikan preferensi masyarakat menggunakan uang elektronik akan terus meningkat.

Tidak hanya itu, perkembangan pihak-pihak penyelenggara uang elektronik yang memiliki izin dan persetujuan semakin bervariasi. Awal mula penyelenggara uang elektronik ini hanya berasal dari perusahaan perbankan saja, sekarang penyelenggara uang elektronik sudah mulai memasuki *gadget* yang hampir semua orang menggunakannya sehari-hari. Tercatat kurang lebih terdapat 50 penyelenggara uang elektronik yang terdaftar dalam Bank Indonesia. Mereka bersaing mengeluarkan layanan dan produk yang dapat memenuhi kebutuhan para penggunanya.

Pilihan masyarakat bergeser ke arah kemudahan digitalisasi terus meningkat. Penerimaan masyarakat akan uang elektronik sebagai alat pembayaran ini tidak terlepas dari penerimaan masyarakat akan hadirnya teknologi dalam uang elektronik. Hal ini berkaitan dengan teori TAM (*Technology Acceptance Model*) yang dikembangkan oleh Fred Davis. Dalam TAM, Davis menemukan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan teknologi. Dua dari beberapa faktor tersebut, yakni *perceived usefulness* (kemanfaatan) dan *perceived easy to use* (kemudahan) menjadi faktor penentu dasar penerimaan penggunaan teknologi seperti halnya yang dikatakan oleh Dewi Fatmasari dan Sri

Wulandari dalam jurnal “Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa dalam Penggunaan APMK” bahwa penelitian sebelumnya telah menunjukkan dua faktor utama, yakni *perceived usefulness* (kemanfaatan) dan *perceived easy to use* (kemudahan) sangat penting dalam mempengaruhi penggunaan teknologi.⁶

Faktor penerimaan teknologi ini sejalan dengan alasan mayoritas masyarakat dalam menggunakan uang elektronik, yakni adanya kemudahan (*perceived easy to use*) ketika menggunakan uang elektronik. Lebih lanjut, Davis menyebutkan terdapat 4 indikator kemudahan (*perceived easy to use*) ini dalam Yoga nanda dan Dirgantara, yakni mudah dipelajari, fleksibel, mudah didapatkan serta dapat mengontrol pekerjaan.⁷ Dalam perkembangannya, uang elektronik disertai inovasi-inovasi baru yang memberikan kemudahan, fleksibilitas, efisiensi, dan kesederhanaan dalam melakukan transaksi.

Dengan adanya kemudahan dalam bertransaksi menggunakan uang elektronik ini akan membuat seseorang lebih mudah membelanjakan uangnya yang mana akan menawarkan gaya hidup untuk lebih efisien

⁶ Dewi Fatmasari dan Sri Wulandari, “Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa dalam Penggunaan APMK”, *Al-Mustashfa: Jurnal Penelitian Hukum Ekonomi Syariah*, Vol. 4, 2016, h. 96

⁷ Andrean Sepa Yogananda dan I Made Bayu Dirgantara, “pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan dan persepsi resiko terhadap minat untuk menggunakan instrumen uang elektronik”, *Diponogoro Jurnal Of Management* , Vol.6, No.4, 2337- 3792, 2017, h. 4

atau konsumtif. Pengonsumsian suatu barang tidak lagi sebagai pemenuhan kebutuhan dasar manusia namun sebagai alat pemuas keinginan Pergeseran makna dalam pengonsumsian suatu barang ini mengandung indikasi bahwa adanya perilaku konsumtif yang terjadi ketika menggunakan uang elektronik.⁸

Perilaku konsumtif tidak terlepas dari seorang konsumen. Konsumen dari perspektif konsumen dapat berarti; (a) pelanggan, pemakai, pengguna, pembeli, pengambil keputusan, (b) barang, jasa, merek, harga, kemasan, kualitas, kredit toko, layanan purna jual, (c) menawar, mencari informasi, membandingkan merek, dan (d) persepsi, preferensi, sikap, loyalitas, kepuasan, motivasi, gaya hidup.⁹ Dalam hal ini, konsumen selalu berusaha untuk memaksimalkan kepuasannya dalam mengonsumsi barang dan jasa, namun apabila seorang konsumen memandang dirinya sebagai orang yang modern dan mudah menerima inovasi. Persepsi konsumen terhadap dirinya tersebut akan direfleksikan dengan perilaku konsumsinya. Konsumen tersebut akan mudah menerima dan membeli berbagai peralatan dan alat komunikasi yang modern dan selalu tertarik membeli suatu yang baru. Dengan demikian, konsumen akan terus melakukan pembelian di luar yang menjadi kebutuhannya.

⁸ Lailatu Syifa, "Pengaruh Kemudahan Penggunaan Mobile Banking terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta", Skripsi pada UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, 2019, h. 4,6

⁹ Ujang Sumarwan, *Perilaku Konsumen Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 1

Hasrat untuk membeli barang dan jasa di luar kebutuhan konsumen inilah yang membuat seorang konsumen berperilaku konsumtif.

Semakin mudahnya bertransaksi menggunakan uang elektronik membuat masyarakat rentan berperilaku konsumtif. Sikap konsumtif ialah sikap konsumen yang tidak rasional dalam mengonsumsi barang atau jasa yang memenuhi kebutuhan hidupnya. Hamilton dkk, dalam Eva sumanir dan Tajik maiuntari juga beropini bahwa perilaku konsumtif disebut dengan istilah *wastefull consumption* yang berarti menjadi sikap konsumen pada membeli barang yang tidak bermanfaat atau mengonsumsi lebih dari kebutuhan¹⁰.

Sejalan menggunakan hal ini Suryo Adi Prakoso dalam penelitiannya menjelaskan, bahwa ada sikap konsumtif mahasiswa yang dipengaruhi oleh pemanfaatan teknologi informasi kelompok atau teman sebayanya dan status ekonomi sosial.¹¹ Wahyu Sulistiono pun berpendapat pada penelitiannya bahwa terdapat perilaku konsumtif pada busana atau berpakaian dikalangan santriwati, yang ditentukan oleh pemanfaatan teknologi dalam indikator telepon genggam atau internet, transportasi dan sistem pembayaran lainnya.¹² Di samping itu,

¹⁰ Eva Suminar dan Tatik Mayuntari, "*Konsep Diri, Konformitas, dan Perilaku Konsumtif Pada Remaja*", Jurnal Psikologi Indonesia, Vol. 4, No.02 Mei 2015, h. 147

¹¹ Suryo Adi Prakoso, "*Pengaruh Pemanfaatan teknologi Informasi, Kelompok Teman Sebaya, dan Status Ekonomi Orang tua Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa*", Universitas Islam Negri Semarang, 2017.

¹² Wahyu Susilowati, "*Pengaruh Perkembangan Teknologi Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Perilaku Konsumtif dalam Berbusana di Kalangan*

berdasarkan model perilaku konsumen menurut Blackwell et.all dalam Sangadji dan Sopiah bahwa terdapat stimulus lain, yakni faktor lingkungan yang mempengaruhi perilaku konsumen, salah satu diantaranya adalah teknologi. Adanya teknologi telah merubah seseorang terutama dalam hal selera dan gaya hidup, cara hidup, dan pola konsumsi konsumen.

Dengan demikian semakin meningkatnya kemajuan dibidang teknologi akan memengaruhi sikap konsumen termasuk guru. Semakin Meningkatnya penggunaan uang elektronik maka semakin tinggi juga pengeluaran konsumsi yang dilakukan seorang guru. Seorang guru pondok pesantren modern Darussalam Al- fahmu mengaku bahwa semenjak adanya uang elektronik ia mengalami perubahan dalam gaya hidup, mulai dari pemilihan jasa layanan penunjang hidup lebih konsumtif. Penelitian tentang perilaku konsumtif serta kemudahan penggunaan *mobile banking* bahwa kemudahan pengguna *mobile banking* yang dilakukan oleh Rida Nurafiyah pada mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta pun menghasilkan bahwa penggunaan *mobile banking* dalam hal ini mempunyai kesamaan menggunakan karakteristik uang elektronik mempunyai imbas terhadap sikap konsumtif.

Secara teori sistem pembayaran yang mudah mendorong orang untuk bertransaksi. Terlebih pada kalangan milenial yang tercatat menjadi pengguna primare uang elektronik, kemudahan transaksi tersebut membuat mereka yang belum begitu mapan dalam berkarir, serta penghasilan rentan pada pengeluaran dan melupakan tabungan atau investasi,¹³ oleh karena itu transaksi uang elektronik menunjukkan kemudahan dan berpengaruh negatif yang mampu timbul pada penggunaannya. Melihat fenomena diatas dengan adanya uang elektronik pengeluaran tidak terasa dan membuat orang menjadi kurang hati hati, dan cenderung melakukan konsumsi secara lebih. Berdasarkan uraian data serta konflik yang sudah dijabarkan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Sikap Konsumtif Guru”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang ditentukan adalah:

1. Penggunaan uang elektonik yang mudah membuat kalangan Lembaga mulai beralih dari penggunaan uang tunai dan kurang peka terhadap pengeluaran

¹³ BBC News Indonesia, Uang Elektronik: Hemat Tenaga, Banyak Variasi Makanan, Tapi Jadi Konsumtif, 2018, (<https://www.bbc.com/indonesia/amp/indonesia-46624632>). Diakses pada tanggal 4 April 2020 jam 17.10

2. Terjadinya perubahan pengeluaran konsumsi dikalangan guru yang meningkat setelah menggunakan uang elektronik
3. Adanya kecenderungan untuk berperilaku konsumtif

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang akan diteliti, maka peneliti akan membatasi ruang lingkup yang mengenai perilaku konsumtif dan permasalahan yang berkaitan tentang uang elektronik. Namun agar penelitian lebih terarah, dan tidak menyimpang dari pokok penelitian, penelitian membatasi kaitannya mengenai penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif yang terjadi pada guru pondok pesantren modern Darussalam Al- Fahmu Pandeglang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif guru?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif guru.
2. Untuk mengetahui perilaku konsumtif guru yang ditimbulkan dalam penggunaan uang elektronik.

F. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun kedua manfaat tersebut sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai tambahan wawasan bagi kajian ekonomi dalam hal teknologi ekonomi.
 - b. Sebagai pelengkap kajian teoritis mengenai perilaku konsumtif dengan penggunaan uang elektronik.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi pengguna khususnya guru Ponpes Modern Darussalam Al-Fahmu Pandeglang, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan sekaligus masukan untuk meminimalisir perilaku konsumtif ketika menggunakan uang elektronik.
 - b. Bagi penyelenggara uang elektronik, penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dalam memenuhi keinginan para pengguna

sehingga dapat terus meningkatkan kualitas dan fasilitas yang diberikan.

- c. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk menambah referensi yang ingin melakukan penelitian mengenai perilaku kinsumtif dan yang berkaitan dengan penggunaan uang elektronik pada penelitian selanjutnya.