

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pergeseran perilaku *online* yang terjadi di masyarakat Indonesia saat ini sudah terbuka kesempatan baru. Shopee salah satunya pihak yang memanfaatkan peluang tersebut dengan meramaikan segmen pasar ponsel melalui aplikasi seluler. Shopee menyediakan jembatan *platform* pasar *online* penjual dan pembeli untuk memfasilitasi transaksi jual beli *online* melalui *gadget* ponsel. Aplikasi riset pasar *online* Survei Snapcart tentang perilaku belanja *e-commerce* di Indonesia. Pencarian data, tiga *e-commerce* paling efektif dan digunakan oleh pengguna yaitu Shopee, Tokopedia dan Lazada. Survei Snapcart ini dilakukan melalui metode survei online melalui aplikasi pada tahun 2018 melibatkan 6.123 responden. Direktur pengembangan bisnis Snapcart Asia Pasifik, Felix Sugianto mengatakan, berdasarkan penelitian Snapcart baru-baru ini, 37% responden menjawab paling sering gunakan Shopee untuk berbelanja online di Indonesia. Peringkat berikutnya adalah Tokopedia (25%) dan Lazada (20%). Shopee menonjol dengan skor pengakuan 81, Tokopedia berada di posisi kedua skor 80, disusul Lazada dengan skor 78 (Sheila Fitria Nurjanah, 2019).

Era industri 4.0 merupakan zaman di mana penggunaan teknologi di berbagai bidang semakin banyak digunakan. Hal ini secara langsung mengubah pola hidup masyarakat dari pemikiran tradisional menjadi lebih maju. Dewasa ini, masyarakat cenderung untuk memanfaatkan teknologi untuk melakukan transaksi daripada melakukannya dengan cara konvensional seperti mendatangi tempat perbelanjaan. Aplikasi belanja *online* yang terdapat di Indonesia beragam. Salah satu dari aplikasi tersebut adalah Shopee. Shopee merupakan aplikasi belanja *online* yang menyediakan berbagai media penjualan produk untuk memenuhi kebutuhan masyarakat seperti *fashion*, peralatan rumah tangga, dan sebagainya. Shopee menjadi aplikasi belanja daring pertama yang

membuat pengguna aplikasi tersebut dapat menjelajahi, berbelanja, maupun menjual berbagai jenis produk. (Basrah, 2022)

Kelebihan dari pelayanan yang diberikan shopee adalah pencapaian shopee yang berhasil dari tiga komitmen utama yang terus dikedepankan shopee, meliputi garansi shopee, gratis biaya pengiriman, dan garansi harga termurah. garansi shopee berfungsi untuk membangun kredibilitas shopee di mata pelanggan, “karena kredibilitas pelanggan adalah hal utama yang harus dibangun dalam memulai bisnis ini”. Mekanisme garansi shopee dilakukan dengan menahan pembayaran kepada penjual sampai produk yang dibeli sampai di tangan pelanggan dengan kondisi yang baik. Selain garansi shopee, sistem garansi harga termurah juga digunakan untuk menarik lebih banyak pembeli. Shopee melakukan kerja sama dengan para *seller* untuk membuat kesepakatan harga, ketika pembeli menemukan harga yang lebih mahal dari produk yang dibeli di shopee, kami akan memberikan kompensasi *voucher* belanja senilai dua kali selisih harga. Garansi shopee dan garansi harga termurah didukung dengan inisiatif gratis biaya merupakan salah satu inisiatif shopee yang paling berkontribusi dalam menarik pelanggan, sehingga mampu membawa shopee tumbuh pesat dalam waktu singkat. Kelebihan yang terdapat di Shopee tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa kekurangan, diantaranya bagian sebagai pembeli dan penjual terpisah yang terkesan rumit dan tidak efisien, penampilan deskripsi produk sangat tidak enak dilihat dan membuat pembeli jadi malas membaca, pencairan dana ke rekening kepada penjual sangat lama, Promosi gratis ongkir sangat ribet bagi penjual harus upload KTP dan foto nomor resi, saat *upload* gambar dan no resi via aplikasi sering mengalami kegagalan (Syahab, diakses 11 oktober 2022)

Sedangkan fitur transaksi didalam shopee ada *shopee pay* dan *shopee paylater* yaitu kemudahan menggunakan *Shopee pay* dirasakan oleh konsumen karena banyak transaksi yang bisa dilakukan dengan aplikasi ini

seperti membeli pulsa, membeli token listrik, berbelanja kebutuhan rumah tangga sehingga tidak perlu repot keluar rumah. (Fitriani Latief, 2021)

Shopee memiliki fitur pembayaran *shopee paylater*, *shopee paylater* inovasi dari *financial technology* atau *Fintech* sebagai alternatif pembayaran tanpa kartu kredit. Fitur cicilan tanpa kartu kredit kini menjadi trend yang sangat menarik perhatian bagi kaum *milenial*. Fitur *shopee paylater* tersebut ditujukan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya generasi milenial yang serba *online* yang ingin merasa cepat dan instan. Sekarang manusia dituntut untuk memenuhi keinginan dan kebutuhannya. *Shopee paylater* merupakan fasilitas keuangan dari shopee yang melayani metode pembayaran dengan cara cicil tanpa membutuhkan kartu kredit mulai dari 1 bulan, 3 bulan, 6 bulan hingga 12 bulan untuk berbelanja di platform shopee. Ketika mengajukan kredit, biasanya pihak bank yang menentukan jatuh tempo kepada nasabahnya. Namun, platform shopee sangatlah berbeda ia memberikan pilihan terhadap penggunaanya untuk menentukan tanggal jatuh temponya. Dan tidak jauh lagi *Shopee paylater* ini mengakibatkan perilaku konsumtif masyarakat dengan gaya hidup yang boros (Farah Dilla Wanda Damayanti, 2021).

Kemudahan pengajuan serta pengaplikasian *Shopee paylater* membuat generasi *milenial* mengubah gaya hidupnya yang dulunya takut berhutang kini menjadi pengguna setia layanan ini. Fakta Masyarakat Desa Luwung Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon bahwasanya ada yang hanya memikirkan gaya hidup sehingga ia memiliki perilaku konsumtif dengan kondisi memaksakan diri lalu ia menjadikan *shopee paylater* menjadi batu lompatan atau jalan pintas untuk mengikuti *trand* agar tidak tertinggal jaman. Selanjutnya, sifat sosialis masyarakat memaksa mereka untuk hidup berkelompok, secara otomatis mempengaruhi semua individu dalam kelompok. Jika seorang remaja memiliki kecenderungan untuk tidak percaya diri dan tidak terbiasa membatasi diri, sehingga sifat konsumtif biasanya menyerang di masa dewasa, tetapi kebanyakan orang dewasa dengan sifat ini

ketinggalan *trend* atau menjadi kewalahan secara umum (Farah Dilla Wanda Damayanti, 2021).

Masyarakat dapat memiliki sifat konsumtif karena takut disebut sebagai *FOMO (Fear of missing out)* yaitu takut ketinggalan. Apalagi sekarang sedang trend mengenai shopee yang ada fitur pembayarannya melalui *Shopee paylater* (sistem kredit atau bayar nanti) dan *shopee pay* (sistem pembayaran non tunai). Fenomena ini dibuktikan oleh survey dari jakpat (jajak pendapat), bahwa generasi *milenial* mendapatkan predikat “*buy now, paylater generation*” (Farah Dilla Wanda Damayanti, 2021)

Akibatnya, banyak dari mereka hanya mengikuti *trend* yang tanpa sadar telah mengubah mereka menjadi masyarakat konsumtif. Terakhir, salah satunya dalam kegiatan masyarakat karena pandemi yang telah mengubah dan berdampak pada banyak sektor masyarakat yang berbeda. Orang-orang menghabiskan lebih banyak waktu di rumah dan cenderung bosan, sehingga mereka mencoba mencari aktivitas lain. Selain itu, kemudahan teknologi seperti *e-commerce* telah memudahkan orang untuk berbelanja tanpa meninggalkan rumah, itulah sebabnya orang melakukan pembelian tersebut. Pelarian dari kebosanan selama pandemi dan berdampak pada perilaku konsumsi di kalangan Masyarakat Desa Luwung Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon yang sangat berlebih sehingga dapat disebut perilaku konsumtif.

Berdasarkan hasil pengamatan dan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk menganalisa bagaimana pengaruh *e-commerce* dengan sistem *shopee pay* dan *Shopee paylater* terhadap perilaku konsumtif Masyarakat Desa Luwung Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon. Penyimpangan ini berdampak negatif terhadap seseorang dengan sifat ini orang pertama terpengaruh secara *financial*. Karena ketidakmampuan mereka dalam mengelola keuangan mereka menjadi konsumtif sehingga sulit bagi mereka untuk mengelola keuangan mereka di masa depan. Selain itu, karena sifat konsumsi kelebihan barang yang dibeli menjadi langka, dan produsen

dipaksa untuk memproduksi lebih banyak barang, mengacaukan sistem produksi dan ekonomi. Dalam beberapa tahun terakhir, belanja *online* telah menjadi gaya belanja, karena pembeli dapat dengan mudah mendapatkan produk yang mereka inginkan, dan mereka tidak perlu pergi ke toko untuk waktu yang lama. Karena belanja *online* lebih nyaman daripada *offline* karena belanjanya terkait kemacetan, parkir terbatas, tempat ramai dan waktu terbatas. Dengan *efektivitas* dan kemudahan tersebut, pembeli dapat menebus dan membeli barang-barang yang mereka butuhkan, seperti sembako, pakaian, buku, sepatu, perawatan kulit, kemasan, laptop, *hand phone*, hijab, tas, dll dapat dilakukan. Hal ini menjadi alasan penulis dalam memilih objek penelitian khususnya masyarakat desa luwung kecamatan mundu kabupaten cirebon sebagai populasi sampel. Perlunya dilakukan penelitian Sehingga judul penelitian ini adalah **“Pengaruh E-Commerce Dengan Sistem Pembayaran *Shopee pay* Dan *Shopee paylater* Terhadap Prilaku Konsumtif Masyarakat Desa Luwung Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon”**.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi masalah

Banyak sekali kasus penyimpangan sosial yang ditemukan di masyarakat Desa Luwung Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon. Tidak hanya di Desa Luwung Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon, tetapi banyak juga ditemukan di seluruh Indonesia. Salah satu kasus penyimpangan sosial di Desa Luwung Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon Salah satunya konsumerisme. Konsumsi atau perilaku konsumtif penyimpangan gaya hidup yang mengkonsumsi, membeli dan menggunakan suatu barang secara berlebihan. Setiap masyarakat cenderung memiliki perilaku konsumtif karena setiap masyarakat melakukan kegiatan konsumsi. Namun, perilaku tersebut dianggap menyimpang jika aktivitas konsumsinya telah melampaui batas konsumsi masyarakat umum.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

- a. Banyak kalangan masyarakat yang menggunakan *shopee paylater* untuk jalan pintas agar keinginan gaya hidupnya terpenuhi daripada kebutuhan hidupnya.
- b. Terjadinya penyimpangan negatif karena ketidakmampuan mereka dalam mengelola keuangan sehingga menjadi konsumtif.
- c. Dapat merasakan adanya kemudahan ketika menggunakan *Shopee pay* karena banyak transaksi yang bisa dilakukan dengan aplikasi ini.

2. Pembatas masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan masalah, diantaranya sebagai berikut :

- a. Data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data dari masyarakat Desa Luwung Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon usia 20-24 tahun
- b. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh *e-commerce* dengan sistem *shopee pay* dan *shopee paylater* terhadap prilaku konsumtif masyarakat.
- c. Variabel terikat didalam penelitian ini adalah prilaku konsumtif masyarakat sedangkan variabel bebasnya adalah *e-commerce* dengan sistem *shopee pay* dan *shopeepaylater*.

3. Rumusan masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian dapat dijelaskan pada tiga hal berikut :

- a. Apakah *e-commerce* dengan adanya sistem pembayaran *shopee pay* berpengaruh terhadap prilaku konsumtif masyarakat ?
- b. Apakah *e-commerce* dengan adanya sistem pembayaran *shopee paylater* berpengaruh terhadap prilaku *konsumtif* masyarakat ?

- c. Apakah *e-commerce* dengan sistem pembayaran *shopee pay* dan *shopee paylater* secara simultan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif masyarakat ?

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah di uraikan sebelumnya tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Untuk mengetahui *e-commerce* dengan *system* pembayaran *shopee pay* yang berpengaruh terhadap perilaku konsumtif masyarakat.
- b. Untuk mengetahui *e-commerce* dengan *system* pembayaran *shopee paylater* yang berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.
- c. Untuk mengetahui *e-commerce* dengan *system* pembayaran *shopee pay* dan *shopee paylater* secara simultan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif masyarakat.

2. Manfaat Penelitian

Penulisan penelitian mengenai pengaruh *e-commerce* dengan sistem *shopee pay* dan *shopee paylater* terhadap perilaku konsumtif masyarakat akan memberikan manfaat :

a. Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk menambah wawasan ilmu dan pengetahuan peneliti tentang pentingnya pengaruh *shopee pay* dan *shopee paylater* terhadap sikap konsumtif masyarakat . Menambah pengalaman dan sarana pelatihan dalam memecahkan suatu masalah di lapangan mengenai sikap konsumtif masyarakat.

b. Bagi Akademik

Sebagai salah satu upaya untuk memenuhi syarat akademik atau pengembangan karir Dan Memberikan rekomendasi atau referensi serta mendorong dilakukannya penelitian lanjutan yang bersifat progresif.

c. Bagi masyarakat

Sebagai untuk menemukan solusi atau kemungkinan terbaik dalam memecahkan masalah pada sikap konsumtif masyarakat.

D. Sistematika Penulisan

Dalam upaya mempermudah pembahasan dan gambaran mengenai penelitian yang penulis lakukan agar jelas dan terarah sesuai konteks permasalahan maka penulis membuat sistematika pembahasan per bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, diuraikan secara garis besar permasalahan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, dan sistematika penulisan

BAB II KAJIAN TEORI, bab ini berisikan landasan teori yang meliputi teori-teori mengenai konsep atau variabel-variabel yang relevan dalam penelitian, antara lain : Motivasi kerja, disiplin kerja, kinerja pegawai.

BAB III METODELOGI PENELITIAN, sebagai gambaran proses penelitian dilapangan, disesuaikan dengan teori atau konsep-konsep relevan yang diuraikan pada bab sebelumnya. Dimana metodologi yang digunakan dalam penelitian meliputi tentang Tempat dan Waktu penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan teknik pengambilan sampel, instrumen variabel, jenis data,, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN, akan diuraikan kondisi objektif masyarakat desa luwung kecamatan mundu kabupaten cirebon sebagai pengukuran perilaku konsumtif gambaran umum pada masyarakat yang akan diteliti dengan uji deskriptif data penelitian, serta pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP, terdiri dari kesimpulan dari pembahasan dan saran. Kesimpulan merupakan uraian jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah, setelah melalui analisis pada bab sebelumnya. Kemudian sub bab saran berisi rekomendasi dari peneliti

mengenai permasalahan yang diteliti sesuai hasil pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh.

