

BAB I

PENDAHULUAN

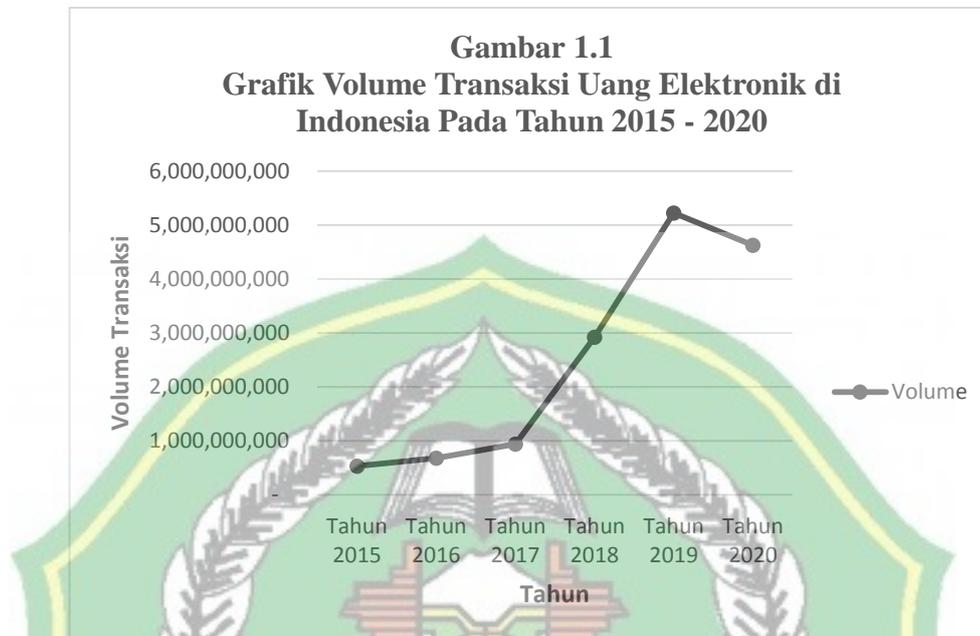
A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara dengan pertumbuhan teknologi digital yang pesat di kawasan Asia Tenggara. Kemajuan teknologi digital di Indonesia menggiring perkembangan di berbagai aspek kehidupan, seperti adanya sekolah atau kursus online, ojek online, hingga dalam sektor kegiatan ekonomi yang sebelumnya berjalan secara konvensional mulai bergeser ke arah digitalisasi. Salah satunya dalam kegiatan jual beli barang ataupun jasa. Pada zaman dahulu pembeli dan penjual harus bertemu di suatu tempat yang bernama pasar, sedangkan di zaman modern ini pasar telah hadir dalam wujud digital yang disebut dengan *e-commerce* yang ada di genggaman siapapun melalui handphone. Perkembangan digital tidak berhenti disitu, pembayaran muncul sejak hadirnya *e-commerce* (Sumanjeet, et al. 2009). Pembayaran dalam transaksi digital disebut *e-payment*, dengan uang digital yang disebut *e-money*, dan dompet digital yang disebut *e-wallet*. Digital payment adalah teknologi yang memberikan pandangan mengenai pembayaran non tunai yang praktis, efisien serta aman dalam transaksi melalui media digital (Puspita, et al. 2019).

Di era digital saat ini, masyarakat dapat dengan mudah dalam bertransaksi secara non-tunai, dan kemudian muncul istilah *cashless society* (masyarakat tanpa tunai). Hadirnya uang elektronik dapat mendorong laju perekonomian Indonesia ke arah yang lebih baik. Penggunaan *e-money* mempunyai potensi dimana akan selalu ada peningkatan yang selaras dengan perkembangan teknologi saat ini, terlebih masyarakat diberikan penawaran-penawaran yang menarik dengan *cashback*, *discount* dan promosi menarik lainnya yang akhirnya menjadikan masyarakat tergiur dan terus melakukan penggunaan *e-money*. (Delin, et al. 2018)

Perkembangan *e-money* pada kalangan remaja dapat mempengaruhi perilaku seseorang dalam melakukan kegiatan konsumsi. Konsumen memiliki akses yang luas dalam melakukan transaksi keuangan karena kemudahan dan

kepraktisan dalam menggunakan *e-money* (Wulandari, et al. 2016). Menurut data statistik (Bank Indonesia, 2021) dalam Gambar 1.1 menunjukkan volume transaksi uang elektronik pada tahun 2015 – 2020.



Sumber : Bank Indonesia, 2021 (Data Diolah)

Meskipun *e-money* telah lama hadir namun perkembangan *e-money* yang sangat pesat terjadi pada 4 tahun terakhir ini yaitu tahun 2017, 2018, 2019 dan 2020 dilihat dari Gambar 1.1 Volume transaksi uang elektronik mengalami kenaikan yang sangat pesat pada tahun 2017 kemudian mengalami kenaikan pada tahun 2018 dan terus mengalami kenaikan hingga tahun 2019 namun sedikit menurun pada tahun 2020 karena adanya Covid-19. Hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa hadirnya *e-money* mendorong laju perekonomian Indonesia kearah yang lebih baik. Penggunaan *e-money* mempunyai potensi dimana akan selalu ada peningkatan yang selaras dengan perkembangan teknologi saat ini, hal ini kan menimbulkan adanya perilaku konsumtif dalam segi pengeluaran mahasiswa.

Penggunaan *e-money* secara berlebihan dapat memicu perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif dikaitkan dengan pola konsumsi barang atau jasa yang berlebihan, diluar batas kebutuhan seseorang. Perilaku konsumtif dapat diartikan sebagai suatu tindakan membeli barang atau jasa secara terus menerus

secara tidak rasional, tanpa mempertimbangkan kegunaannya, sehingga yang ditonjolkan hanya status, prestige, kekayaan, keistimewaan dan hal lain yang mencolok (Triyaningsih, et al. 2012). Perilaku konsumtif juga dapat dipengaruhi atas suatu barang yang menjadi kegemaran seseorang, jika seseorang tersebut bergabung dalam komunitas penggemar, misalkan komunitas penggemar *anime*. Hal tersebut dapat menjadi media yang cukup berpengaruh bagi seseorang tersebut dalam mengapresiasi diri, termasuk dalam berperilaku konsumtif (Astiti, et al. 2020). Untuk itu perilaku konsumtif akan mengorbankan kebutuhan dimasa depan demi penawaran diskon yang menarik di masa kini, dan dapat menjerumuskan seseorang kedalam kondisi kesehatan keuangan yang buruk. Selain itu perilaku konsumtif harus dihindari karena dapat menimbulkan masalah keuangan yang lebih mendalam di kemudian hari. Secara psikologis perilaku konsumtif menyebabkan seseorang mengalami kecemasan dan rasa tidak aman, hal ini disebabkan seseorang selalu merasa adanya tuntutan untuk membeli suatu barang yang diinginkannya akan tetapi kegiatan pembelian tersebut tidak ditunjang dengan finansial yang memadai sehingga menimbulkan rasa cemas karena keinginannya tidak terpenuhi (Suyasa, 2005).

Penggunaan *e-money* bisa membawa kecenderungan perilaku keuangan yang tidak baik dalam hal ini perilaku konsumtif atau biasa disebut boros. Hal ini disebabkan karena pada saat bertransaksi online, secara psikologis tidak merasa mengeluarkan uang, sehingga menimbulkan kecanduan untuk melakukan pembelian secara berulang. Sebenarnya pembelian berulang atau sikap boros tidak selalu memiliki pengaruh yang buruk, melainkan pembelian yang loyal akan meningkatkan perekonomian khususnya jika pengguna *e-money* mengeluarkan uangnya untuk berbelanja pada produk usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM). Sikap boros akan menjadi masalah jika seseorang tidak mampu mengelola keuangannya, seperti seseorang yang tidak memiliki uang yang cukup namun tetap gila belanja sehingga harus berhutang atau melakukan tindakan kecurangan lainnya. Hal inilah yang harus dihindari dari sikap boros tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan kontrol diri yang kuat

agar seseorang mampu mengendalikan penggunaan *e-money* yang akan menjurus ke arah konsumtif (Dewi, et al. 2021).

Kontrol diri atau *self control* adalah kemampuan dan kecakapan seseorang dalam mengendalikan tingkah laku dengan cara menekan, mengatur atau mengarahkan sesuatu keinginan dengan berbagai pertimbangan. Hal ini dilakukan agar menghindari suatu keputusan yang bertentangan dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Semakin baik kontrol diri seseorang, maka semakin kuat pengendalian tingkah laku yang membawa seseorang ke dalam perilaku positif. Setiap orang memiliki suatu mekanisme yang dapat membantu mengatur dan mengarahkan perilaku yaitu kontrol diri. Selain itu, melalui kontrol diri mahasiswa akan mampu menahan keinginan yang muncul secara berlebihan (Suminta, et al. 2017).

Dengan adanya fenomena kemudahan bertransaksi dengan *e-money* akan memberikan dampak positif dan negative kepada mahasiswa yang menggunakannya. Dampak negatif yang ditimbulkan adalah adanya kemungkinan perilaku konsumtif pada mahasiswa. Untuk itu, kontrol diri diharapkan mampu mengendalikan perilaku konsumtif yang dapat menimbulkan masalah keuangan di masa yang akan datang.

Menurut (Ramadhani, et al. 2016) terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan kartu debit dan uang elektronik (*e-money*) terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa. Sedangkan menurut (Yahya, et al. 2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa literasi keuangan dan uang elektronik (*e-money*) tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif, namun gaya hidup hedonis mempengaruhi perilaku konsumtif. Menurut (Nisa, et al. 2017) bahwa apabila kontrol diri meningkat maka perilaku konsumtif mahasiswa akan menurun dan dapat dikendalikan. Beberapa hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa kontrol diri atau *self control* dapat berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku keuangan seseorang (Achtziger, et al. 2015). Seseorang yang memiliki kontrol diri yang tinggi dapat memberikan dampak positif pada perilaku menabung (Liu, et al. 2019). Selain itu juga orang yang memiliki kontrol diri yang tinggi cenderung menghemat uang, memiliki

perilaku keuangan yang lebih baik dan memiliki rasa aman terhadap situasi keuangan saat ini dan dimasa yang akan datang. Akan tetapi hasil penelitian (Ramadhani, et al. 2019) menunjukkan bahwa apabila kontrol diri seseorang meningkat, tidak serta merta berpengaruh terhadap menurunnya perilaku konsumtif mahasiswa. Hal ini karena mahasiswa merupakan remaja yang belum mampu mengendalikan dirinya dengan stabil. Hasil penelitian diatas menunjukkan adanya perbedaan terhadap pengaruh kontrol diri terhadap perilaku keuangan (*e-money*), dalam hal ini berkaitan dengan perilaku konsumtif mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini akan mengkaji tentang “Pengaruh Penggunaan *E-Money* Terhadap Perilaku Konsumtif dengan Kontrol diri sebagai Variabel *Intervening*”. Dengan kontrol diri, penggunaan *e-money* yang cenderung berdampak pada perilaku konsumtif dapat dikendalikan.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah penelitiannya adalah masih adanya kontradiksi hasil penelitian antara *e-money* dan perilaku konsumtif. Maka pertanyaan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan *e-money* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif?
2. Apakah penggunaan *e-money* berpengaruh terhadap kontrol diri?
3. Apakah kontrol diri berpengaruh terhadap perilaku konsumtif?
4. Apakah kontrol diri mampu memediasi hubungan antara *e-money* dan perilaku konsumtif?

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup dan pembatasan peneliti bertujuan untuk menghindari adanya pembahasan yang melebar dalam penelitian ini, maka penulis membatasi pembahasan dengan ruang lingkup yang lebih sempit. Objek kajian dalam penelitian ini mengenai pengaruh *e-money* terhadap perilaku konsumtif dengan kontrol diri sebagai variabel *intervening*.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, peneliti bertujuan untuk mengetahui :

1. Besar pengaruh *e-money* terhadap perilaku konsumtif;
2. Besar pengaruh *e-money* terhadap kontrol diri;
3. Besar pengaruh kontrol diri terhadap perilaku konsumtif;
4. Besar mediasi hubungan antara *e-money* dan perilaku konsumtif;

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, berikut dibawah ini :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan referensi bagi peneliti dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang ekonomi digital serta dapat menjadi bahan acuan bagi peneliti selanjutnya terkait dengan permasalahan konsumsi dikalangan mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi mahasiswa, maupun pembaca dalam memahami perilaku konsumtif dimana dapat membedakan mana keinginan dan mana kebutuhan, sehingga menjadi salah satu arahan dalam hidup untuk mengatur keuangan. Serta dapat memberikan informasi bagi peneliti mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan memahami skripsi terhadap penelitian ini maka penulis menguraikan sistematika penulisan menjadi beberapa bab. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

Bab I pendahuluam, memuat uraian tentang latar belakang masalah, rumusan maalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian,

penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II landasan teori, memuat tentang teori yang melandasi penelitian sebagai acuan dalam melakukan analisis terhadap permasalahan, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan hipotesis.

Bab III metode penelitian, memuat deskripsi tentang cara menentukan sampel, jenis dan sumber data, serta metode analisis yang digunakan dalam penelitian.

Bab IV penelitian dan pembahasan, memuat uraian tentang gambaran umum tentang objek penelitian, deskripsi data penelitian, analisis data dan pembahasan dari hasil penelitian.

Bab V penutup, memuat tentang uraian kesimpulan, saran dan keterbatasan dalam penelitian.

