

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu, cara pemikiran seseorang semakin berkembang (modern). Saat ini, dunia teknologi mampu mempengaruhi gaya hidup dan sistem transaksi. Perkembangan teknologi berdampak pada sistem pembayaran di Indonesia yang menggunakan sistem pembayaran non tunai. Penerapan *cashless society* dapat meningkatkan efisiensi perekonomian negara, karena transaksi non tunai menghasilkan penghematan biaya dalam pencetakan dan distribusi uang tunai, penanganan kas dan manajemen administrasi (Tee, 2017). Menurut (Dictionary, 2018), *Cashless Society* adalah suatu pemerintahan yang melakukan transaksi keuangan menggunakan cek, kartu debit atau kredit, dan metode elektronik untuk menggantikan uang tunai yang mana dalam kehidupan sehari-hari, orang melakukan transaksi untuk memenuhi kebutuhannya. Transaksi dapat dilakukan karena terdapat pembayaran. Pada zaman dahulu uang kertas dan koin, seseorang harus membawa wadah besar jika ingin bertransaksi dalam jumlah besar. Namun, dengan berkembangnya teknologi metode pembayaran, setiap orang hanya perlu menggunakan ponsel untuk menghasilkan jumlah besar dan kecil.

Kemudahan dalam penggunaan internet di era digital ini memudahkan semua kalangan masyarakat dalam berbelanja dan bertransaksi secara cepat dengan menggunakan metode pembayaran elektronik diharapkan dapat

meningkatkan minat dan daya beli masyarakat sehingga dapat mendorong roda perekonomian. Mulai dari kebutuhan sehari-hari, makanan dan transportasi. Supermarket, minimarket bahkan sampai warung kecil sudah mulai menyediakan fasilitas pembayaran uang elektronik. Tidak hanya itu, bahkan sekarang sedekah pun bisa dilakukan dengan menggunakan uang elektronik seperti hal yang pernah dilakukan oleh Badan Amil Zakat Nasional yang membuka program sedekah *online* bekerja sama dengan aplikasi *gopay* dan *kitabisa.com*. Banyak orang yang terdorong lebih memilih berbelanja dengan berbagai keuntungan yang ditawarkan pada sistem pembayaran karena efek berkembangnya teknologi.

Pesatnya perkembangan teknologi sekarang menyebabkan paksaan terhadap bank dan institusi keuangan untuk mengadopsi sistem yang mendunia. Pemanfaatan internet di dunia perbankan tidak hanya sebatas melakukan transfer melalui *mobile banking* namun berkembang lagi yaitu untuk melakukan pembayaran melalui metode pembayaran elektronik lainnya. Demi mendorong kehidupan masyarakat yang lebih *cashless* dengan melakukan pembayaran non tunai, kini banyak beredar uang elektronik (*e-money*) dan dompet digital (*e-wallet*). Pembayaran non tunai (*cashless*) sudah hadir di Indonesia pada awalnya diperkenalkan oleh Bank Indonesia (BI) sejak tahun 2014, dimana pada tahun itu BI sudah merancang Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Hal ini tidak lain adalah dampak dari perkembangan teknologi yang begitu pesat secara global. Akibatnya, bank swasta maupun negara berlomba-lomba dalam meluncurkan produk mereka. Bank BRI, misalnya,

mengeluarkan *e-money* yang diberi nama Brizzi, Bank BNI dengan produknya Tap Cash, Bank Mandiri dengan produknya Mandiri e-money, dan *Flash & Sakuku* dari BCA, bahkan provider telekomunikasi juga ikut andil dalam mengeluarkan produknya seperti Telkomsel dengan produk andalannya T-Cash. Namun, banyak juga masyarakat yang belum sepenuhnya antusias dalam menggunakan *e-money* sebab dinilai kurang aman karena masih dalam wujud kartu yang bisa digunakan oleh siapa saja, dan ada juga persyaratan saldo dalam jumlah tertentu yang dirasa memberatkan. Namun, kemunculan *e-money* sendiri menandai sistem pembayaran di dunia berkembang pesat.

E-wallet atau dompet elektronik didefinisikan sebagai kemudahan dalam berbelanja tanpa perlu membawa uang dalam bentuk fisik (non tunai) dan dapat disalurkan pada saat melakukan kegiatan lain (Megadewandaru, 2016). *E-wallet* muncul menawarkan lebih banyak kemudahan yang dapat diakses oleh semua kalangan. Indonesia saat ini memiliki generasi millennial, dimana kebanyakan remaja telah mengenal dan mengadopsi teknologi. Akses terhadap internet telah dapat dinikmati hampir di setiap kalangan secara merata di seluruh penjuru negeri. Hal ini bisa menjadi peluang yang sangat menjanjikan bagi industri perbankan dan *e-commerce* dalam mengembangkan usaha. *E-commerce* dan *e-money* menjadi partner yang kuat dalam industri ini, kemudahan berbelanja, bertransaksi dan *top up* saldo menjadi kunci keberhasilan dari metode pembayaran elektronik.

Dengan adanya kemudahan dalam bertransaksi dengan menggunakan metode pembayaran elektronik ini akan membuat seseorang lebih mudah

membelanjakan uangnya yang mana akan menawarkan gaya hidup untuk lebih efisien atau konsumtif. Pengkonsumsian suatu barang tidak lagi sebagai pemenuhan kebutuhan dasar manusia namun sebagai alat pemuas keinginan. Perubahan makna dalam pengkonsumsian suatu barang ini mengandung indikasi bahwa adanya *spending behavior* yang terjadi ketika menggunakan metode *electronic payment* sebagai uang elektronik. Salah satunya perubahan tersebut ialah dari gaya hidup.

Gaya hidup adalah suatu pola konsumsi uang mencerminkan pilihan seseorang terhadap berbagai hal dan bagaimana menghabiskan waktu dan uangnya (Dwi Ilham, 2014). Gaya hidup sendiri berkaitan dengan perkembangan zaman dan teknologi, dimana semua orang saat ini lebih cenderung mengikuti tren. Seperti saat ini, banyaknya tempat belanja *offline store* maupun *online shop* yang menyediakan barang-barang dengan harga yang relatif lebih murah sehingga hal ini memudahkan banyak orang-orang yang bersaing untuk mendapatkan barang-barang dengan harga yang murah. Penggunaan media internet berkembang dengan cepat dan menjadi bagian terpenting dalam bidang ekonomi dan dalam memenuhi kebutuhan manusia. Penggunaanya juga semakin meningkat tidak hanya dari kalangan remaja seperti pelajar sekolah dan mahasiswa, bahkan anak – anak, orang dewasa sampai kaum lanjut usia pun mulai menjadi pengguna aktif internet. Akibatnya, segala informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses seluruh masyarakat dan diakui atau tidak, perlahan-lahan mulai mengubah pola gaya hidup dan membuat mereka menjadi konsumtif.

Menurut (Endang, 2013) menyatakan bahwa perilaku konsumtif dapat diartikan sebagai kecenderungan seseorang untuk berperilaku secara berlebihan dalam membeli dan menggunakan sesuatu secara irasional dan lebih mengutamakan keinginan dari pada kebutuhan. Pada saat ini perilaku konsumtif sudah menyebar di berbagai kalangan masyarakat, baik pada kalangan dewasa, anak muda maupun pada remaja. Namun, perilaku konsumtif dapat dilihat dari kebiasaan membeli dan membelanjakan uang individu atau yang biasa disebut *spending behavior*.

Spending Behavior (kebiasaan membelanjakan uang) adalah bentuk pendekatan yang digunakan oleh individu dalam melakukan aktifitas mencari, membeli, dan mengkonsumsi produk maupun jasa serta dapat dilihat melalui kebutuhannya (Huddleston dan Minahan, 2011). Sementara, (Furnham, 1999) mendefinisikan *spending behavior* sebagai kecenderungan seseorang dalam membelanjakan uangnya untuk memenuhi keinginan (perilaku boros).

Spending behavior dapat berpotensi memberikan dampak negatif terhadap keputusan keuangan apabila disertai dengan tingkat konsumsi yang tinggi (Gabriela, 2016). Namun, hasil penelitian yang dilakukan oleh (Vyas, 2009) menyatakan bahwa seseorang yang memiliki penghasilan di atas rata-rata lebih cenderung percaya diri dalam membelanjakan uangnya. Artinya orang yang berpendapatan tinggi memiliki kebiasaan berbelanja (*spending behavior*) yang ketat.

Hal ini terlihat dari perilaku konsumtif mahasiswa yang sering melakukan transaksi pemesanan makanan ataupun belanja secara *online* hanya karena ingin mengikuti tren saat ini. Baik meliputi *fashion, life style*, teknologi dan lain sebagainya sehingga mengakibatkan gaya hidup yang berfokus pada status.

Universitas Gresik merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang berada di Kota Gresik dan didirikan pada tanggal 27 Mei 1981, dengan berbagai program studi dan gelar berupa persiapan universitas untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa. Sarana, prasarana dan sarana pendidikan ditingkatkan secara bertahap untuk menyampaikan pengetahuan dan keterampilan secara tepat sasaran. Internet, laboratorium dan perpustakaan disiapkan secara optimal untuk mendukung efektivitas perkuliahan.

Dilihat dari pemakaian *e-wallet* sebagai alat pembayaran, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak penggunaan *e-wallet* yang menjadikan mahasiswa lebih konsumtif terhadap perilaku belanja pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik. Penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak terhadap perilaku belanja mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik jika dilihat dari gaya hidup mahasiswa yang saat ini lebih cenderung mengikuti trend masa kini yang menyebabkan terjadinya perilaku hedonisme. Hal ini disebabkan karena selama ini mahasiswa lebih sering menggunakan aplikasi *e-wallet* sebagai alat pembayarannya dalam membelanjakan uangnya. Begitu juga dengan gaya

hidup mencerminkan perilaku yang menggambarkan seseorang menggunakan waktu dan uang (Sumarwan, dalam Hamdani, 2018).

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan *E-wallet* dan Gaya Hidup Terhadap *Spending Behavior* Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi perumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan *e-wallet* berpengaruh secara parsial terhadap *spending behavior* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik?
2. Apakah gaya hidup berpengaruh secara parsial terhadap *spending behavior* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik?
3. Apakah penggunaan *e-wallet* dan gaya hidup berpengaruh secara simultan terhadap *spending behavior* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *e-wallet* secara parsial terhadap *spending behavior* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik.
2. Untuk mengetahui pengaruh gaya hidup secara parsial terhadap *spending behavior* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *e-wallet* dan gaya hidup secara simultan terhadap *spending behavior* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan bahan pertimbangan serta tambahan referensi bagi mahasiswa atau mahasiswa Universitas untuk penelitian selanjutnya.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan bagi peneliti khususnya dalam bidang pemasaran jasa mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik.

3. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat menambah bahan bacaan serta untuk memperluas pengetahuan mengenai kegiatan penerapan penggunaan *e-wallet* dan gaya hidup yang diterapkan oleh mahasiswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Sebagai langkah kongkrit penerapan ilmu berdasarkan teori yang selama ini didapat peneliti ke dalam praktek pada perusahaan, juga sebagai masukan dan bahan pertimbangan untuk mengadakan perbaikan dalam masalah yang terkait atau berhubungan dengan pengaruh penggunaan *e-wallet* dan gaya hidup terhadap *spending behavior* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik.