

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat pada setiap sektor-sektor kehidupan, tak terkecuali pada perkembangan teknologi sistem pembayaran. Menurut Undang-undang Nomor 23 Tahun 1999, “Sistem Pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme, yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi”. Terdapat dua jenis sistem pembayaran yang berlaku sah di Indonesia yaitu sistem pembayaran tunai dengan alat pembayaran berupa uang kertas dan logam, serta seiring perkembangan teknologi hadir sistem pembayaran non-tunai dengan alat pembayaran berupa Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK), cek, bilyet giro, nota debit, maupun uang elektronik (*card based* dan *server based*).

Pemerintah melalui Bank Indonesia sudah melaksanakan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) sebagai bentuk elektronifikasi agar sistem pembayaran menjadi lebih aman, efisien dan lancar semenjak tahun 2014. Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) merupakan langkah awal Indonesia dalam mewujudkan *cashless society*. Bintarto (2018, hlm. 9) menyatakan bahwa *cashless society* merupakan suatu fenomena di masyarakat mengurangi pembayaran menggunakan uang tunai dan sudah beralih dengan uang digital. Namun menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang dilakukan pada tahun 2020 dengan melibatkan 7000 responden yang tersebar di 34 provinsi menunjukkan sebanyak 80,2% masyarakat masih tidak mempunyai aplikasi uang elektronik dan tidak menggunakan uang elektronik di tengah gencarnya fenomena *cashless society* di Indonesia.

Dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik menyatakan uang elektronik sebagai berikut:

Uang Elektronik merupakan instrumen pembayaran yang memenuhi unsur sebagai berikut: (a) diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit; (b) nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip; dan (c) nilai uang

elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam Undang Undang yang mengatur mengenai perbankan.

Uang elektronik memiliki karakteristik yang berbeda dengan alat pembayaran menggunakan kartu seperti kartu debit, pada uang elektronik ialah uang tunai yang tidak memiliki bentuk fisik, yang nilai uang elektronik disimpan pada suatu media elektronik berupa media chip atau server sehingga tidak termasuk dalam produk simpanan bank, sedangkan kartu debit merupakan alat pengambilan dana yang tersimpan pada rekening tabungan nasabah bersangkutan di suatu bank yang penarikannya dapat dilakukan dengan mengikuti syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh bank bersangkutan. (Usman, 2017, hlm.141-145)

Berikut merupakan nominal uang elektronik pada masyarakat Indonesia pada tahun 2015 hingga tahun 2021:

**Tabel 1.1 Nominal Transaksi Uang Elektronik**

<b>Periode</b>	<b>Nominal (Dalam Juta Rp)</b>
Tahun 2015	5.283.017,65
Tahun 2016	7.063.688,97
Tahun 2017	12.375.468,72
Tahun 2018	47.198.616,11
Tahun 2019	145.165.467,60
Tahun 2020	204.909.170
Tahun 2021	305.435.829

*Sumber: Bank Indonesia, 2022*

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa transaksi menggunakan uang elektronik di setiap tahun mengalami peningkatan yang signifikan. Tahun 2015 transaksi menggunakan uang elektronik sebesar Rp 5.28 triliun, di tahun 2016 transaksi uang elektronik mencapai Rp 7.06 triliun, tahun 2017 mengalami peningkatan sebesar 75,7% menjadi Rp 12,7 triliun, transaksi pada tahun 2018 sebesar Rp 47,1 triliun meningkat sebesar 282,9% dibanding tahun sebelumnya, Di Tahun 2019 pun nominal transaksi mencapai Rp 147,1 triliun, nominal transaksi

tahun 2020 naik 41,2% menjadi Rp 204,9 triliun, dan pada tahun 2021 menjadi Rp 305,4 triliun meningkat 49% dibandingkan tahun sebelumnya.

Menurut survei *Fintech Report 2021: The Convergence Of (Digital) Financial Services* oleh Dailysocial.id mencatat OVO sebagai uang elektronik atau *e-money* yang paling banyak digunakan oleh masyarakat di Indonesia dibandingkan 63 penyedia *e-money* lainnya yang terdaftar di Bank Indonesia, pengguna OVO saat ini tercatat mencapai 58,9% dan 4 penyedia elektronik terbesar lainnya yang digunakan oleh masyarakat Indonesia yaitu Go-Pay, DANA, LinkAja, dan ShopeePay.

Penggunaan uang elektronik lebih banyak menggunakan uang elektronik berbasis server dalam melakukan transaksi pembayaran. Menurut survei Danareksa *Research Institute* pada Agustus 2021 bahwa tujuan penggunaan uang elektronik paling besar digunakan untuk melakukan belanja sebesar 77,45% kemudian 41,28% digunakan untuk pembayaran transportasi, pembayaran tagihan sebesar 20,43%, untuk melakukan transfer dana sebesar 19,15%, untuk fasilitas Paylater 5,53% dan aktivitas lainnya sebesar 0,43% yang digambarkan dalam grafik berikut:



**Gambar 1.1 Tujuan Penggunaan Uang Elektronik**

*Sumber: Survei DRI (Agustus 2021)*

Menurut Dwiastuti, Shinta, dan Isaskar (2012, hlm. 103) dengan adanya perkembangan teknologi yang ditandai dengan hadirnya komputer, internet dan telepon genggam turut menjadi memberi pengaruh serta mengubah perilaku konsumen. Keuntungan menggunakan uang elektronik, yaitu melakukan transaksi menjadi lebih praktis dan nyaman dibandingkan dengan menggunakan uang tunai namun karena penggunaan uang elektronik yang praktis, nyaman, dan berbagai

kemudahan yang ditawarkan ini justru membuat masyarakat khususnya mahasiswa menjadi lebih banyak bertransaksi menggunakan uang elektronik.

Uang elektronik memberikan kemudahan dalam bertransaksi sehingga bertransaksi dapat menjadi lebih efektif, namun kemudahan dalam penggunaan uang elektronik juga dapat menjadi lebih konsumtif dan bertransaksi secara terus menerus dengan menggunakan uang elektronik. Bagi generasi muda khususnya mahasiswa yang secara penghasilan dan karier belum begitu mapan kemudahan dalam penggunaan uang elektronik akan menimbulkan suatu resiko yaitu dapat mengubah pengguna sehingga melupakan tabungan dan investasi dan lebih memilih untuk berbelanja untuk mengikuti keinginannya, sehingga dengan kemudahan yang diberikan justru akan mengubah perilaku menjadi lebih konsumtif.

Mahasiswa pendidikan ekonomi yang seharusnya memiliki pengetahuan yang lebih mengenai ilmu ekonomi yang dapat memprioritaskan kebutuhan dengan skala prioritas sehingga mampu mengambil keputusan secara rasional. Menurut Solihat dan Arnasik (2018, hlm.2) bahwa mahasiswa Pendidikan Ekonomi dapat mengelola perilaku konsumsi sesuai dengan kebutuhannya sebagaimana yang telah dipelajari selama proses perkuliahan. Namun, mahasiswa masih sulit dalam mengimplementasikan pengetahuan mengenai ekonomi yang dipelajari selama perkuliahan dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga saat menggunakan uang elektronik terpengaruh oleh promo dan *cashback* yang diberikan penyedia uang elektronik serta bertransaksi tidak berdasarkan pada kebutuhan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan menyatakan bahwa menggunakan uang elektronik berbasis *server* seperti Go-Pay, Shopeepay, DANA, dan OVO, karena penggunaannya yang praktis dan terhubung dengan *smartphone* sehingga mudah digunakan saat transaksi pembayaran. Rata-rata penggunaan uang elektronik di kalangan mahasiswa Pendidikan Ekonomi yaitu 2-10 kali penggunaan dalam waktu satu bulan namun ada juga yang menjadikan uang elektronik sebagai alat pembayaran utama yang hampir digunakan dalam melakukan transaksi setiap hari seperti untuk pembelian bensin, pulsa, dan membayar parkir.

Pengeluaran mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan saat menggunakan uang elektronik menjadi lebih hemat namun ada juga yang menjadi

lebih besar, dengan nominal pengeluaran menggunakan uang elektronik lebih besar sekitar Rp100.000-Rp400.000 dikarenakan praktis, penggunaannya yang mudah dan terpengaruh oleh promo dan *cashback* yang diberikan penyedia uang elektronik. Menurut Prelec dan Loewenstein dalam Runnemark, Hedman dan Xiao (2015, hlm.6-7) menyebutkan mengenai konsep *The Pain of Paying* yang memiliki makna bahwa seseorang akan lebih banyak melakukan pengeluaran uang saat melakukan pembayaran dengan menggunakan instrumen yang berbeda dibandingkan pengeluaran saat menggunakan uang tunai.

Berdasarkan hasil wawancara menyebutkan bahwa mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan pernah membeli suatu barang atau jasa yang tidak termasuk kebutuhan melainkan suatu keinginan saat menggunakan uang elektronik dan hal tersebut menunjukkan bahwa perilaku mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan telah berubah menjadi lebih konsumtif, karena pembelian yang didasarkan keinginan tanpa memperhatikan manfaat yang diberikan. Menurut Dikria dan Mintarti (2016, hlm. 148) “Perilaku konsumtif adalah kecenderungan membeli atau mengkonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan serta tidak didasarkan atas pertimbangan yang rasional dimana karena individu lebih mementingkan faktor keinginan daripada kebutuhan”.

Sebagai pendukung dalam melakukan penelitian ini terdapat beberapa penelitian terdahulu diantaranya Insana dan Johan (2021, hlm. 431) yang mengungkapkan bahwa penggunaan uang elektronik berpengaruh positif yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, dan menurut Ramadhani (2019, hlm. 77) yang berjudul “Pengaruh Literasi Keuangan, *Electronic Money*, Gaya Hidup dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Strata-1 Manajemen Universitas Sumatera Utara)” bahwa uang elektronik memiliki pengaruh yang positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Strata-1 Manajemen Universitas Sumatera Utara.

Berdasarkan permasalahan dalam penggunaan uang elektronik yaitu perilaku konsumtif pada mahasiswa, perlu adanya kemampuan literasi ekonomi dan kontrol diri mahasiswa yang baik sebagai dasar dalam perilaku konsumsi untuk memenuhi kebutuhannya. Mahasiswa yang memiliki tingkat literasi ekonomi dan kontrol diri

yang baik dapat mengontrol perilaku konsumsinya dan mengelola keuangan sehingga akan terhindar dari perilaku konsumtif.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas peneliti tertarik meneliti mengenai perilaku konsumtif saat menggunakan uang elektronik yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diungkapkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat masyarakat Indonesia yang belum menggunakan uang elektronik di tengah fenomena *cashless society*.
2. Kemudahan dalam melakukan transaksi menggunakan uang elektronik menjadi lebih konsumtif.
3. Pengeluaran mahasiswa dengan menggunakan uang elektronik menjadi lebih besar karena terpengaruh promo dan *cashback* serta bertransaksi tidak berdasarkan pada kebutuhan sehingga terdapat perubahan perilaku mahasiswa yang cenderung menjadi lebih konsumtif.

## **C. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah**

### **1. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diungkapkan di atas, penulis menetapkan batasan masalah dalam ruang lingkup penggunaan uang elektronik dan perilaku konsumtif agar penelitian lebih terarah, terfokus, dan tertuju pada permasalahan yang lebih spesifik pada ruang lingkungannya. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu mengenai penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018, 2019, 2020, dan 2021 Universitas Pasundan.

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang disebutkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) Bagaimana penggunaan uang elektronik mahasiswa Pendidikan ekonomi Universitas Pasundan?
- b) Bagaimana perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan?
- c) Seberapa besar pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan?
- d) Bagaimana implementasi perilaku konsumsi dalam mata kuliah teori ekonomi makro 1 pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan uang elektronik mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan.
2. Untuk mengetahui perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan.
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan.
4. Untuk mengetahui implementasi perilaku konsumsi dalam mata kuliah teori ekonomi makro 1 pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat serta pengembangan teori yang sebagaimana dikemukakan oleh Dwiastuti, Shinta, dan Isaskar (2012, hlm. 103) mengatakan “Perkembangan teknologi komputer dan jaringan internet diikuti oleh perkembangan teknologi telepon genggam, yang mana kehadiran telepon genggam telah mengubah perilaku konsumen” teori di atas menjelaskan perilaku konsumen dapat berubah dengan hadirnya suatu teknologi,

seperti perkembangan teknologi pada sistem pembayaran yaitu uang elektronik serta dapat pemahaman perilaku konsumtif.

## **2. Manfaat Dari Segi Kebijakan**

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan masukan kepada Bank Indonesia dan Penerbit uang elektronik dalam penyusunan kebijakan mengenai uang elektronik pada masyarakat khususnya mahasiswa, dan masukan kepada universitas dalam penyusunan kebijakan mengenai penggunaan uang elektronik di lingkungan pendidikan.

## **3. Manfaat Praktis**

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis mengenai penggunaan uang elektronik dan perilaku konsumtif sebagai berikut:

- a) Bagi penerbit uang elektronik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan pengembangan uang elektronik, agar penggunaan uang elektronik tidak hanya untuk melakukan transaksi pembayaran saja tetapi dapat mengelola dan mengatur keuangan konsumen seperti tabungan atau investasi.
- b) Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan mengenai penggunaan uang elektronik di lingkungan Pendidikan, sehingga uang elektronik dapat digunakan untuk pembayaran biaya-biaya pendidikan.
- c) Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam menggunakan uang elektronik agar tidak mengarah pada perilaku konsumtif, sehingga pembelian dengan uang elektronik didasarkan pada pembelian yang rasional dengan memperhatikan kebutuhan.

## **4. Manfaat Dari Segi Isu**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh para peneliti selanjutnya sebagai bahan referensi penelitian terkait pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif.

## **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kekeliruan dalam menginterpretasikan judul, maka penulis menyusun definisi operasional sebagai berikut:

### **1. Pengaruh**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengaruh> menyatakan “Pengaruh adalah daya dari seseorang yang turut membentuk watak serta perbuatannya”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu upaya berasal dari seseorang yang nanti akan membentuk perbuatannya.

### **2. Uang Elektronik**

Menurut Firmansyah dan Dacholfany (2018, hlm. 80) mengatakan, “uang elektronik (*e-money*) merupakan alat pembayaran non tunai yang sah dimana nilai uangnya disetor terlebih dahulu kepada penerbit dan tersimpan melalui suatu media elektronik”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa uang elektronik adalah salah satu alat pembayaran non tunai yang nilai uangnya disimpan dalam media elektronik.

### **3. Perilaku Konsumtif**

Menurut Warsidi (2010, hlm. 12) menyebutkan “Perilaku konsumtif adalah perilaku individu yang ditunjukkan dengan mengkonsumsi secara berlebihan dan tidak terencana terhadap jasa dan barang yang kurang atau tidak diperlukan. Perilaku ini lebih banyak dipengaruhi oleh nafsu yang semata-mata untuk memuaskan kesenangan serta lebih mementingkan keinginan daripada kebutuhan”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumtif adalah perilaku yang berlebihan dalam mengkonsumsi barang atau jasa secara tidak rasional yang dilandasi oleh keinginan individu.

Berdasarkan pemaparan definisi operasional di atas, penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui daya yang dapat ditimbulkan dari penggunaan uang elektronik sebagai alat pembayaran non tunai sehingga dapat mengubah perilaku seseorang dalam mengkonsumsi barang atau jasa secara tidak rasional yang dilandasi oleh keinginannya.

## **G. Sistematika Skripsi**

Susunan sistematika skripsi dalam penulisan mengenai pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan berpedoman pada Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP UNPAS (2022) yang dapat diuraikan sebagai berikut:

### **1. Bab I Pendahuluan**

Dalam Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP UNPAS (2022, hlm. 37-39) menjelaskan bahwa pendahuluan membahas mengenai suatu permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam, yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

### **2. Bab II Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran**

Dalam Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP UNPAS (2022, hlm. 39-41) menjelaskan bahwa kajian teori dan kerangka pemikiran merupakan landasan teori penelitian yang akan digunakan untuk membahas hasil penelitian, yang berisi kajian teori mengenai variabel penelitian, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis penelitian.

### **3. Bab III Metode Penelitian**

Dalam Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP UNPAS (2022, hlm. 41-45) bahwa metode penelitian yang menjelaskan secara berurutan dan rinci mengenai langkah-langkah serta cara yang akan digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan, yang berisi pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, serta teknik analisis data.

### **4. Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

Dalam Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP UNPAS (2022, hlm. 45-47) menjelaskan bahwa pada bab ini merupakan penyampaian hasil penelitian dan pembahasan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah dan hipotesis penelitian, yang berisi penjabaran data, subjek dan objek penelitian, hasil pengolahan dan analisis data.

## **5. Bab V Simpulan Dan Saran**

Dalam Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP UNPAS (2022, hlm. 47) menjelaskan bahwa pada bab ini merupakan penutup yang berisi simpulan hasil penelitian yang harus menjawab rumusan masalah penelitian, dan saran untuk penelitian selanjutnya yang tertarik meneliti topik ini.