

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, uang memiliki peranan yang penting dalam segala aspek-aspek ekonomi mulai dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Perkembangan perekonomian dunia baik yang berlangsung di negara-negara maju maupun negara-negara berkembang tidak terlepas dari peranan uang. Uang dianggap lebih memperlancar kegiatan perekonomian dan mempermudah langkah yang harus dilakukan seseorang untuk memperoleh barang ataupun jasa yang dapat memenuhi kebutuhan hidupnya.

Proses penggunaan benda-benda sebagai alat tukar menukar atau yang sekarang disebut sebagai uang berlangsung secara bertahap dan sangat lama hingga dalam perkembangan selanjutnya masyarakat menggunakan benda logam dan kertas sebagai uang dan penggunaan uang tidak tunai sudah mulai dikenal. Perkembangan penggunaan uang yang tidak berbentuk secara konkrit ini, seiring dengan melesatnya perkembangan teknologi informasi yang dapat memudahkan, mengefisieni, mengurangi waktu dan biaya dalam bertransaksi. Dengan demikian, timbullah kecenderungan masyarakat untuk menggunakan uang elektronik atau *electronic money* atau *e-money*.

Uang elektronik berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 memiliki arti sebagai instrumen pembayaran yang memuat beberapa unsur seperti diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit, nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu media *server* atau *chip*, dan nilai uang elektronik yang dikelola merupakan simpanan dan dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana.

Hampir semua kegiatan, sudah menggunakan uang elektronik sebagai alat pembayaran. Mulai dari belanja, transportasi, akomodasi, makanan, tiket bioskop, tiket jalan tol, berbagai macam tagihan rumah tangga seperti listrik, air, telepon,

dan sebagainya., supermarket, minimarket sudah mulai menyediakan fasilitas pembayaran uang elektronik. Dengan menggunakan aplikasi *e-wallet* seperti *Dana*, *Go-Pay*, *Link Aja*, *Shopee Pay*, dan lain sebagainya kerap kali dimanfaatkan sebagai wadah pembayaran belanja. Tidak hanya itu, sedekah pun bisa dilakukan dengan menggunakan uang elektronik seperti halnya yang pernah dilakukan oleh Badan Amil Zakat Nasional yang membuka program sedekah *online* bekerjasama dengan *gopay* dan *kitabisa.com*.

Terhitung sejak bulan Maret 2020, dengan dinyatakannya kemunculan virus baru yang melanda Indonesia dan berbagai negara di dunia yaitu *Covid-19* atau disebut juga Virus *Corona* maka semua kegiatan pembayaran dilakukan dengan transaksi uang elektronik. Karena diperkirakan lebih mudah dalam melakukan transaksi, tanpa melakukan kontak langsung terhadap uang untuk mencegah penyebarluasan virus-virus yang menyebabkan bertambahnya angka positif *Covid-19*. Adapun cara pemerintah Indonesia dalam mencegah hal ini diantaranya adalah dengan cara membuat aplikasi-aplikasi untuk pembayaran secara nontunai atau uang elektronik.

Berdasarkan Rida (2020) Kemudahan penggunaan uang elektronik ini tidak terlepas dari beberapa indikator yang membuat semua orang ingin menggunakannya, diantaranya yaitu mudah dipelajari, fleksibel, dapat mengontrol pekerjaan, serta mudah digunakan.

Kemudahan dalam bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik ini akan membuat seseorang lebih mudah membelanjakan uangnya yang mana akan menawarkan gaya hidup untuk lebih efisien 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.

Salah satu yang mudah mengakses sumber daya dan peluang ekonomi yang baik adalah mahasiswa. Mahasiswa sebagai generasi milenial atau generasi yang melek akan teknologi dan hidup di tengah *internet of things* dianggap dapat menyesuaikan diri dengan budaya baru, seperti membayar secara non-tunai atau

menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi. Terlebih lagi, dengan bertransaksi dengan uang elektronik sifatnya sangat mudah dan praktis. Tentu saja hal ini sesuai dengan karakteristik dari generasi milenial khususnya mahasiswa yang suka segala sesuatunya itu dilakukan dengan mudah dan praktis.

Perilaku konsumtif mahasiswa memiliki aspek positif dan negatif (Tresnaatmaja, 2019) dan (Aprilia dan Hartono, 2014). Aspek positif dari perilaku konsumtif yaitu timbul rasa puas, rasa puas ini timbul karena konsumen bisa memilih kombinasi berbagai macam barang dan jasa yang terbaik dari anggaran yang tersedia, selain itu perilaku konsumtif juga dapat menambah pengalaman, hal ini terjadi apabila konsumen mengonsumsi barang dan jasa baru, yang belum pernah dipakai atau digunakan sebelumnya. Selain itu juga banyak juga dari kalangan mahasiswa yang menggunakan kemudahan penggunaan uang elektronik untuk membeli barang-barang yang kemudian dijual kembali untuk mendapatkan keuntungan dan sebagai usaha sampingan mahasiswa. Selain itu, perilaku konsumtif juga memiliki aspek negatif. Salah satunya adalah memupuk sifat dan gaya hidup konsumerisme, yang menganggap barang-barang sebagai ukuran kesenangan, kebahagiaan, dan harga diri (*prestige*) (Jati, 2015; Saputra dan Listyani, 2017; Rani, 2020). Perilaku konsumtif tersebut akan mendorong mahasiswa tidak hanya membeli barang-barang yang menjadi kebutuhan kuliahnya saja tetapi bisa juga untuk membeli barang dan jasa yang sebenarnya belum menjadi kebutuhannya.

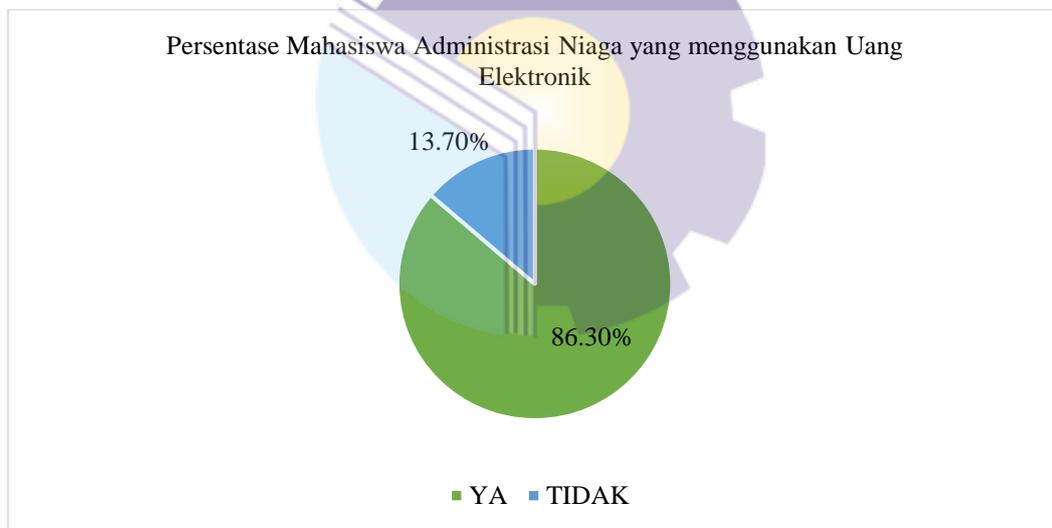
Berdasarkan Rida (2020), perilaku konsumtif juga memiliki indikator yang mempengaruhi keberlangsungannya terhadap mahasiswa, yaitu tidak mempertimbangkan fungsi atau kegunaan ketika membeli barang, mengonsumsi barang secara berlebihan, mendahulukan keinginan daripada kebutuhan, dan tidak ada skala prioritas.

Semakin mudahnya bertransaksi dengan adanya uang elektronik membuat masyarakat lebih khusus mahasiswa, rentan dengan perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif merupakan perilaku konsumen yang tidak rasional dalam mengonsumsi barang dan jasa yang memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan demikian, semakin meningkatnya kemajuan di bidang teknologi akan mempengaruhi perilaku

konsumen termasuk mahasiswa. Semakin tinggi penggunaan uang elektronik maka semakin tinggi pula pengeluaran konsumsi yang dilakukan seorang mahasiswa.

Semakin meningkatnya penggunaan uang elektronik yang sifatnya sangat mudah dan praktis di kalangan mahasiswa ini berdampak pula bagi mahasiswa yang terpengaruh untuk mengikuti perubahan sistem pembayaran dalam bentuk non tunai. Dalam perkembangannya, mahasiswa mulai beralih menggunakan uang elektronik dibandingkan dengan uang tunai dalam melakukan berbagai transaksi yang memenuhi kebutuhan hidupnya. Hal ini membuat mereka rentan dengan perilaku konsumtif.

Berdasarkan wawancara singkat dan penyebaran kuesioner awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap mahasiswa Administrasi Niaga Politeknik Negeri Bengkalis, menunjukkan hasil seperti dibawah ini:



Gambar 1.1 Persentase mahasiswa Administrasi Niaga yang menggunakan uang elektronik
Sumber: Data Olahan, 2022

Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa Administrasi Niaga Angkatan 2019 dan Angkatan 2020 dengan bunyi pertanyaan “Apakah Anda menggunakan uang elektronik?” didapatkan jumlah responden sebanyak 124 orang dengan persentasi 86,30% atau 107 orang yang menjawab “Ya”, dan 13,70% atau 17 orang yang menjawab “Tidak”. Dapat disimpulkan bahwa hampir semua mahasiswa Administrasi Niaga telah menggunakan uang elektronik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penelitian ini diajukan dengan judul **Dampak Penggunaan Uang Elektronik Pada Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Bengkalis Tahun Angkatan 2019 dan 2020.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas maka dapat disusun rumusan masalah, yaitu: Apakah penggunaan uang elektronik berdampak pada perilaku konsumtif mahasiswa?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini hanya dilakukan pada Mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan uang elektronik pada perilaku konsumtif mahasiswa. Selain itu, batasan masalah dalam penelitian ini hanya berfokus pada mahasiswa jurusan Administrasi Niaga.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui apakah penggunaan uang elektronik berdampak pada perilaku konsumtif mahasiswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan ilmu pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman peneliti tentang dampak penggunaan uang elektronik pada perilaku konsumtif mahasiswa. Selain itu penulisan ini merupakan syarat untuk merupakan syarat untuk mengikuti ujian skripsi untuk mendapatkan gelar diploma 4 bidang Akuntansi Keuangan Publik Politeknik Negeri Bengkalis.

b. Bagi Akademisi

Peneliti berharap penelitian ini dapat digunakan oleh pihak akademisi sebagai bahan masukan yang memiliki manfaat bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang sejenis.

c. Bagi Mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai saran sehingga dapat mengoptimalkan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka dan penjelasan landasan teori pendukung yang berkaitan dengan topik penelitian yang akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan pembahasan masalah.

BAB 3 : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang lokasi dan waktu penelitian, objek penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengolahan data, metode analisis data, jenis penelitian dan definisi konsep dan operasional.

BAB 4 : DESKRIPSI HASIL PENELITIAN DAN ANALISA

Bab ini menjelaskan deskripsi data yang telah diperoleh dan analisis data dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB 5 : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian dari penelitian yang telah dilakukan yang menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari peneliti.

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
BIODATA PENULIS

