

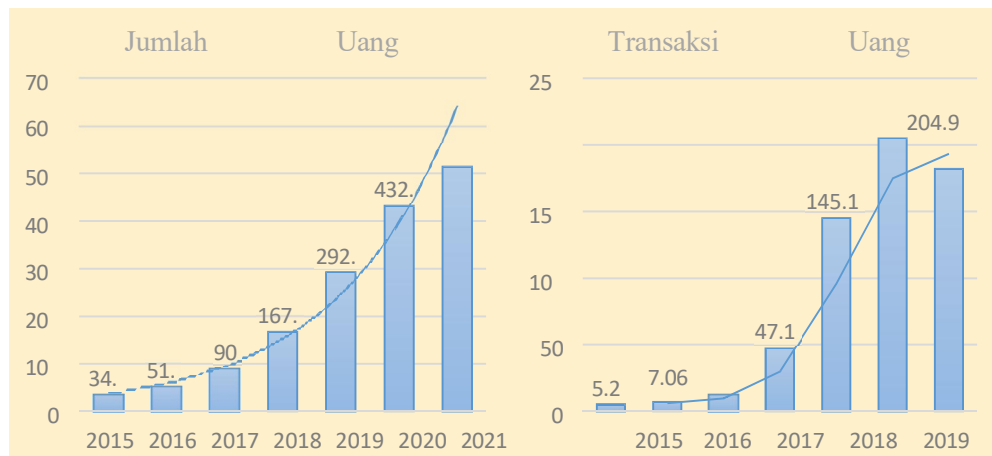
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan kemajuan dunia teknologi dan informasi khususnya di bidang sistem pembayaran. Dalam konteks transaksi jual-beli, perkembangan teknologi telah mengubah penggunaan uang tunai sebagai alat pembayaran umum. Uang non tunai dinilai lebih efektif dan efisien serta semakin populer berkat kemajuan teknologi. Berbagai transaksi dan pembayaran dapat dilakukan secara digital melalui aplikasi yang terpasang di smartphone masing-masing individu, tanpa menggunakan kartu fisik.

Dengan ini, kekhawatiran tentang meninggalkan dompet di rumah dapat diatasi, karena pengguna dapat dengan mudah melakukan pembayaran digital melalui smartphone mereka secara aman dan cepat (Dwi Rorin, 2021). Konsep dompet digital sebagai akun prabayar yang dilindungi kata sandi memungkinkan pengguna menyimpan dana yang dapat digunakan untuk berbagai transaksi online, seperti membayar bahan makanan, belanja online, dan membeli tiket pesawat. Keunggulan dompet digital juga terletak pada kemudahan mengunduh aplikasi secara gratis melalui smartphone setiap pengguna.



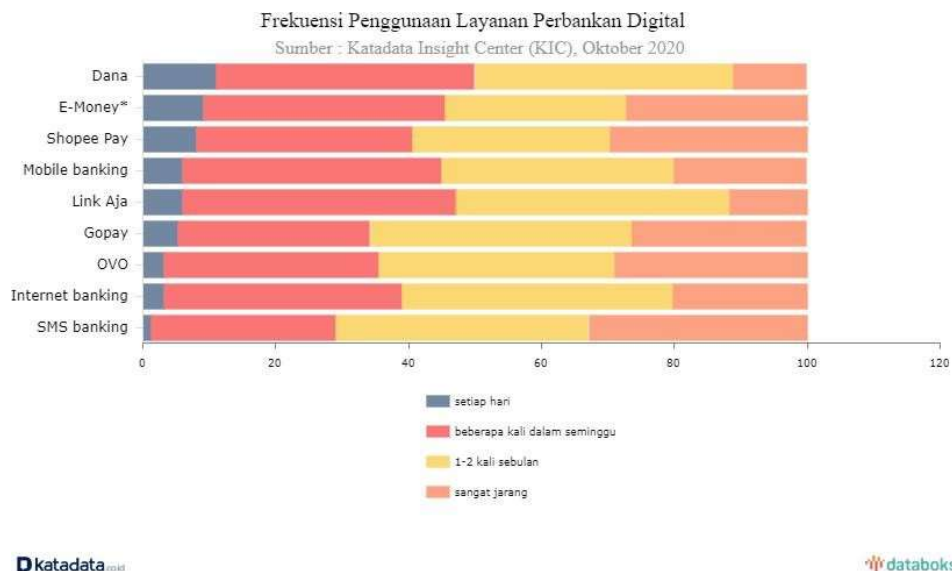
c

Gambar 1. 1 Jumlah Uang Elektronik dan Nilai Transaksi Uang Elektronik

Sumber: Bank Indonesia (2021)

Dari gambar 1.1 data yang berasal dari Bank Indonesia menunjukkan bahwa jumlah transaksi uang elektronik mengalami pertumbuhan yang signifikan setiap tahunnya. Pada kuartal III tahun 2021, transaksi uang elektronik mencapai 182,16 triliun, menunjukkan peningkatan yang konsisten dari tahun 2015 hingga 2021. Jumlah uang elektronik yang beredar terus meningkat setiap tahun, mencapai puncaknya pada tahun 2021 dengan total 513,9 juta transaksi. Kesadaran masyarakat akan manfaat penggunaan uang elektronik menjadi faktor utama dalam meningkatnya transaksi dan jumlah uang elektronik. Berdasarkan data Bank Indonesia, uang elektronik dianggap sebagai alternatif pembayaran yang potensial dan dapat membantu pemerintah dalam mengurangi peredaran uang secara fisik.

Pada saat ini ada beberapa fitur sistem dari pembayaran elektronik seperti pembayaran mikro, *e-cash* atau *digital cash*, *smart card*, *e-check* dan *e-wallet*, tentunya dengan fungsi, karakteristik dan keunggulan yang berbeda (Mahribi, 2020). Peran *e-wallet* sebanding dengan fungsi dompet fisik, yang memiliki kemampuan untuk memberikan keamanan selama proses pembayaran. Penggunaan *e-wallet* mirip dengan pembayaran secara tunai, di mana seseorang yang menggunakan *e-wallet* dapat membayar berbagai layanan seperti tiket pesawat, makanan, tiket bioskop, dan berbelanja online.



Gambar 1. 2 Frekuensi Penggunaan Layanan Perbankan Digital

Sumber : Katadata Insight Center (KIC), Oktober 2020

Pada Gambar 1,2 Berdasarkan riset dari Katadata Insight Center (KIC), sekitar 11,1% dari responden secara aktif menggunakan dompet digital setiap harinya. Dalam proses transaksi sehari-hari, DANA

menjadi pilihan bagi persentase tersebut. Sebaliknya, 9,1% dari responden lebih memilih *e-money* seperti Mandiri, Brizzi, dan Flazz, namun angka ini lebih rendah dibandingkan dengan pengguna DANA. Selain itu, sekitar 27,3% dari responden termasuk dalam kategori yang jarang menggunakan *e-money*, menduduki posisi di bawah SMS Banking, Shoppe Pay, dan OVO.

Di Indonesia, penggunaan *e-wallet* (dompet digital) semakin meningkat dari tahun ke tahun. Bank Indonesia memiliki kurang lebih 38 aplikasi *e-wallet* yang terdaftar. Namun jika dilihat dari jumlah unduhan di Google Play dan App Store, ada lima dompet digital Indonesia yang pengguna aktifnya di Tanah Air. Mereka adalah DANA, OVO, LinkAja, Genius, dan Go-Pay. Misalnya saja DANA yang merupakan aplikasi e-wallet dengan rating 4,3 Google Play Store dan akan diunduh oleh kurang lebih 10 juta masyarakat Indonesia pada tahun 2023.

DANA adalah platform pembayaran dompet digital (e-wallet) milik Indonesia. DANA memiliki konsep open platform yang artinya e-wallet DANA dapat didaftarkan dan digunakan di berbagai platform baik offline maupun online, namun tetap terintegrasi (Sutanto & Yessica, 2020). DANA sudah mendapat izin sebagai lembaga keuangan digital (LKD) dari Bank Indonesia. Selain itu, DANA memiliki beberapa keunggulan dibandingkan kompetitornya sebagai salah satu dompet digital dan e-wallet saat ini. DANA terhubung dengan data kependudukan dan pencatatan sipil. Selain itu, DANA juga bermitra dengan ATM Bersama dan BPJS. DANA juga memiliki beberapa fitur yang sangat menarik yang tidak dimiliki kompetitornya. Merupakan fitur yang memungkinkan Anda mentransfer dana ke pengguna aplikasi DANA lainnya tanpa biaya apapun. Fitur ini biasanya digunakan untuk memudahkan transaksi tanpa pelanggan

harus memikirkan biaya transfer untuk setiap transaksi.

Perilaku konsumtif merupakan hal yang lumrah di kalangan pelajar, khususnya mahasiswi. Remaja konsumtif mungkin menggunakan faktor emosional, seperti pertimbangan reputasi semata, sebagai dasar pengambilan keputusan. Di sisi lain, remaja yang lebih rasional cenderung mempertimbangkan pandangan masyarakat dan harga produk dalam tren dan gaya populer. Perilaku konsumen bukan lagi sekedar pemuasan kebutuhan, melainkan pemenuhan keinginan terkait perbaikan gaya hidup, menjaga reputasi, mengikuti tren, dan alasan-alasan lain yang sebenarnya kurang esensial. Ketika seseorang berbelanja, terkadang ia melupakan tujuan awalnya, yaitu membeli barang-barang yang dibutuhkan (Dwi Rorin, 2021). Faktor seperti adanya promosi dan penampilan barang yang menarik dapat membuatnya tertarik untuk membeli, meskipun tidak sesuai dengan kebutuhan utama. Perilaku konsumtif cenderung dipengaruhi oleh dorongan nafsu untuk memuaskan kesenangan dan lebih mementingkan keinginan daripada kebutuhan esensial. Hal ini dapat menyebabkan pemborosan, padahal seharusnya uang tersebut dapat dimanfaatkan untuk keperluan yang lebih penting.

Perilaku konsumen mempunyai dampak positif dan negatif. Salah satu dampak positif dari perilaku konsumen adalah terciptanya kepuasan. Rasa kepuasan ini muncul dari kemampuan konsumen dalam memilih kombinasi produk dan layanan terbaik sesuai anggarannya. Selain itu, perilaku konsumen juga dapat memberikan kontribusi terhadap pengalaman, terutama ketika konsumen mencoba produk atau jasa baru yang belum pernah mereka gunakan sebelumnya. Di sisi lain, perilaku konsumen juga mempunyai dampak negatif. Salah satunya adalah pengembangan sikap dan gaya hidup yang mengukur kebahagiaan, kepuasan, dan harga diri seseorang berdasarkan harta

benda. Dengan adanya sikap atau gaya hidup seperti ini, individu cenderung terdorong untuk membeli barang dan jasa yang sebenarnya tidak merupakan kebutuhan esensial (Ria Susanti, 2021).

Dengan adanya dompet digital seperti OVO, Gopay, Dana, dan Linkaja telah mendorong peningkatan perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa karena kemudahan layanan transaksi digital. Berdasarkan hasil riset lembaga riset berbasis aplikasi Snapcart, transaksi yang paling umum adalah dalam kategori retail (28%), pemesanan transportasi online (27%), dan pemesanan makanan online (20%). Sementara itu, transaksi lain mencakup e-commerce (15%) dan pembayaran tagihan (7%). Dalam segmen transaksi pemesanan transportasi online dan pengiriman makanan online, hasil penelitian Snapcart menunjukkan bahwa Dana menduduki posisi unggul sebagai dompet digital yang paling banyak digunakan, dengan 71% responden yang memilih Dana untuk transaksi ini. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik untuk transaksi sehari-hari seperti transportasi, pengiriman makanan, dan berbelanja telah menjadi populer di kalangan konsumen Indonesia, terutama di kalangan generasi milenial dan Z yang terampil dalam menggunakan teknologi. Fenomena maraknya penggunaan dompet digital di kalangan generasi milenial dan Z juga menarik perhatian peneliti untuk mengkaji penggunaan teknologi kekinian (uang elektronik) dari perspektif motif dan interaksi.

Berdasarkan fenomena dari latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul tentang PENGARUH *CASHLESS SOCIETY* TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA MANAJEMEN PRODI S1 FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS JAMBI YANG DI MEDIASI *E-MONEY* DANA

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada latar belakang, adapun permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh *cashless society* terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi?
2. Apakah terdapat pengaruh *cashless society* terhadap *e- money* dana ?
3. Apakah terdapat pengaruh *e-money* dana terhadap pengaruh konsumtif Mahasiswa S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi?
4. Apakah terdapat pengaruh *cashless society* terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi yang di mediasi *e-money* dana?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, yang menjadi tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh *cashless society* terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi.
2. Untuk mengetahui pengaruh *cashless society* terhadap *e- money* dana ?
3. Untuk mengetahui pengaruh *e-money* dana terhadap pengaruh konsumtif Mahasiswa Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi?
4. Untuk mengetahui pengaruh *cashless society* terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi yang di mediasi *e-money* dana?

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini yang peneliti harapkan yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman juga wawasan berpikir peneliti dalam menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama masa pembelajaran dibangku kuliah.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengetahui pengaruh *e-money* terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi, dimana diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memecahkan masalah yaitu masalah praktis dalam perusahaan yang ada hubungannya dengan penelitian yang akan digunakan.