

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi merupakan suatu fenomena perkembangan teknologi digital yang tidak dapat dihindari oleh setiap kalangan. Perkembangan internet menyebabkan terbentuknya dunia baru yang disebut dunia maya. Di dunia maya, setiap individu memiliki hak dan kemampuan untuk berinteraksi dengan individu lain tanpa batasan apapun yang dapat menghalanginya. Globalisasi yang sempurna sebenarnya telah berjalan di dunia maya yang menghubungkan seluruh komunitas digital. Dari seluruh aspek kehidupan manusia yang terkena dampak kehadiran internet, sektor bisnis merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi serta paling cepat tumbuh. Internet memiliki peran yang sangat penting pada era saat ini. Fenomena ini merambat kesemua lapisan masyarakat khususnya kalangan muda. Kalangan muda merupakan lapisan yang paling mudah untuk menerima arus globalisasi. Di zaman era globalisasi yang semakin maju, setiap individu dituntut dalam memenuhi kebutuhan hidup. Kebutuhan adalah keinginan manusia terhadap barang dan jasa yang harus dipenuhi dan jika tidak dipenuhi akan berpengaruh terhadap keberlangsungan hidup atau bisa menimbulkan dampak negatif.

Kebutuhan didalam hidup manusia terbagi menjadi tiga yaitu kebutuhan primer, kebutuhan sekunder dan kebutuhan tersier. Kebutuhan primer yaitu kebutuhan yang mutlak harus dipenuhi untuk kelangsungan hidup manusia. Kebutuhan primer disebut juga kebutuhan pokok. Seandainya kebutuhan primer tidak dipenuhi, kelangsungan hidup manusia akan terganggu. Contoh kebutuhan primer, antara lain makan, minum, pakaian, dan tempat tinggal.

Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang dipenuhi setelah kebutuhan pokok terpenuhi. Kebutuhan sekunder merupakan kebutuhan atau pelengkap kebutuhan pokok. Kebutuhan sekunder setiap orang dapat berbeda-beda. Contoh kebutuhan sekunder adalah radio, perabot rumah tangga, pendidikan, tas, sepeda motor, meja, kursi, alat tulis, dan alat olahraga.

Kebutuhan tersier adalah kebutuhan yang dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi dengan baik. Pada umumnya, pemenuhan kebutuhan tersier dilakukan oleh orang-orang yang berpenghasilan tinggi dan biasanya digunakan untuk menunjukkan status sosial. Contoh kebutuhan tersier, antara lain kebutuhan rumah mewah, perhiasan, berlian, dan mobil mewah.

Setiap individu memiliki kebutuhan hidupnya masing-masing, dimana semua kebutuhan tersebut berusaha untuk dipenuhi dengan cara yang berbeda-beda. Semakin tinggi keinginan individu dalam memenuhi keinginannya semakin banyak pula kebutuhan tersebut yang harus dipenuhi. Bahkan tidak jarang seseorang mengikuti *trend* dan membeli sesuatu yang sebenarnya tidak diperlukan yang menjurus pada perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif seperti ini biasanya terjadi pada kalangan remaja contohnya seperti mahasiswa.

Mahasiswa berada pada rentang usia dewasa awal dan mula terpengaruh dengan perubahan budaya sosial sehingga mempunyai perilaku yang cenderung konsumtif. Hal ini terkait dengan penampilan yang menunjang kepercayaan diri. Perilaku konsumtif dilakukan oleh mayoritas mahasiswa diantaranya karena beberapa penyebab, yakni karena adanya prioritas lebih terhadap penampilan, keinginan agar selalu ikut *trend*, masih kesulitan dalam mengatur dan merencanakan keuangan, kesulitan mengendalikan keinginan atau kebutuhan, memiliki ego yang tinggi dan kecenderungan untuk mencoba hal-hal yang baru.

Menurut Mujahidah, (2020) Perilaku konsumtif merupakan kegiatan membeli atau menggunakan barang maupun jasa secara berlebihan dan tidak berdasarkan pertimbangan yang matang dengan tujuan untuk keinginan dan kepuasan semata bukan untuk kebutuhan, hanya sekedar untuk mengikuti *trend* dan *mode* serta hanya ingin memperoleh pengakuan sosial. Dalam perilaku konsumtif seseorang harus mengeluarkan biaya yang lebih tinggi karena mereka tidak hanya memenuhi kebutuhan sehari-hari melainkan untuk keinginan-keinginan dan gaya hidup mewah. Hal itu dapat menimbulkan banyak permasalahan seperti pemborosan.

Dalam perkembangan teknologi pada masa kini, perilaku konsumtif bukanlah sesuatu hal yang asing, melainkan sudah melekat pada kehidupan

manusia. Perilaku konsumtif tidak bisa dibiarkan tumbuh dalam kehidupan masyarakat karena hal itu dapat mempengaruhi kondisi keuangan seseorang. Perilaku konsumtif yang tidak dapat dikendalikan akan mempengaruhi kebiasaan dan menjadi gaya hidup seseorang (Almas, 2019). Perilaku konsumtif akan lebih mudah muncul jika seseorang tidak dapat mengontrol diri dalam melakukan pembelian online dan tidak bisa dalam mengelola atau mengatur keuangan pribadi (uang saku).

Faktor yang diduga mempengaruhi perilaku konsumtif yaitu adanya layanan *e-commerce*. *E-commerce* merupakan penjualan dan pembelian yang dilakukan melalui media elektronik. Salah satu *e-commerce* yang saat ini sedang banyak digunakan Masyarakat adalah shopee. Shopee merupakan platform berbelanja yang berbasis online dengan menyediakan berbagai macam produk penjualan seperti elektronik, aksesoris, pakaian, sampai fashion. Shopee memiliki keunggulan lain yang mana pembeli dapat mengembalikan barang jika barang yang diterima tidak sesuai. Pengguna shopee dengan mudahnya menemukan barang hanya dengan memasukkan nama atau gambar dalam kolom pencarian kemudian muncul gambar dalam kolom pencarian kemudian muncul gambar, harga, dan ulasan pembeli dari barang yang dicari oleh pembeli.

Dengan adanya fasilitas berbelanja dengan mudah, dapat mendatangkan perubahan dalam gaya hidup mahasiswa, Pada mulanya mahasiswa memang berbelanja didasarkan pada kebutuhan tetapi setelah munculnya shopee dengan fitur yang memudahkan untuk berbelanja maka saat ini mahasiswa mengalami perubahan dalam berbelanja yang mana hanya untuk kesenangan dan gaya hidup sehingga menyebabkan seseorang melakukan berbelanja secara berlebihan (boros) dan menghabiskan uang saku yang didapatkan untuk berbelanja barang yang tidak dibutuhkan atau berperilaku konsumtif (konsumerisme).

Gambar 1.1 Angka Pengguna E-Commerce di Indonesia



Sumber : (Christy, 2020)

Berdasarkan data statistik di atas, pengguna e-commerce di Indonesia diprediksi meningkat hingga 189,6 juta pengguna pada 2024. Sejak 2017, sudah ada 70,8 juta pengguna e-commerce dan jumlahnya tiap tahun meningkat. Pada 2018, mencapai 87,5 juta pengguna e-commerce di Indonesia. Sementara pada 2020, mencapai 129,9 juta pengguna e-commerce. Pada 2021, diprediksi mencapai 148,9 juta pengguna, sedangkan pada 2022 mencapai 166,1 juta pengguna, 2023 mencapai 180,6 juta pengguna, dan pada 2024 mencapai 189,6 juta pengguna. Dan aktifitas yang biasa dilakukan melalui media online ini adalah untuk mengakses berita atau informasi, serta sebagai sarana hiburan, namun selain itu, aktivitas lain yang juga dilakukan oleh masyarakat Indonesia ketika menggunakan internet adalah mencari/membeli produk atau jasa bagi kebutuhan mereka.

Menurut Hasnira, (2017) selain *e-commerce* shopee faktor lain yang mempengaruhi terjadinya perilaku konsumtif adalah faktor ekonomi yaitu uang saku. Uang saku merupakan pendapatan yang diperoleh seseorang dari orang tuanya (Rosyidah, Z., & Andrias, 2015) dan selanjutnya uang ini dapat mempengaruhi pola konsumsi baik rutin maupun tidak rutin, salah satu penentu utama praktik pengelolaan keuangan mahasiswa adalah uang saku mereka (Rozaini & Harahap, 2019). Mahasiswa mengelola keuangan pribadi sendiri berdasarkan jumlah uang saku yang diberikan oleh orang tua setiap bulannya. Mahasiswa yang memiliki uang saku dalam kategori rendah cenderung memiliki perilaku konsumtif yang lebih

terkendali dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki jumlah uang saku dalam kategori tinggi. Pemberian uang saku kepada anak adalah bagian dari pengalokasian pendapatan keluarga kepada anak untuk keperluan harian, mingguan, bahkan bulanan, baik keperluan jajan maupun keperluan lainnya, contohnya untuk alat tulis, menabung, makan, minum dan lain sebagainya (Widyoningsih & Kusnaeni, 2016). Pada kenyataannya anak yang masih mendapatkan uang saku dari orang tuanya tetap memilih bekerja paruh waktu, diantaranya pendapatan dari bekerja paruh waktu tersebut dapat digunakan untuk tambahan uang saku dari orang tua. Hal ini bukan saja didasari untuk memenuhi kebutuhan yang diperlukan, tetapi sudah menjadi pola hidup remaja untuk dapat diakui eksistensinya dimasyarakat agar menjadi sama dengan teman sebayanya.

Gaya hidup juga merupakan faktor yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif seseorang. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dimana gaya hidup mewah dapat diartikan dengan gaya hidup konsumtif (*consumptive*) adalah boros atau perilaku boros yang mengkonsumsi barang atau jasa secara berlebihan atau bukan atas dasar kebutuhan. Gaya hidup konsumtif menurut Pratiwi, (2015) yaitu meliputi seluruh kelompok masyarakat. Sementara gaya hidup sederhana merupakan gaya hidup yang tidak melebihi tingkat pendapatan, hidup sederhana berarti membebaskan segala ikatan yang tidak diperlukan, berbeda dengan kemiskinan, kesederhanaan merupakan suatu pilihan, keputusan untuk menjalani hidup yang berfokus pada apa yang benar-benar berarti.

Dari data yang didapatkan melalui website dashboard unja bahwa mahasiswa S1 dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis ditetapkan sebagai populasi, dengan total jumlah mahasiswa aktif S1 di Universitas Jambi pada tahun ajaran semester genap 2024/2025 mencapai 23.566 orang, terbagi dalam 8 fakultas dan 92 program studi.

Tabel 1.1 Perkembangan Jumlah Mahasiswa Aktif S1 Universitas Jambi Tahun 2024/2025

No	Fakultas	Jumlah Mahasiswa
1	FEB	3334
2	FH	2616
3	FKK	2388
4	FST	3183
5	FAPERTA	3871
6	FAPET	1083
7	FKIP	7091
Jumlah		23.566

Sumber : Dashboard Unja, 2025

Berdasarkan tabel 1.1 yang diambil melalui dashboard universitas jambi dapat dilihat bahwa mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis menempatin urutan ketiga terbanyak sebagai mahasiswa aktif yaitu berjumlah 3.334 orang. Penelitian ini mengambil objek mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi Tahun Ajaran 2024/2025. Dikarenakan berada di rentang usia remaja (usia produktif). Karena sebagian besar mahasiswa berada pada usia remaja, umumnya memiliki perilaku konsumtif yang cukup tinggi. Dengan demikian, mahasiswa tentunya masih mendapatkan uang saku dari orang tua dan cenderung mudah terpengaruh oleh gaya hidup yang mewah, eksis, mengikuti trend, dan berusaha memuaskan keinginan, bukan berdasarkan prioritas kebutuhan. Ketika terdapat hal-hal baru, mereka tidak ragu untuk membeli bahkan mencobanya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka judul yang dipilih dalam penulisan skripsi ini adalah **“Pengaruh *E-Commerce* Shopee, Uang Saku dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi (Studi Kasus Mahasiswa Program Sarjana S1)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik sosial dan ekonomi Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi?
2. Bagaimana pengaruh *e-commerce* shopee, uang saku dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis karakteristik sosial dan ekonomi Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh *e-commerce* shopee, uang saku dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini akan menambah substansi ilmu mengenai kelanjutan ilmu ekonomi yang telah ada, yaitu dalam hal pengaruh *e-commerce* shopee, uang saku dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi.

2. Secara Praktis

Penelitian ini dapat dibuat referensi, acuan, dan penilaian dalam membangun gagasan sejenis serta melihat penanganan perilaku konsumtif yang dilakukan oleh mahasiswa.