

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era revolusi industri 5.0 dalam kemajuan teknologi yang berkembang pesat sangat berpengaruh terhadap bisnis perbankan, khususnya pada sistem pembayaran yang selaras dengan fungsi dan tujuan uang. *Financial Technology* atau sering dikenal *Fintech* yang lebih dikenal masyarakat saat ini, dapat mempermudah transaksi dalam sistem pembayaran apa pun (Sumadi et al., 2022). Pembayaran non tunai atau uang elektronik, telah menggantikan uang tunai sebagai alat transaksi karena kemajuan teknologi.

Penggunaan uang elektronik telah digunakan secara luas dan diterapkan di beberapa negara, dengan tujuan untuk mengurangi penggunaan uang tunai sebagai alat transaksi mikro maupun ritel. Indonesia adalah salah satu negara yang menerapkan *fintech* karena populasi masyarakat yang sangat menggunakan internet dan merupakan salah satu faktor pendorong perkembangan *fintech*.

Generasi muda di Indonesia, terutama mahasiswa sangat tertarik dengan sistem transaksi pembayaran non tunai dan banyak mahasiswa sekarang sudah mengurangi jumlah uang yang mereka simpan di dompet, karena kurang aman dan kurang efisien. Transaksi non tunai sangat disukai oleh mahasiswa disebabkan banyak faktor yang mendukung, seperti kepercayaan, kemudahan, dan banyak manfaat. Faktor kemudahan dan manfaat yang diciptakan oleh *e-money* sangat berpengaruh dalam pertumbuhan penggunaan uang elektronik (Anjelina, 2018).

Alat transaksi pembayaran menggunakan uang elektronik atau sering disebut *e-money* mempunyai beberapa keunggulan dan manfaat bagi penggunanya, antara lain tingkat keamanan yang tinggi, biaya yang dikenakan saat mengoperasikan terbilang murah, sangat praktis dan efisien saat digunakan, serta didukung dengan teknologi yang memadai.

Akibatnya, penggunaan *E-Money* dan *Debit Card* dianggap sangat menguntungkan dan menawarkan layanan yang mudah untuk mendorong berperilaku konsumtif.

Perilaku konsumtif adalah kegiatan individu yang senang membelanjakan uangnya tanpa pertimbangan yang matang dan lebih tertuju pada sifat pemborosan. Banyak mahasiswa sekarang khususnya di Kota Malang lebih cenderung berperilaku konsumtif, karena adanya tekanan atau paksaan dari kelompok mereka. Konformitas juga dikenal sebagai FOMO (*Fear Of Missing Out*) sangat penting untuk menggunakan *Debit Card* dan *E-Money* saat membeli barang. Faktanya mahasiswa meniru perilaku konsumtif modern dan menganggap kekinian (Lestarina et al., 2017).

Kondisi tersebut sangat tidak disarankan dan menyebabkan pembelian tanpa pertimbangan. Mereka bertindak sebagai konsumen dengan membeli barang dan jasa yang tidak memenuhi kebutuhan mereka. Dapat ditemui ini sangat umum dan membahayakan khususnya mahasiswa di Kota Malang. Pada usia remaja, perilaku konsumtif terpengaruh terhadap aspek positif dan negatif dari kelompok mereka.

Banyak dijumpai saat ini di kalangan mahasiswa mempunyai *Life Style* atau lebih dikenal dengan ajang memamerkan sesuatu yang utamanya dimiliki oleh mahasiswa tersebut. Pada masa awal kuliah biasanya masih berpenampilan sederhana, namun seiring dengan teknologi yang semakin berkembang membuat para mahasiswa sangat aktif dalam perubahan *Fashion*. Dimulai dari membeli barang *Branded*, memakai barang elektronik kelas tinggi seperti gadget, pergi ke mall untuk berbelanja. Oleh karena itu, pola konsumtif mahasiswa telah meningkat karena jumlah uang yang dikeluarkan untuk membeli barang primer atau sekunder (Septiansari & Handayani, 2021).

Terlebih lagi pada kelompok mahasiswa yang merupakan generasi milenial sebagai pengguna utama uang elektronik, membuat mereka lebih mengetahui dengan cepat dalam bertransaksi. Penggunaan uang elektronik

memiliki sifat praktis saat melakukan pembayaran, namun membuat mereka rentan terhadap pengeluaran dalam kebutuhan sehari-hari. Oleh sebab itu, transaksi melalui uang elektronik memiliki efek positif dan negatif terhadap penggunaannya. Dari fenomena diatas, terciptanya uang elektronik membuat kebutuhan yang tidak terlalu penting dapat dibeli secara terus-menerus dan mengakibatkan pengeluaran secara berlebihan. Apabila penggunaannya hanya untuk keperluan mahasiswa yang bersifat penting, hal tersebut dapat dikatakan penggunaan uang elektronik berdampak positif pada perilaku konsumtif mahasiswa (Bilal Abdillah Rasyid & Fahrullah, 2022).

Berdasarkan uraian dan permasalahan yang dijabarkan diatas, maka peneliti melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Penggunaan Debit Card Dan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Prodi Perbankan Dan Keuangan Universitas Merdeka Malang)”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini dapat disusun sebagai berikut :

- 1) Bagaimana pengaruh *Debit Card* pada perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Merdeka Malang ?
- 2) Bagaimana pengaruh *E-Money* pada perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Merdeka Malang ?
- 3) Bagaimana pengaruh penggunaan *Debit Card* dan *E-Money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Merdeka Malang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Untuk mengetahui beberapa pengaruh *Debit Card* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Merdeka Malang.
- 2) Untuk mengetahui beberapa pengaruh *E-Money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Merdeka Malang.

- 3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Debit Card* dan *E-Money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Merdeka Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan bahwa penelitian ini akan menjadi bagian dari literatur tambahan yang membahas perkembangan ekonomi di Indonesia, khususnya pada mahasiswa Universitas Merdeka Malang.
- b. Penelitian ini sebagai penambah wawasan dalam kajian ekonomi khususnya pada teknologi ekonomi.

B. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan sebagai referensi mahasiswa untuk memenuhi keinginannya untuk meningkatkan layanan dan kualitas *Debit Card* dan *E-Money*.
- b. Diharapkan bahwa penelitian ini akan berfungsi sebagai landasan dan referensi bagi peneliti lain untuk menyelidiki perilaku konsumtif mahasiswa..