

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia telah berkembang menuju pada perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dalam setiap elemen kehidupan pada saat ini pun sebagian sudah menggunakan berbagai macam teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan ini digadang-gadang karena adanya Revolusi Industri 4.0 di mana semua elemen mengalami perubahan salah satunya dengan adanya akses internet. Akses internet yang semakin mudah dijangkau oleh banyak orang, tentunya memberikan kemudahan dalam hal berkomunikasi tanpa adanya batasan waktu dan juga jarak. Kemudahan itu tidak hanya soal komunikasi, namun juga kepada kemudahan dalam bertransaksi secara *online*.

Kini banyak hadir inovasi-inovasi yang berkembang dalam jasa keuangan atau yang lebih dikenal dengan *financial technology (fintech)*. Dengan begitu, banyak sekali muncul jasa keuangan lainnya seperti *digital payment* yang digunakan untuk mendukung kemudahan bertransaksi dimanapun dan kapanpun bagi para penggunanya. Dengan adanya *digital payment* inipun transaksi pembayaran menjadi lebih praktis, cepat dan aman tentunya juga banyaknya penawaran-penawaran yang menarik seperti adanya potongan harga ketika akan melakukan pembayaran belanja *online* maupun *offline* dengan menggunakan salah satu *digital payment* tersebut.

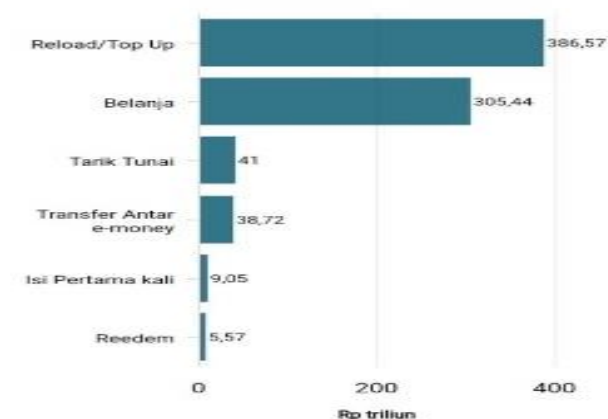
Trend pembayaran non tunai pada aktivitas kehidupan sehari-hari kini mulai banyak digemari semua kalangan mahasiswa termasuk pada kalangan mahasiswa prodi Sosiologi angkatan 2019 Universitas Trunojoyo Madura, pembayaran non-tunai ini meliputi transaksi dengan uang elektronik dan penggunaan aplikasi pembayaran melalui gawai pintar dan juga menggunakan kartu kredit serta sistem pembayaran yang lain yang dikeluarkan oleh bank.

Pembayaran non tunai ini juga mulai berkembang sangat pesat pada semua kalangan dan uang non-tunai ini juga selain memudahkan dalam melakukan transaksi juga sangat mudah dibawa kemana-kemana tanpa harus membawa uang tunai. Salah satunya aplikasi Dana dimana aplikasi Dana merupakan aplikasi yang yang di gunakan untuk menyimpan uang dalam bentuk elektronik, dalam aplikasi Dana memiliki customer service yang komunikatif didalam menyampaikan informasi dan pelayanan (Fenny Juliani, 2020). Hal ini menjadikan aplikasi Dana banyak diminati

oleh banyak kalangan terutama kalangan mahasiswa termasuk mahasiswa Sosiologi Angkatan 2019 Sosiologi Universitas Trunojoyo Madura.

Dan semakin tingginya uang yang beredar, Skandal pencetakan uang baru dan pemalsuan adalah salah satu alasan mengapa Bank Indonesia, bank sentral negara, mempromosikan masyarakat tanpa uang tunai dengan mendorong penggunaan metode pembayaran nontunai. Instrumen ini diatur oleh Peraturan Bank Indonesia No. 11/12 /PBI/2009, yang dimaksudkan untuk mendukung tujuan bank sentral dalam mengimplementasikan *cashless society* di Indonesia melalui penggunaan uang elektronik, yang diharapkan dapat mengurangi risiko pemalsuan uang yang tinggi di negara ini.

Gambar 1. 1 Data Bank Indonesia Uang Elektronik 2021



sumber:<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/05/20/transaksi-uang-elektronik-melonjak-55-jadi-rp786-triliun-pada-2021>

Sesuai catatan Bank Indonesia Pada tahun 2021, total nilai transaksi mata uang elektronik di atas akan mencapai \$786,35 triliun. Terjadi peningkatan nilai sebesar 55,73 persen atau Rp281,39 triliun dibandingkan tahun sebelumnya sebesar Rp504,96 triliun. Dan menurut jenis mata uang elektronik paling populer untuk Reload Top Up berjumlah Rp 3386,39 triliun sepanjang tahun sebelumnya. Jumlah tersebut meningkat sebesar Rp133,99 (+53%) dibandingkan tahun sebelumnya. Transaksi valuta elektronik berikutnya adalah Tarik Tunai dengan total Rp41 triliun pada tahun 2021, diikuti dengan transfer antar valuta elektronik sebesar Rp20,38 triliun sepanjang tahun 2020—sebuah meningkat sebesar Rp20,38 triliun (111%) dari tahun sebelumnya. Transaksi pembeli pertama sebesar Rp9,05 triliun pada tahun 2020 meningkat 29% dibandingkan dekade sebelumnya sebesar Rp2,03 triliun..

Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia (YLKI) sebanyak 56% menerima aduan mengenai keluhan konsumen. Hal ini terkait dengan keluhan pesanan belanja online pada layanan *e-commerce* secara presentase mencapai 24%. Tercatat bahwa keluhan yang paling banyak diutarakan oleh konsumen adalah mengenai barang pesanan yang tidak diterima sebanyak 57%. Kemudian, barang yang diterima tidak sesuai dengan pesanan sebanyak 15%, pengembalian dana sebanyak 15%, pengiriman barang sebanyak 7%, pembobolan sebanyak 4%, iklan yang tidak sesuai sebesar 4% dan lain-lain sebesar 4%.¹⁵ Hal ini tentu terdapat ketidaksesuaian antara yang diharapkan oleh konsumen dengan kualitas pelayanan yang diberikan oleh perusahaan terkait, yaitu perusahaan-perusahaan *e-commerce* dalam memberikan layanannya kepada konsumen.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Indra Wahyu Dianto pada tahun 2013 menyatakan bahwa tingkat kepuasan konsumen dilihat dari berbagai macam atribut kualitas pelayanan jasa yaitu atribut bukti langsung, keandalan, daya tanggap, jaminan dan empati. Dalam hal ini, Indra Wahyu Dianto mengukur tingkat kepuasan konsumen *waroeng steak & shake Jl. Cendrawasih No. 30 Yogyakarta*. Dengan demikian, diperoleh tingkat kepuasan konsumen yang ditinjau dari semua aspek kualitas pelayanan jasa termasuk ke dalam kategori.

**DATA MAHASISWA PENGGUNA UANG ELEKTRONIK MAHASISWA FISIB
ANGKATAN
2019 – 2022**

No	Prodi	Angkatan	Pengguna Aplikasi Ovo	Pengguna Aplikasi Dana	Pengguna Aplikasi Gopay
1	Psikologi	2019	36	41	24
2	Sastra Inggris	2019	31	34	30
3	Sosiologi	2019	37	52	29
4	Ilmu Komunikasi	2019	32	45	31
5	Psikologi	2020	23	37	21
6	Sastra Inggris	2020	30	36	17
7	Ssosiologi	2020	41	25	28
8	Ilmu Komunikasi	2020	28	39	31

9	Psikologi	2021	39	29	27
10	Sastra Inggris	2021	28	41	19
11	Sosiologi	20212	42	43	24
12	Ilmu Komunikasi	2021	34	32	30

Sumber : Berdasarkan data diatas yang didapat peneliti dari observasi awal dengan menggunakan membagikan kuisioner dapat di ketahui bahwa pengguna Uang elektronik aplikasi Danabanyak digunakan oleh mahasiswa FISIB dari prodi Soziologi Angkatan 2019 dengan jumlah52 orang.

DANA merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk menggantikan fungsi dompet pada umumnya yang menjadi dompet digital. Kegunaannya juga tidak hanya bisa dilakukan secara online namun juga digunakan secara offline Ketika kita berinteraksi terkhusus pada gerai-gerai yang syda bekerja sama dengan DANA. Dilansir dari liputan 6. Com, jumlah pengguna aplikasi DANA pada kuartal III tahun 2021 tumbuh hingga 43%. Berkembangnya aplikasi DANA sebagai dompet digital tentunya tidak terlepas dari layanan yang diberikan persahaan kepada penggunanya. Memberikan layanan pelanggan yang sangat baik sangat penting dalam pasar digital yang sangat kompetitif saat ini. Pelanggan akan melihat apakah layanan yang mereka dapatkan sesuai dengan harapan mereka. DANA, perusahaan fintech yang bergerak di bidang pembayaran, memiliki 15 juta pengguna aktif per April 2019. Diperkirakan peningkatan pengguna DANA sebesar 50% pada akhir tahun 2019. Berdasarkan karya (Cindy Mutia Annur & Desi Setyowati, 2019: 1) Manfaat dan kemudahan yang diberikan pengguna E-Money dapat membuat masyarakat terutama mahasiswa tertarik untuk menggunakan aplikasi DANA ini untuk berbelanja pakaian.

DANA sendiri merupakan *platform* dengan kategori dompet elektronik yang mendapatkan izin dari Bank Indonesia, dengan nomor izinnya 20/1370/DSSK/Srt/B yang disetujui pada tanggal 28 Agustus 2018. DANA merupakan Ini dikembangkan oleh pengembang perangkat lunak muda Indonesia yang bekerja di perusahaan rintisan yang mematuhi hukum Indonesia. Namun, investor terbesarnya adalah PT Elang Sejahtera Mandiri (EMTEK), yang bekerja sama dengan Ant Financial untuk pemilik Alipay.. Dengan demikian, aplikasi DANA merupakan *platform* buatan anak negeri, Indonesia.DANA merupakan aplikasi yang digunakan untuk menggantikan fungsi dompet pada umumnya menjadi dompet digital yang mudah dibawa kemana saja dan penggunaannya praktis tanpa membawa uang secara fisik. Kegunaannya pun tidak hanya bisa

dilakukan secara online namun juga bisa digunakan ketika bertransaksi secara offline terkhusus pada gerai-gerai yang sudah bekerja sama dengan DANA. DANA bekerja sama dengan *merchant*, mulai dari UMKM hingga gerai atau pelaku usaha yang sudah berskala besar, hal ini disampaikan oleh Vince Iswara, CEO & Co-Founder DANA Indonesia. DANA mencatat terdapat 200.000 UMKM yang sudah bergabung dengan DANA Bisnis yang menggunakan QRIS dalam transaksi digital. Namun, pada praktiknya penggunaan uang secara fisik masih diperlukan terlebih ketika terdapat keperluan mendesak atau hal lainnya yang membutuhkan uang secara

Sehingga dengan adanya trend pembayaran dengan menggunakan uang elektronik salah satunya dengan menggunakan Aplikasi dana untuk kebutuhan gaya hidup digital yang serba efisien, terutama dalam transaksi jual beli yang berbasis digital. Aplikasi dana juga dapat digunakan dengan hanya dengan top up saldo pada rekening akun melalui bank yang bekerja sama dengan dana dan outlet alfamart . Aplikasi dana juga di ciptakan agar setiap melakukan suatu transaksi non tunai akan dilakukan secara digital. Aplikasi dana juga dapat dilakukan dengan berbagai macam transaksi salah satunya adalah transaksi jual beli pakaian dimana pada aplikasi dana ini selalu mengadakan cashback dan promosi lainnya sehingga banyak masyarakat terutama di kalangan mahasiswa prodi Sosiologi angkatan 2019 Universitas Trunojoyo Madura menggunakan aplikasi dana ini untuk berbelanja apapun terutama pakaian. Masyarakat saat ini khususnya mahasiswa prodi Sosiologi angkatan 2019 Universitas Trunojoyo Madura kini memiliki kehidupan dimana teknologi modern merupakan faktor yang paling utama untuk berkomunikasi.

Di dalam hal ini manusia telah menciptakan berbagai cara untuk berkomunikasi secara modern, pesatnya penggunaan smartphone dikalangan mahasiswa, hingga pada bidang teknologi untuk berkembang dan menciptakan aplikasi uang elektronik yang dengan mudah dan praktis untuk digunakan sebagai transaksi pembayaran.

Perilaku konsumtif merupakan perilaku yang ditandai dengan pembelian barang atau jasa secara kompulsif dan irasional tanpa alasan lain selain untuk menunjukkan kekayaan dan status sosial, dengan sedikit perhatian pada utilitas pembelian tersebut. Selain itu, konsumsi barang atau jasa yang berlebihan di luar kebutuhan individu seringkali dikaitkan dengan perilaku konsumen (Triyaningsih & Selamat, 2011). Keynes berpendapat bahwa PDB suatu negara dapat diestimasi berdasarkan pengeluaran diskresioner warganya dan pendapatan dari tempat tinggal utama mereka (Mankiw, 2014). Rasio konsumsi nasional agregat terhadap pendapatan nasional per kapita.

Peningkatan pendapatan menghasilkan peningkatan yang sesuai dalam pengeluaran yang sia-sia. Keynes percaya bahwa permintaan agregat, yang didefinisikannya sebagai permintaan barang dan jasa di seluruh populasi, merupakan faktor penting dalam menentukan kinerja ekonomi suatu negara.

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Prodi Sosiologi angkatan 2019 Universitas Trunojoyo Madura dengan pertimbangan bahwa mahasiswa Prodi Sosiologi angkatan 2019 Universitas Trunojoyo Madura merupakan mahasiswa yang mayoritasnya menggunakan uang elektronik dalam bentuk Aplikasi Dana dalam melakukan transaksi pembelian baik berorientasi pada produk atau layanan. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang mata uang elektronik dalam bentuk disertasi dengan judul penelitian Berdasarkan Latar Belakang Masalah Yang Diuraikan Di Atas. “ **Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Aplikasi Dana Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Dalam Pembelian Pakaian (Studi Mahasiswa Prodi Sosiologi Angkatan 2019 Universitas Trunojoyo Madura).**

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana penggunaan aplikasi mata uang elektronik memengaruhi perilaku konsumen dalam pembelian pakaian pada mahasiswa Prodi Sosiologi Angkatan 2019 Universitas Trunojoyo Madura?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan uang elektronik aplikasi dana terhadap perilaku konsumtif dalam pembelian pakaian pada mahasiswa Prodi Sosiologi Angkatan 2019 Universitas Trunojoyo Madura

1.4 Manfaat Penelitian

- 1) Penulis diharapkan melakukan penelitian ini agar dapat memberikan kontribusi pengetahuan dan pemahaman tentang dampak uang elektronik. pada perilaku konsumtif mahasiswa dalam pembelian pakaian.
- 2) Diharapkan penelitian ini dapat dilakukan oleh para akademisi untuk membantu penelitian selanjutnya dan menjadi referensi mengenai dampak uang elektronik. pada perilaku konsumtif mahasiswa dalam pembelian pakaian.

- 3) Bagi pemerintah, diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat meningkatkan efektivitas penggunaan uang elektronik dan dapat menjadi pertimbangan dalam membuat kebijakan.