

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perekonomian di dunia yang semakin melaju dengan pesat perlu didukung dengan adanya sistem pembayaran yang cepat, efisien dan aman untuk keberlangsungan perekonomian antar negara. Maka dari itu manusia terus berinovasi membuat alat pembayaran yang berbasis elektronik untuk memudahkan transaksi pembayaran sehari-hari. Sistem pembayaran yang dimaksud disebut juga dengan electronic payment system. Sistem pembayaran ini merupakan bentuk sistem pembayaran terbaru dan perkembangan dari paper based payment. Electronic payment system yaitu elektronik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam bertransaksi baik melalui kartu debit maupun kartu kredit (AL-Refae, 2012).

Perkembangan ekonomi diikuti dengan berkembangnya sistem pembayaran. Evolusi sistem pembayaran berawal dari sistem barter, uang komoditas, uang kertas, uang logam, cek, dan masih berkembang hingga saat ini. Manfaat dari penggunaan kartu debit berpengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap perilaku mahasiswa dalam melakukan kegiatan konsumsi. Kecenderungan saat ini adalah mahasiswa yang semakin konsumtif diakibatkan salah satunya karena keberadaan kartu debit. Pengeluaran konsumsi adalah nilai belanja yang dilaksanakan seseorang untuk membeli berbagai kebutuhannya dalam kurun waktu tertentu. Ada

banyak faktor yang mempengaruhi konsumsi, salah satunya yaitu berkembangnya teknologi. Berkembangnya teknologi menjadikan sistem pembayaran ikut berkembang juga, yang awalnya memakai uang tunai hingga sekarang menjadi pembayaran tidak tunai atau non tunai. Perubahan uang saat ini amat pesat mengikuti perkembangan teknologi yang ada, baik kertas maupun logam dengan *electronic money* (Adiyanti, 2015).

Kartu debit adalah jenis kartu yang sangat berbeda dengan credit card dan juga charge card. Pada transaksi pembelian atau penjualan barang dan jasa, debit card dapat dijadikan alat pembayaran non tunai, yakni dengan cara mendebet saldo rekening yang ada pada simpanan pemegang kartu. Dalam waktu yang bersamaan, jumlah saldo rekening milik penjual akan secara otomatis bertambah dengan nilai yang sama dengan transaksi. Penggunaan kartu debit bukan hanya untuk kemudahan mengambil uang, namun bisa digunakan untuk membayar kebutuhan belanja. Saat ini sudah banyak minimarket, supermarket, mall, pom bensin, dll yang menyediakan alat gesek kartu. Fungsinya adalah semua orang yang memiliki kartu debit bisa menggunakan kartunya untuk proses pembayaran sehingga konsumen tidak perlu membawa uang dalam jumlah banyak secara cash (Kim, 2003).

Uang elektronik atau *e-money* merupakan suatu bentuk konversi dari uang nyata atau *cash money* ke dalam *virtual money*. Pada transaksi pembayaran dengan adanya uang elektronik seseorang tidak perlu membawa uang secara nyata atau cash. Uang dipindahkan tempat lain dalam sistem digital sehingga ketika orang ingin

melakukan transaksi hanya perlu menggesekkan kartu, dimana di dalam kartu tersebut terdapat saldo uang yang dimiliki (Edison, 2012). *E-money* adalah instrumen pembayaran non tunai. Produk ini menyimpan sejumlah nilai uang yang tersimpan dalam peralatan elektronik (Nopirin, 1987). Nominal uang yang tersimpan secara elektronik dilakukan dengan menukarkan sejumlah uang atau melalui penarikan rekening bank yang kemudian disimpan dalam peralatan elektronik.

Mahasiswa sebagian besar masih menggantungkan biaya hidup pada orang tua mereka, disisi lain mereka tidak bisa lepas dari jerat iklan dan tawaran yang ada di lingkungan mereka. Keadaan demikian membuat banyak dari mahasiswa rela bekerja *part time* untuk bisa mengimbangi kondisi lingkungan teman-temannya. Namun tidak semua mahasiswa melakukan tindakan yang sama seperti diatas, banyak mahasiswa yang berasal dari keluarga menengah kebawah bekerja *part time* untuk bisa menyambung hidup di perantauan tanpa tergiur dengan dunia konsumtif. Ketergantungannya mahasiswa atas uang yang diberikan orang tuanya dipengaruhi pula oleh status sosial ekonomi dari orang tua itu berasal. Semakin meningkatnya status sosial ekonomi orang tua juga akan berpengaruh terhadap besaran uang yang dikirimkan kepada anaknya, begitu juga sebaliknya. Secara langsung ini akan berpengaruh juga dengan uang yang dibelanjakan baik untuk makan maupun membeli perlengkapan kuliah. Besaran uang bulanan yang berbeda akan membentuk pola perilaku konsumsi yang beragam satu sama lain. Ada banyak pengeluaran yang dilakukan mahasiswa selain dari konsumsi pokok berupa makanan. Mahasiswa akan

mengeluarkan keperluan untuk buku, internet, fotocopy dan lainnya. Apabila konsumsi mahasiswa dikelompokkan tersendiri maka akan terdapat empat hal yakni transportasi, internet, komunikasi (pulsa) dan lain lain .mahasiswa yang tinggal terpisah dengan orang tuanya juga memiliki kebutuhan konsumsi yang berbeda. Mahasiswa yang terpisah tempat tinggal dengan orang tua memiliki pengeluaran wajib untuk membayar kos, transportasi, air, listrik, dan kebutuhan pokok sehari hari lainnya yang tentu jauh lebih besar dibandingkan mahasiswa yang masih tinggal bersama orang tuanya.

Penelitian yang dilakukan Ramadani (2016) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan kartu debit terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Menurut penelitian ini apabila kartu debit semakin tinggi penggunaannya maka konsumsi juga akan semakin meningkat. Bila dibahas secara psikologis, seseorang akan mengeluarkan uang dengan lebih mudah apabila uang yang dipegang dalam bentuk nontunai. Penggunaan uang elektronik dan pengeluaran memang memiliki pengaruh yang signifikan. Faktor yang mempengaruhi hal ini karena menggunakan uang elektronik lebih mudah, cepat, dan efisien apabila dibandingkan dengan menggunakan uang tunai. Perilaku konsumtif mahasiswa akan semakin tinggi bila penggunaan uang elektronik (*e-money*) juga tinggi.

Penelitian ini akan mereplikasi penelitian Ramadani (2016) dengan perbedaan variabel dan sampel penelitian. Berdasarkan penjelasan diatas maka penelitian ini

akan berjudul “**Pengaruh Persepsi Manfaat Kartu Debit dan *E-Money* Terhadap Perilaku konsumtif mahasiswa**”.

1.2. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh persepsi manfaat kartu debit terhadap perilaku konsumtif mahasiswa?
2. Apakah ada pengaruh persepsi manfaat *e-money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa?

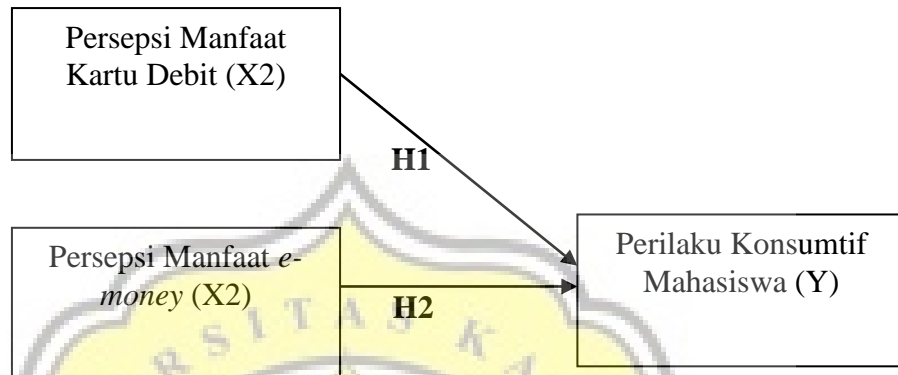
1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat kartu debitterhadap perilaku konsumtif mahasiswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat *e-money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat praktis: Penelitian ini dibuat agar dapat menjadi masukan untuk mahasiswa mengenai pengaruh persepsi manfaat kartu debit dan *e-money* terhadap pengeluaran konsumsi.
2. Manfaat teoritis: Penelitian ini dibuat agar dapat menjadi referensi untuk penelitian yang serupa di masa yang akan datang

1.5. Kerangka Pikir



Gambar 1.1. Kerangka Pikir

