

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Syarat sebuah wilayah untuk dapat dikatakan sebagai suatu negara yaitu adanya masyarakat di dalam negara-negara tersebut, masyarakat adalah salah satu komponen dalam suatu negara. Salah satu kawasan di Asia Tenggara yang berkembang pesat dalam teknologi digital adalah negara Indonesia. Di Indonesia, berbagai sektor ekonomi masa lalu beroperasi secara tradisional memulai beralih untuk digitalisasi sebagai hasil dari kemajuan teknologi digital. Globalisasi adalah sebuah konsep, proses dan konsekuensi yang berkaitan dengan teknologi dan pengetahuan yang mendorong kebutuhan untuk memaksimalkan sumber daya yang tersebar di seluruh dunia untuk mengembangkan kehidupan manusia. Potensi manusia dan alam serta sumber daya yang diberikan oleh dunia untuk mencapai standar hidup ideal.

Menurut pernyataan ini, globalisasi dapat mengubah kehidupan manusia dalam berbagai cara. Globalisasi, misalnya memungkinkan akses yang lebih cepat ke informasi, memberikan jumlah besar informasi tentang hal-hal penting seperti pakaian, makanan dan kebutuhan sehari-hari. Ketika manusia tidak memiliki batasan, hedonisme mereka akan meningkat. Belum lagi karena belanja online semakin populer di seluruh dunia, masyarakat dipaksa untuk konsumtif. Perilaku konsumtif terdiri kecenderungan untuk membeli sesuatu secara berlebihan dan

memprioritaskan keinginan dari pada kebutuhan (Wahyuni dkk., 2019). Tingkat konsumen masyarakat Indonesia belum stabil menurut BPS (Badan Pusat Statistik), tetapi pada tahun 2022 akan ada peningkatan dibandingkan periode sebelumnya. Sebagai berikut adalah data statistik tentang tingkat konsumsi masyarakat:

Tabel 1.1 Tingkat Konsumsi Masyarakat



Sumber: Badan Pusat Statistik, 2022

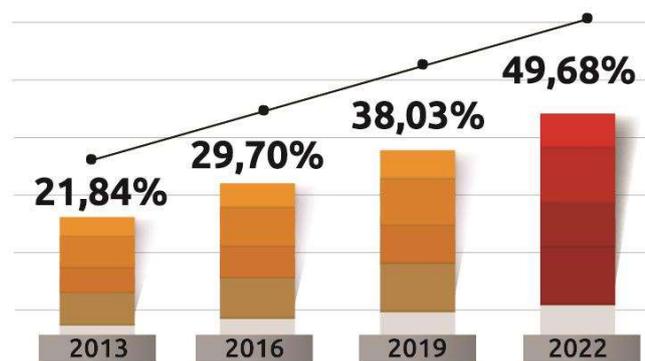
Jika seseorang membeli barang tanpa mempertimbangkan prioritas kebutuhannya dan hanya untuk memenuhi keinginan mereka, tindakan tersebut merupakan contoh tindakan irasional (Gunawan A. dan Carissa, 2021). Akibatnya, mereka sering mengonsumsi sesuatu yang tidak mereka butuhkan, dan akhirnya akan mengalami efek dari gaya hidup konsumtif.

Pengaruh Gaya Hidup merupakan faktor pertama yang mempengaruhi terbentuknya perilaku konsumtif. Pengaruh Gaya Hidup dapat didefinisikan sebagai pola makan seseorang, yang mengacu pada bagaimana mereka menghabiskan uang dan waktu. Ini juga mencakup segala tindakan yang dilakukan seseorang dalam interaksi dengan lingkungannya. Pengaruh Gaya Hidup juga dapat berubah-ubah, terutama pada mahasiswa yang rentan terhadap perubahan baik dari keinginan maupun lingkungan. Perubahan kebutuhan membuat mahasiswa menjadikan teman sebaya sebagai acuan untuk mengikuti trend terbaru (Prihatini dan Irianto, 2021). Dapat disimpulkan bahwa gaya hidup merupakan cara hidup manusia dalam menjalankan hidupnya, dan menggunakan uangnya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, atau hanya sekedar memenuhi keinginan setiap individu (Aini and Rahayuningsih 2024). Pengaruh Gaya Hidup mahasiswa sedikit berlebihan karena zaman yang terus berubah dan budaya asing yang bebas. Di sinilah gaya hidup mempengaruhi pilihan yang dibuat. Untuk melawan pengaruh gaya hidup tanpa uang di masyarakat saat ini, perlu upaya untuk menjaga diri sendiri agar tidak terjerumus dalam hedonism konsumtif atau pembelian impulsif (Mengga et al., 2023).

Dari hasil penelitian yang pernah dilakukan (Sudiro and Asandimitra 2022), (Taqwa and Mukhlis 2022) dan (Fadhilah 2023) yang berpendapat bahwa Gaya Hidup dapat memengaruhi tingkat konsumsi.

Literasi keuangan adalah komponen kedua yang mempengaruhi perilaku konsumtif. Literasi keuangan adalah pengetahuan tentang bagaimana membuat sistem pengelolaan keuangan yang efektif untuk memaksimalkan jumlah uang yang tersedia untuk memenuhi kebutuhan saat ini dan masa depan (Asisi, 2020). Konsumtif siswa senang membeli banyak barang untuk memenuhi kebutuhan saat ini tanpa mempertimbangkan kebutuhan masa depan. Mahasiswa akuntansi yang telah mengikuti kursus Keuangan harus dapat mengatur dan merencanakan sistemnya dengan baik. Karena itu, pengetahuan tentang keuangan sangat penting untuk membuat siswa menjadi orang yang cerdas dalam mengelola keuangan mereka dan menghindari pembelian yang tidak perlu (Mubarokah & Pratiwi, 2022).

Tabel 1.1 Tingkat Literasi Keuangan



Sumber: Otoritas Jasa Keuangan, 2022

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh OJK (Otoritas Jasa Keuangan) pada tahun 2022, indeks literasi keuangan penduduk Indonesia yaitu sebesar 49,68%, naik dibanding tahun 2013, 2016 dan 2019 yang masing-masing hanya 21,84%, 29,70%, dan 38,03%, Namun, tingkat pengetahuan keuangan orang Indonesia dianggap belum stabil. Mahasiswa memahami pentingnya literasi keuangan karena, menurut (Dewi et al., 2021), tingkat literasi keuangan terkait dengan kecenderungan seseorang untuk membuat keputusan keuangan yang lebih logis.

Dari hasil penelitian yang pernah dilakukan (Sudiro and Asandimitra 2022) dan (Nurunnisa, Marliani, and Yuliawati 2023) yang menyatakan bahwa Literasi Keuangan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Namun penelitian yang dilakukan oleh (Taqwa and Mukhlis 2022) dan (Haq et al. 2023) mengatakan bahwa literasi keuangan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Uang elektronik atau uang elektronik adalah komponen terakhir yang memengaruhi perilaku konsumtif. Salah satu inovasi digital di bidang keuangan adalah uang elektronik, yang muncul sebagai hasil dari pesatnya pertumbuhan e-commerce di Indonesia. Pertumbuhan pesat ini disebabkan oleh jumlah pengguna internet yang terus meningkat di Indonesia. Uang elektronik, juga dikenal sebagai uang elektronik, ialah instrumen pembayaran yang dilakukan memiliki nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam media seperti chip atau server. Misalnya, uang elektronik berbasis server adalah seperti Gopay, OVO, Dana, dan Link aja, yang juga dikenal sebagai e-wallet (Bank Indonesia, 2020).

E-money memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses transaksi keuangan, hal ini sangat mendorong sikap konsumtif manusia. Penawaran menarik dari sistem uang elektronik telah mendorong generasi muda untuk mengadopsi Gaya Hidup Tanpa Uang. Ini berdampak pada kebiasaan dan perilaku bertransaksi generasi milenial.

Dari hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh (Dewi, Herawati, and Adiputra 2021) dan (Nurjanah et al. 2024) yang mengatakan bahwa bahwa uang elektronik berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Namun penelitian yang dilakukan oleh (Mengga, Batara, and Rimpung 2023) menyatakan bahwa uang elektronik tidak mempengaruhi perilaku konsumtif secara signifikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak dari elemen atau variabel independen yang terdiri dari Pengaruh Gaya Hidup, Literasi Keuangan dan Penggunaan *E-Money* terhadap perilaku konsumtif sebagai variabel dependen dengan siswa di Kota Batam sebagai subjeknya. Karena itu, penelitian ini, yang ditulis sebagai skripsi ini, diberi judul **“Pengaruh Gaya Hidup, Literasi Keuangan dan Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Kota Batam”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian-uraian dari latar belakang sebelumnya, maka didapatkanlah identifikasi-identifikasi masalah berikut, yakni:

1. Tingginya Pengaruh Gaya Hidup dapat memicu Perilaku Konsumtif dikalangan mahasiswa Akuntansi di Kota Batam.

2. Kurangnya pemahaman akan Literasi Keuangan sehingga meningkatkan Perilaku Konsumtif dikalangan mahasiswa Akuntansi di Kota Batam.
3. Kemudahan Penggunaan *E-Money* dapat memicu Perilaku Konsumtif dikalangan mahasiswa Akuntansi di Kota Batam

1.3 Batasan Masalah

Uraian dari identifikasi masalah sebelumnya, dikarenakan keterbatasan waktu dan minimnya pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti, maka dari itu didalam penelitian ini dilakukan dengan pembatasan masalah, yakni:

1. Variabel independen dalam penelitian ini adalah Pengaruh Gaya Hidup (X1), Literasi Keuangan (X2), dan Penggunaan *E-Money* (X3).
2. Variabel dependen pada penelitian ini adalah Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kota Batam.
3. Objek penelitian Mahasiswa Akuntansi yang berada di Kota Batam
4. Peneliti menggunakan kuesioner untuk menyebarkan kepada Mahasiswa Akuntansi di Kota Batam.

1.4 Rumusan Masalah

Dari uraian batasan masalah yang sudah di tentukan, maka didapatkanlah rumusan-rumusan masalah dari penelitian berikut, yakni:

1. Apakah Pengaruh Gaya Hidup berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Akuntansi di Kota Batam?
2. Apakah Literasi Keuangan berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Akuntansi di Kota Batam?

3. Apakah Penggunaan *E-money* berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Akuntansi di Kota Batam?
4. Apakah Pengaruh Gaya Hidup, Literasi Keuangan dan Penggunaan *E-money* berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Akuntansi di Kota Batam?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian-uraian dari rumusan masalah diatas, maka didapatkanlah tujuan-tujuan dari penelitian berikut, yakni:

1. Untuk menguji dan menganalisis Pengaruh Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Akuntansi di Kota Batam.
2. Untuk menguji dan menganalisis Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Akuntansi di Kota Batam
3. Untuk menguji dan menganalisis Penggunaan *E-Money* terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Akuntansi di Kota Batam
4. Untuk menguji dan menganalisis Pengaruh Gaya Hidup, Literasi Keuangan, dan Penggunaan *E-money* terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Akuntansi di Kota Batam

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat bagi semua pembaca antara lain yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini juga terdapat manfaat teoritis yaitu:

1. Untuk peneliti sendiri, harapannya adalah penelitian ini akan memberikan wawasan lebih lanjut tentang Perilaku Konsumtif dan variabel yang mempengaruhinya, khususnya Pengaruh Gaya Hidup, Literasi Keuangan, dan Penggunaan E-Money.
2. Untuk pembaca, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian yang akan datang tentang perilaku konsumtif mahasiswa akuntansi. Selain itu, penelitian ini akan menjadi referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian di bidang yang sama.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga terdapat manfaat praktis yaitu:

1. Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu penelitian lebih lanjut tentang bagaimana gaya hidup, pengetahuan keuangan, dan penggunaan uang elektronik memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa akuntansi.

2. Bagi Universitas Putera Batam

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam membuat keputusan tentang penelitian apa yang lebih baik untuk dilakukan oleh peneliti.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya.