

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Mahasiswa melaksanakan pendidikan perguruan tinggi pada masa remaja pada tahap akhir. Sebagian besar mahasiswa berasal dari luar kota di mana mereka jauh dari pengawasan orang tua, sehingga keuangan pribadi mahasiswa tersebut sepenuhnya diatur oleh dirinya sendiri. Mahasiswa yang seharusnya menggunakan uang yang diberikan orang tua untuk digunakan sebagai hal-hal yang bermanfaat untuk menunjang kegiatan perkuliahannya, akan tetapi kebanyakan dari mahasiswa menggunakan uang dengan lebih mengutamakan keinginannya tanpa memperdulikan kebutuhan pokok mahasiswa yang sebaiknya dipenuhi terlebih dahulu. Kegiatan membeli produk yang mengutamakan keinginan seperti membeli produk yang sedang *trend* dijadikan sebagai sarana untuk memperoleh pengakuan diri dengan cara yang kurang tepat. Pengakuan diri seringkali dicari oleh mahasiswa guna untuk mendapatkan pengakuan dari lingkungan sosialnya, akan tetapi mahasiswa tidak mencari pengakuan dengan kegiatan positif melainkan dengan perilaku yang cenderung negatif.<sup>2</sup>

Dampak negatif dari upaya untuk mendapatkan pengakuan dalam lingkungan sosial, salah satunya adalah munculnya perilaku konsumtif, di mana individu cenderung mengkonsumsi produk untuk memperoleh klaim

---

<sup>2</sup> Sudirman, *Perilaku Konsumen Dan Perkembangan Di Era Digital*, (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2020), hal. 35.

pengakuan tersebut. Dari sisi keamanan, fitur-fitur seperti PIN, sidik jari, dan pengenalan wajah dalam dompet digital memberikan rasa aman lebih dibandingkan membawa uang tunai, sekaligus mengurangi risiko kehilangan uang fisik. Selain itu, kemudahan bertransaksi dan adanya pencatatan setiap transaksi dalam aplikasi membantu pengguna dalam melacak pengeluaran. Beberapa aplikasi juga menawarkan fitur pengelolaan anggaran, sehingga pengguna dapat mengontrol pengeluaran dan menghindari pemborosan. Namun, kemudahan tersebut juga dapat mendorong perilaku konsumtif dan pengeluaran yang tidak direncanakan, terutama dengan adanya promo-promo yang menarik. Biaya tersembunyi, seperti biaya transfer atau administrasi, juga dapat menjadi beban tambahan jika tidak dikelola dengan baik. Meskipun penggunaan dompet digital memberikan banyak manfaat, kontrol yang bijak dalam pengeluaran tetap diperlukan agar tidak menimbulkan pemborosan, terutama bagi individu, seperti mahasiswa, yang cenderung terpengaruh oleh faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif mereka.<sup>3</sup>

Perilaku konsumtif mahasiswa dalam berbelanja dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti menjaga penampilan diri, diskon, trend fashion, iklan, dan gaya hidup konsumtif yang melibatkan minat terhadap barang mewah dan kecenderungan menghambur-hamburkan uang untuk meningkatkan status sosial. Kemudian, Ada dampak positif dan dampak negatif mahasiswa

---

<sup>3</sup> I Gusti Ayu et al., “Analisis Pengendalian Diri Dan Akuntansi Biaya Terhadap Perilaku Pengeluaran Berlebihan Pada Promosi Shopee Abstrak Diri Atau Bisa Di Sebut Juga Impulsive Buying . Dalam Konteks Berbelanja , Pengendalian Diri Yang Tidak Diperlukan , Meskipun Ada Tawaran P” 5, no. 2 (2024): 531–543.

berperilaku konsumtif. Perilaku konsumtif, dari sisi positifnya, dapat membuka berbagai lapangan pekerjaan, meningkatkan motivasi guna menambah penghasilan, dan menciptakan berbagai macam pasar bagi produsen, tetapi dari sisi negatifnya, dapat menyebabkan pola hidup boros, mengurangi kesempatan demi untuk menabung, dan kurang memperhatikan kebutuhan dimasa depan. Perilaku konsumtif generasi muda serba instan dan kurang perencanaan keuangan dapat menyebabkan perilaku shopaholic dan merugikan diri di masa depan, dipicu oleh perubahan gaya hidup yang lebih fokus pada penampilan dan gaya hidup. Era digital memudahkan hidup, memungkinkan pembelian online yang praktis tanpa harus keluar rumah atau bepergian, bahkan makanan dapat dipesan dan diantar ke rumah dengan cepat.<sup>4</sup>

Fenomena selera barat telah mewarnai gaya hidup masyarakat, hal ini dapat dilihat dari sudah menjamurnya restoran makanan siap saji (*fast food*) dan munculnya tempat-tempat seperti kafe, diskotik, klub malam, klinik kecantikan, distro, serta pesatnya perkembangan teknologi komunikasi (*gadget*). Salah satu yang mempengaruhi perilaku membeli masyarakat adalah banyaknya berbagai macam penawaran produk yang beredar, baik yang secara langsung maupun melalui media massa. Hal tersebut mendorong masyarakat untuk melakukan pembelian yang hanya memenuhi kepuasan semata secara berlebihan atau biasa disebut perilaku konsumtif. Keinginan masyarakat dalam era kehidupan modern sekarang ini, terutama untuk mengkonsumsi suatu

---

<sup>4</sup> Leon G. Schiffman, *Perilaku konsumen Edisi Ketujuh* (Jakarta, PT. indeks., 2008), hal. 497.

barang nampaknya telah kehilangan hubungan dengan kebutuhan yang sesungguhnya. Membeli secara berlebihan demi memperoleh kesenangan meskipun kesenangan yang diperoleh bersifat semu. Perilaku membeli yang berlebihan yang semacam itu tidak lagi mencerminkan usaha seseorang untuk memanfaatkan uang secara ekonomis. Namun dijadikan suatu sarana untuk memperoleh pengakuan dengan cara yang kurang tepat dan seringkali hanya dilakukan secara emosional semata tanpa mempertimbangkan kondisi yang sesungguhnya. Kebiasaan gaya orang juga berubah dalam jangka waktu yang relatif singkat menuju ke arah kehidupan mewah dan cenderung berlebihan, yang pada ujungnya menimbulkan pola hidup konsumtif. Perilaku konsumtif bukan lagi untuk memenuhi kebutuhan semata tapi untuk memenuhi keinginan yang sifatnya untuk mendapatkan pengakuan orang lain, mengikuti mode, menjaga gengsi, dan berbagai alasan yang sebenarnya tidak penting. Perilaku konsumtif dapat melekat kepada siapa saja, salah satunya adalah remaja. Menurut data BPS, jumlah remaja yang termasuk kelompok usia 13-21 tahun pada tahun 2013 mencapai hampir 46 juta atau 19% dari total penduduk di Indonesia. Di DKI Jakarta yang termasuk dalam kelompok usia 13-21 tahun sebanyak 712.800. Loudon dan Bitta (1993) berpendapat bahwa remaja adalah kelompok yang berorientasi konsumtif karena remaja suka mencoba hal-hal yang baru, tidak realistis dan cenderung boros. Perilaku konsumtif pada masa remaja, antara 13-21 tahun dapat terjadi karena usia remaja merupakan masa peralihan dan pencarian identitas. Secara sosiologis, remaja umumnya memang amat rentan terhadap pengaruh-pengaruh eksternal. Karena proses pencarian

jati diri itu, mereka mudah sekali terombang-ambing dan merasa sulit menentukan tokoh panutannya. Mereka juga mudah terpengaruh oleh gaya hidup masyarakat di sekitarnya. Karena kondisi kejiwaan yang labil juga remaja mudah terpengaruh. Mereka cenderung mengambil jalan pintas dan tidak memikirkan dampak negatifnya.<sup>5</sup>

Sebagaimana yang disampaikan oleh Enggel terdapat beberapa faktor-faktor mempengaruhi perilaku konsumtif diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari motivasi, proses belajar dan pengalaman, kepribadian dan konsep diri yang mencakup dalam kontrol diri, keadaan ekonomi, gaya hidup, dan sikap dan Faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku konsumtif terdiri dari kebudayaan, kelas sosial, keluarga dan kelompok acuan. Dalam teori yang disebutkan oleh Engel mahasiswa banyak dipengaruhi faktor yang dapat menyebabkan berperilaku konsumtif, sebagian besar dari mahasiswa yang memiliki karakter dan memanfaatkan teknologi yang berbeda. Seharusnya dengan maraknya perkembangan teknologi dan internet mahasiswa dapat menyikapi serta menata kebutuhan sesuai dengan kepentingan dan tidak mengurangi kesadaran individu. (enggel) Inti dari kalimat tersebut adalah perilaku konsumtif mahasiswa dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi, pengalaman, dan penggunaan teknologi, termasuk

---

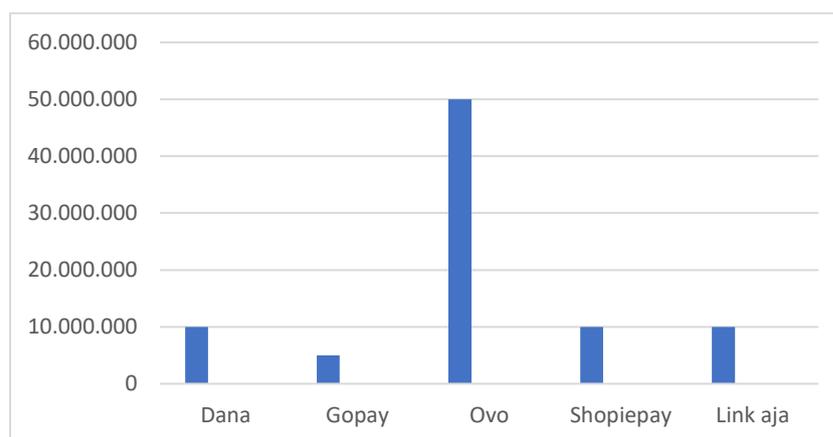
<sup>5</sup> Laila Meliyandre Indah Wardani , Ritia Anggadita, *Konsep Diri Dan Konformitas Pada Perilaku Konsumtif Remaja*, 2021, hal. 1-5.

dompet digital. Dompet digital mempermudah akses transaksi keuangan dan dapat mengubah perilaku konsumsi mahasiswa secara permanen.<sup>6</sup>

Dompet digital menurut Suyanto adalah dompet ponsel setara dengan dompet fisik, dompet ponsel menyediakan penggunanya untuk menyimpan uang seperti pada akun bank yaitu pengguna harus membuat akun dengan penyedia dompet ponsel, uang dapat dimasukkan dalam akun dompet ponsel menggunakan kartu debit, kartu kredit, akun bank.<sup>7</sup>

**Gambar 1. 1**

**Data Penggunaan Dompet Digital**



*Sumber: ojk.com*

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa OVO memiliki jumlah pengguna yang paling tinggi yaitu 50.000.000. OVO menjadi dompet digital dengan jumlah pengguna terbanyak karena didukung oleh ekosistem yang luas, seperti kerja sama strategis dengan Grab dan Tokopedia, yang

<sup>6</sup> Enggel F et al., "Perilaku Konsumen. Alih Bahasa Budiyanto. (Binarupa Aksara, Jilid 1, Jakarta," 2010).

<sup>7</sup> Suyanto, *Mengenal Dompet Digital Di Indonesia* (jakarta, 2023), hal. 1.

membuat penggunaannya sangat relevan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, OVO dikenal menawarkan banyak promo, cashback, dan poin loyalitas yang menarik, serta mudah diakses dan digunakan di berbagai merchant online maupun offline. Dukungan dari perusahaan besar serta kepercayaan pengguna yang dibangun sejak awal juga memperkuat posisi OVO sebagai dompet digital pilihan utama di Indonesia.

Dompet digital bertujuan untuk transaksi keuangan karena memiliki manfaat diantaranya kemudahan, efisiensi, mempersingkat waktu dan biaya. Dalam penggunaan dompet digital yang mudah dalam akses penggunaannya, pastinya remaja khususnya mahasiswa yang faham akan adanya teknologi yang berkembang dapat digunakan sebagai penunjang perkuliahan yang bermanfaat, akan tetapi hasil dari proses belajar dan pengalaman akan menghasilkan kemudahan. Diluar dari beragam kemudahan dan manfaat dalam menggunakan dompet digital, adanya peningkatan penggunaan dompet digital oleh mahasiswa juga dapat menimbulkan dampak negatif. Salah satu sisi negatif yang muncul dikarenakan kemudahan dan kepraktisan dalam menggunakan dompet digital adalah pemborosan. Hal ini disebabkan karena pengguna dapat melakukan pembayaran dengan sangat mudah dan cepat sehingga cenderung dapat menjerumuskan penggunaanya kearah konsumtif.<sup>8</sup>

Faktor kedua yang mempengaruhi perilaku konsumtif yaitu konsep diri yang termasuk dalam faktor internal yang mempengaruhi perilaku konsumtif.

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, hal. 2-5

Dalam konsep diri setiap individu memiliki konsep diri yang berbeda.<sup>9</sup> Menurut Burns berpendapat bahwa individu yang memiliki konsep diri yang negatif akan cenderung ingin sehingga akan mengubah penampilannya dengan cara membeli barang-barang yang sedang trend untuk menunjang penampilannya agar dipandang baik oleh orang lain dan sebagai sarana menutupi kekurangannya. Akan tetapi, individu yang mempunyai konsep diri positif seorang akan mempunyai pandangan yang menyenangkan terhadap dirinya, akan menerima dirinya dengan apa adanya serta kepercayaan diri.<sup>10</sup>

Faktor ketiga yang mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa dalam penelitian ini yaitu gaya hidup yang termasuk dalam faktor eksternal. Menurut Kotler dan Keller gaya hidup yang mengacu pada suatu pola konsumsi yang mencerminkan seseorang terhadap pilihan berbagai hal serta bagaimana menghabiskan waktu serta uangnya.<sup>11</sup> Sebagian besar mahasiswa menggunakan waktu luangnya untuk nongkrong di kafe, terkadang mahasiswa menyempatkan waktu luangnya nongkrong di kafe ketika selesai dalam kegiatan jam perkuliahan dan terkadang hanya untuk bertemu dengan teman sekelompoknya. Bahkan, mahasiswa menggunakan aplikasi dalam smartphone untuk memenuhi kebutuhan penampilan gaya hidupnya. Seperti membeli produk dalam aplikasi toko online guna untuk kebutuhan seperlunya, akan tetapi mahasiswa membeli produk yang sedang trend untuk dibandingkan

---

<sup>9</sup> Setiadi and Nugroho J, *Perilaku Konsumen: Konsep Dan Implikasinya Untuk Strategi Dan Penelitian Pemasaran*. (jakarta: Prenada Media., 2003), hal. 1.

<sup>10</sup> R.B Burns, *Konsep Diri; Teori, Pengukuran, Perkembangan Dan Perilaku* (Jakarta: Arcan., 1993), hal.88.

<sup>11</sup> Kotler dan Keller, *Manajemen Pemasaran, Edisi 12* (Jakarta: Erlangga, 2012), hal. 192.

dengan teman sekelompoknya ketika kegiatan kuliah berlangsung dan ketika nongkrong dengan teman sekelompoknya.<sup>12</sup>

Penelitian yang telah dilakukan oleh Jessica Gumulya dan Mariyana Widiastuti, bahwa hasil analisis data antara konsep diri dan perilaku konsumtif yang menunjukkan bahwa terdapat persentase yang lebih tinggi pada mahasiswa Universitas Esa Unggul yang terkategori dalam konsep diri negatif yang berperilaku konsumtif tinggi dengan jumlah 44,8% atau 13 mahasiswa dan terdapat persentase yang lebih tinggi pada mahasiswa konsep diri negatif yang berperilaku konsumtif rendah yang berjumlah 55,6% atau 15 mahasiswa.<sup>13</sup> Perilaku konsumtif bisa terjadi pada semua kalangan termasuk remaja dan menurut Asosiasi e commerce Indonesia (IdEA) pada tahun 2021, konsumen yang menjadi pasar terbesar berada pada kelompok usia muda, umur 15-34 tahun dengan jumlah sekitar 70% dan remaja menjadi populasi terbesar dalam rentang usia tersebut. Hal ini dijelaskan oleh Nurhaliza yang dipaparkan oleh Liana Sein Ritonga & Rosatyani Puspita Adiati dalam penelitiannya.<sup>14</sup>

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penulis yakni penelitian yang dilakukan oleh Oktavia Nuratika<sup>15</sup> yang bertujuan mengetahui hubungan antara penggunaan dompet digital dan literasi keuangan dengan perilaku konsumtif mahasiswa di DKI Jakarta. Metode yang digunakan yaitu

---

<sup>12</sup> , Ritia Anggadita, *Konsep Diri Dan Konformitas Pada Perilaku Konsumtif Remaja*.

<sup>13</sup> Jessica Gumulya and Mariyana Widiastuti, "Pengaruh Konsep Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Esa Unggul," *Jurnal Psikologi* 11 (2012).

<sup>14</sup> Liana Sein Ritonga and Rosatyani Puspita Adiati, "Pengaruh Gaya Hidup Hedonis Dan Self-Esteem Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Remaja Di Surabaya," *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM)* 2, no. 1 (2022): 477.

<sup>15</sup> Oktavia Nuratika, "Pengaruh Penggunaan Dompet Digital Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Komsumtif Mahasiswa Di DKI Jakarta," *Jurnal Ekonomi*, 2022.

metode survei dengan pendekatan kuantitatif kuantitatif. Hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa secara parsial penggunaan dompet digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di DKI Jakarta. Hal ini menunjukkan semakin tinggi penggunaan dompet digital pada mahasiswa maka tingkat perilaku konsumtif mahasiswa akan semakin meningkat. Persamaan dari penelitian ini dengan penulis yaitu meneliti tentang dompet digital dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian yakni kuantitatif. Sedangkan perbedaan antara Oktavia Nuratika dengan penulis yakni objek penelitian. Penelitian relevan yang ke dua yakni penelitian yang dilakukan oleh Windy Arini yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh gaya hidup dan media sosial terhadap perilaku konsumtif pada masyarakat Kecamatan Medan Marelan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni kuantitatif dan teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis linier berganda. Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa bahwa secara parsial ada pengaruh yang signifikan variabel gaya hidup terhadap terhadap perilaku konsumtif. Secara parsial ada pengaruh yang signifikan variabel media sosial terhadap terhadap perilaku konsumtif. Secara simultan dan signifikan terdapat pengaruh gaya hidup, media sosial terhadap terhadap perilaku konsumtif masyarakat kecamatan Medan marelan. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama menggunakan metode kuantitatif dengan analisis regresi linier berganda. Adapun juga perbedaan penelitian yaitu dari objek yang dijadikan sampel dalam penelitian. Dari penelitian yang dilakukan Laina Pransiska, Fitri Ayu Nofirda, dengan judul Dampak Ekonomi Digital terhadap

Penggunaan Aplikasi DANA pada Gen Z di Kota Pekanbaru yang menyatakan bahwa Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan oleh beberapa hal sebagai berikut: kemudahan dan keamanan secara simultan berpengaruh positif terhadap loyalitas pengguna Aplikasi Dana terutama generasi Z menyatakan bahwa aplikasi dana tergolong cukup baik untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan menyatakan bahwa transaksi yang dilakukan melalui aplikasi DANA sangat baik. Gen-Z.<sup>16</sup> Era digital semakin mempermudah aktivitas belanja, membuat mahasiswa cenderung berbelanja secara instan tanpa pertimbangan matang. Berdasarkan hasil penelitian, aspek konsumtif yang paling dominan adalah mencari kesenangan dan kepuasan, diikuti oleh perilaku pemborosan dan pembelian impulsif. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa lebih banyak berbelanja untuk memenuhi kebutuhan emosional dibandingkan kebutuhan yang benar-benar mendesak, sehingga penting bagi mereka untuk memiliki kesadaran dalam mengelola keuangan agar tidak terjebak dalam pola konsumsi yang berlebihan.

Dalam penelitian yang dilakukan, penulis hanya memfokuskan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang menjadi tolak ukur untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Peneliti menjadikan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam sebagai responden. Dikarenakan berdasarkan dari hasil observasi wawancara yang saya lakukan dengan beberapa narasumber perwakilan dari

---

<sup>16</sup> Laina Pransiska et al., "Dampak Ekonomi Digital Terhadap Penggunaan Aplikasi DANA Pada Gen Z Di Kota Pekanbaru," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (2023): 26604–26609.

tujuh program studi di FEBI, Pengguna yang memiliki latar belakang pendidikan di bidang ekonomi dan bisnis cenderung lebih memahami konsep keuangan, konsumsi, dan teknologi finansial, seperti dompet digital. Penggunaan dompet digital memberikan berbagai manfaat bagi penggunanya, terutama dalam kehidupan sehari-hari, karena kemudahan, keamanan, dan berbagai promo yang ditawarkan. Dompet digital mempermudah dan mempercepat proses pembayaran, baik untuk kebutuhan sehari-hari seperti belanja bahan makanan, pembayaran tagihan, maupun transportasi, serta untuk berbelanja online. Dengan hanya memindai QR code atau mengklik aplikasi, transaksi dapat dilakukan dengan cepat. Selain itu, promo-promo seperti cashback dan diskon yang sering diberikan oleh *platform* dompet digital menjadi daya tarik utama bagi pengguna. Namun, promo-promo ini terkadang mendorong pembelian yang tidak direncanakan. Hal ini membuat mereka lebih sadar dan terlibat dalam penggunaan dompet digital, sehingga data yang diperoleh menjadi lebih relevan dan kredibel.

Penelitian ini hanya berfokus pada satu objek penelitian yaitu mahasiswa FEBI dan menggabungkan dua variabel penting yaitu penggunaan dompet digital dan pola konsumsi. Data terbaru juga digunakan dalam penelitian ini dengan 297 mahasiswa FEBI sebagai responden. Penelitian ini secara khusus menuju Penelitian ini secara khusus menyoroti mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, yang belum banyak diteliti padahal memiliki pemahaman dasar tentang keuangan dan konsumsi. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan

dua variabel sekaligus, yaitu penggunaan dompet digital dan pola konsumsi, dalam melihat pengaruhnya terhadap perilaku konsumtif, yang sebelumnya cenderung diteliti secara terpisah. Penelitian ini juga memberikan pendekatan yang lebih mendalam terhadap pola konsumsi, tidak hanya dari sisi frekuensi atau jenis pengeluaran, tetapi juga dari sudut tingkat kebutuhan (primer, sekunder, tersier) dan faktor-faktor sosial-budaya yang melingkupinya. Di sisi lain, meskipun dompet digital banyak dipuji karena kemudahan dan efisiensinya, penelitian ini menyoroti sisi negatifnya, yaitu kecenderungan mendorong pembelian impulsif dan pemborosan akibat promo dan kemudahan transaksi. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baru dalam kajian perilaku konsumtif mahasiswa di era digital serta menjadi landasan untuk pengelolaan keuangan yang lebih bijak di kalangan generasi muda. mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam FEBI UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, yang belum banyak diteliti padahal memiliki pemahaman dasar tentang keuangan dan konsumsi. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan dua variabel sekaligus, yaitu penggunaan dompet digital dan pola konsumsi, dalam melihat pengaruhnya terhadap perilaku konsumtif, yang sebelumnya cenderung diteliti secara terpisah. Penelitian ini juga memberikan pendekatan yang lebih mendalam terhadap pola konsumsi, tidak hanya dari sisi frekuensi atau jenis pengeluaran, tetapi juga dari sudut tingkat kebutuhan (primer, sekunder, tersier) dan faktor-faktor sosial-budaya yang melingkupinya. Di sisi lain, meskipun dompet digital banyak dipuji karena kemudahan dan efisiensinya, penelitian ini menyoroti sisi

negatifnya, yaitu kecenderungan mendorong pembelian impulsif dan pemborosan akibat promo dan kemudahan transaksi. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baru dalam kajian perilaku konsumtif mahasiswa di era digital serta menjadi landasan untuk pengelolaan keuangan yang lebih bijak di kalangan generasi muda.

Dikarenakan mereka telah mempelajari dan menyelesaikan mata kuliah ekonomi, mata kuliah yang membahas pengaruh penggunaan dompet digital dan pola konsumsi terhadap perilaku konsumtif menjadi sangat relevan. Dalam konteks ini, penggunaan dompet digital dapat dilihat sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi cara konsumen melakukan transaksi dan pengelolaan keuangan mereka. Mahasiswa diajak untuk memahami bagaimana teknologi pembayaran digital mengubah pola konsumsi, mempermudah akses terhadap produk atau layanan, serta mempengaruhi keputusan pembelian. Dompet digital, dengan berbagai kemudahan dan insentif yang ditawarkan, memiliki dampak langsung terhadap perilaku konsumtif, di mana konsumen cenderung lebih impulsif dan terfokus pada kenyamanan serta kecepatan dalam bertransaksi. Hal tersebut diharapkan dapat memberikan data atau informasi yang relevan untuk penelitian ini. Maka berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan dompet digital, dan pola konsumsi terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FEBI UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa pokok permasalahan dalam penelitian ini yang akan menjadi pembahasan lebih lanjut

1. Mahasiswa dalam pengonsumsian barang dan jasa tidak didasari akan kebutuhan manfaat melainkan dengan keinginan guna untuk mendapatkan pengakuan diri dari lingkungan sosialnya.
2. Mahasiswa dalam penggunaan dompet digital yang terdapat kemudahan dalam penggunaan dari pengalaman sebelumnya, sehingga akan berdampak negatif yakni pembelian yang berujung pemborosan.
3. Konsep diri negatif dari diri mahasiswa akan mempengaruhi perilaku konsumtif karena mahasiswa tidak percaya diri dan cenderung ingin berbeda dengan orang lain guna untuk menutupi kekurangannya.
4. Mahasiswa tidak memanfaatkan waktu dan uangnya dengan kegiatan positif seperti belajar dan menambah wawasan untuk perkembangan dirinya, akan tetapi mahasiswa menggunakan waktu dan uangnya dengan hal hal yang tidak bermanfaat, sehingga cenderung menuju perilaku konsumtif.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain:

1. Apakah penggunaan dompet digital, dan pola konsumsi berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa FEBI UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?

2. Apakah penggunaan dompet digital berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa FEBI UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?
3. Apakah pola konsumsi berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa FEBI UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan dompet digital berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Fakultas ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
2. Untuk mengetahui apakah pola konsumsi berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
3. Untuk mengetahui apakah penggunaan dompet digital, dan pola konsumsi berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis harapkan antara lain:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai alat pembuktian terkait teori yang dirujuk dalam penelitian ini serta juga dapat mengembangkan dalam implementasi teori-teori tentang kosumen yang

berkaitan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Akademik

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadikan tambahan kepustakaan serta referensi pada bidang pengetahuan ilmu manajemen bisnis Syari'ah dan juga menjadi bahan bacaan pada perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

### b. Bagi mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pembelajaran bagi para mahasiswa untuk dapat mengontrol perilaku konsumtif dan mengetahui factor yang berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.

### c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan rujukan yang baik oleh para peneliti ataupun para pengguna teknologi dan komunikasi untuk mengambil Langkah Langkah yang sesuai dan diperlukan dalam bidang yang berkaitan dengan penelitian ini.

## **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian**

### a. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yaitu batasan yang memudahkan untuk dilakukan suatu penelitian agar lebih efektif dan efisien untuk memisahkan aspek tertentu terhadap sebuah objek. Digunakannya ruang lingkup untuk

menghindari meluasnya masalah dan tetap sesuai dengan judul dalam penelitian ini, maka penulis memberikan suatu batasan diantaranya Dalam penelitian ini penulis hanya fokus dalam 2 variabel yang pertama yaitu sebagai Variabel Bebas (X), Adapun Variabel bebas diantaranya Penggunaan dompet digital, dan pola konsumsi Sedangkan yang menjadi Variabel terikat (Y) yaitu Perilaku konsumtif Mahasiswa (Y).

b. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini tidak hanya terbatasnya waktu, biaya dan tenaga yang digunakan untuk melaksanakan penelitian. Pembatasan lingkup penelitian ini penulis hanya memilih Mahasiswa sebagai responden yang ada pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Jumlah dari Mahasiswa FEBI yang akan menjadi responden dalam penelitian yakni 4.953 Mahasiswa.

## **G. Definisi Operasional**

1. Definisi konseptual

Definisi Konseptual merupakan definisi yang bersumber dari kamus ataupun bahan kajian literatur relevan dengan penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian mengambil judul penelitian yaitu “Pengaruh Penggunaan Dompet Digital, dan Pola Konsumsi Terhadap perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung “.

a. Perilaku konsumtif

Perilaku konsumtif adalah perilaku membeli masyarakat yang dipengaruhi oleh banyaknya berbagai macam penawaran produk yang beredar baik yang secara langsung maupun melalui media masa.<sup>17</sup>

b. Dompet Digital

Dompet elektronik merupakan aplikasi elektronik yang digunakan untuk transaksi secara online melalui smartphone, yang kegunaannya hampir sama dengan kartu kredit atau debit.<sup>18</sup>

c. Pola Konsumsi

Pola konsumsi adalah suatu pola yang memperlihatkan kemana atau untuk apa uang dibelanjakan menurut susunan atau kelompok pengeluaran tertentu.<sup>19</sup>

2. Secara Operasional

Secara operasional penelitian ini mengkaji perilaku konsumtif mahasiswa yang dipengaruhi oleh penggunaan dompet digital dan pola konsumsi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan dompet digital dan pola konsumsi terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FEBI UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung Angkatan 2021.

## H. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan ditulis dalam bab-bab dan sub-sub yang merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Sistematika ini dibedakan

---

<sup>18</sup> D S Nasution, M M Aminy, and L A Ramadani, *Ekonomi Digital* (Sanabil, 2019), hal. 52.

<sup>19</sup> D Sri Pujiastuti, *Ips Terpadu : - Jilid 1B* (Esis, n.d.), hal. 17.

menjadi tiga yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir. Untuk lebih rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **Bagian Awal**

Bagian awal berisi halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran dan halaman abstrak.

### **Bagian Utama**

Bagian utama terdiri dari enam bagian bab yang didalamnya beberapa subbab dan anak subbab yang dijelaskan sebagai berikut:

#### 1 BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, Identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, penegasan istilah, sistematika skripsi.

#### 2 BAB II LANDASAN TEORI

Pada BAB II berisi tentang teori yang membahas tentang variabel yang dibahas dalam penelitian. Selanjutnya

membahas kajian penelitian terdahulu, kerangka konseptual dan hipotesis penelitian.

### 3 BAB III METODE PENELITIAN

Pada BAB III berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, sumber data, variabel dan skala pengukurannya, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian.

### 4 BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada BAB IV Berisi tentang hasil penelitian yang berisi deskripsi responden data yang diolah menggunakan software dan pengujian hipotesis serta temuan penelitian.

### 5 BAB V HASIL PEMBAHASAN

Pada bagian BAB V ini berisi tentang hasil dari penelitian yang membahas tentang hubungan berpengaruh atau tidaknya antar variabel

### 6 BAB VI PENUTUP

Pada bagian BAB VI ini terdiri dari kesimpulan dari hasil pengolahan data dan hubungan antar variabel yang kedua berisi tentang saran mengenai tentang penelitian berikutnya.

## **Bagian Akhir**

Pada bagian akhir ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian skripsi dan daftar riwayat hidup.