

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara bagian di Asia Tenggara yang mengalami pertumbuhan yang signifikan akan kemajuan teknologi digital tercepat. Perkembangan ini membawa dampak besar terhadap berbagai segi kehidupan, termasuk bidang pendidikan dengan munculnya sekolah atau kursus online, transportasi dengan maraknya layanan ojek online, hiburan dengan kehadiran bioskop online, serta sektor ekonomi yang sebelumnya berbasis konvensional yang kini beralih ke ranah digital.¹

Adanya perkembangan teknologi digital dan pertumbuhan ekonomi saat ini mengakibatkan persaingan bisnis di era digital menjadi lebih rumit bagi setiap perusahaan. Mereka berupaya mencari strategi untuk tetap kompetitif dan mempertahankan perusahaannya. Mekanisme transaksi yang diterapkan dalam sistem pembayaran juga berkembang secara signifikan.

Zaman digital yang semakin canggih ini, mengalami kemajuan teknologi yang sangat pesat dan berubah. Teknologi telah merubah pola pikir masyarakat dalam berbagai bidang, termasuk dalam bertransaksi. Kini cara transaksi yang dilakukan oleh masyarakat semakin berbeda dan lebih efisien dibandingkan dengan cara transaksi di masa lalu.

Tren yang tengah berlangsung saat ini adalah meningkatnya penggunaan transaksi tanpa uang tunai atau *cashless payment* di Indonesia. Pembayaran *non* tunai atau metode *cashless* semakin populer di kalangan masyarakat karena kemudahan serta kenyamanannya dalam melaksanakan transaksi tanpa perlu membawa uang tunai bisa berupa bentuk kertas atau koin. Pramono dan Yuniarti dalam penelitian yang dilakukan oleh Abdulfattah dan Rizky Kurniawan menyimpulkan bahwa kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran telah mengalihkan fungsi uang fisik ke metode pembayaran digital yang lebih efektif serta *cost-effective*.² Dengan

¹ Luh Gede Kusuma Dewi, Nyoman Trisna Herawati, and I Made Pradana Adiputra, "Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Yang Dimediasi Kontrol Diri," *EKUITAS (Jurnal Ekonomi Dan Keuangan)* 5, no. 1 (2021): 1–19, <https://doi.org/10.24034/j25485024.y2021.v5.i1.4669>.

² M Rizky and Rachmat Rizky, "Uang Elektronik Dalam Perspektif Islam," *Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah* 6, no. 1 (2018): 90–106.

adanya teknologi saat ini memungkinkan siapa saja untuk bertransaksi melalui aplikasi yang ada di ponsel memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran tanpa perlu membawa dompet atau uang tunai, memastikan bahwa proses tersebut lebih nyaman, aman, dan cepat.³

Biasanya, transaksi non tunai dilaksanakan dengan cara melakukan prosedur keuangan antara bank-bank atau transfer dana melalui infrastruktur internal bank yang relevan. Terlebih lagi, transaksi tanpa uang tunai dapat terealisasi dengan memanfaatkan pelayanan yang disediakan oleh institusi keuangan, seperti kartu ATM, kartu debit, atau uang elektronik (*e-money*). Seiring dengan adanya internet banking, aplikasi *mobile banking*, dan dompet digital (*e-wallet*) yang semakin banyak tersedia, semakin memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi non tunai.

Salah satu varian pembayaran elektronik yang umumnya dimanfaatkan adalah *e-wallet*. *E-wallet* menjadi tipe transaksi digital yang semakin diminati di zaman modern yang dipengaruhi oleh teknologi saat ini. Dompet elektronik, sebagai alat transaksi, muncul sebagai solusi yang dapat menjalankan transaksi dengan lebih efisien, keamanan yang lebih baik, serta lebih cepat dan biaya yang terjangkau.⁴ Saat ini telah banyak sekali *provider* yang menyediakan layanan *e-wallet*, seperti OVO, Go-Pay, Shopeepay, Dana, LinkAja, dan sejenisnya. Riwayat transaksi juga tersimpan secara otomatis sehingga pengguna dapat dengan mudah melacak keuangannya. Transaksi menggunakan dompet digital semakin meningkat dan menjadi tren bagi masyarakat. Penggunaannya yang praktis disertai dengan berbagai penawaran yang lebih menarik membuat masyarakat beralih ke dompet digital.

Hal ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi turut memengaruhi cara masyarakat melakukan transaksi. Meskipun begitu, uang logam dan uang kertas tetap menjadi alat pembayaran yang diperlukan dalam transaksi sehari-hari. Tetapi perlu diakui

³ Dwi Rorin Mauludin Insana and Ria Susanti Johan, "Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI," *JABE (Journal of Applied Business and Economic)* 7, no. 2 (2021): 209, <https://doi.org/10.30998/jabe.v7i2.7822>.

⁴ Decky Hendarsyah, "Penggunaan Uang Elektronik Dan Uang Virtual Sebagai Pengganti Uang Tunai Di Indonesia," *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita* 5, no. 1 (2016): 1–15, <https://doi.org/10.46367/iqtishaduna.v5i1.74>.

bahwa proporsi penggunaan uang kertas dan uang logam semakin berkurang seiring dengan meningkatnya penggunaan metode pembayaran digital. Penggunaan transaksi digital mengurangi peredaran uang fisik, sementara penggunaan uang elektronik terus bertambah, seperti yang terlihat dalam ilustrasi pada Gambar 1.1.

Gambar 1.1
Jumlah Uang Elektronik yang Beredar (2010 – November 2022)
Sumber: Bank Indonesia (BI)



Berdasarkan laporan yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia pada November 2022, perkembangan uang elektronik yang ada Indonesia telah menunjukkan peningkatan yang signifikan sejak tahun 2010, sebagaimana tercermin dalam gambaran visual yang disajikan. Pada tahun 2010, jumlah kartu uang elektronik yang diterbitkan mencapai 7,9 juta unit. Angka ini meningkat lebih dari 9000% pada bulan November 2022.⁵ Data menunjukkan bahwa total uang elektronik yang beredar sudah mencapai 772.565.666 per November 2022 tersaji dalam Tabel 1.1. Estimasi ini menunjukkan bahwa angka tersebut akan terus bertambah sejalan dengan pertumbuhan penggunaan uang elektronik yang belum mencakup seluruh populasi Indonesia.

⁵ Viva Budy Kusnandar, “Uang Elektronik Yang Beredar Tembus 772 Juta Unit Pada November 2022,” databoks.katadata.co.id, 2023, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/17/uang-elektronik-yang-beredar-tembus-772-juta-unit-pada-november-2022>.

Tabel 1.1
Tabel Jumlah Uang Elektronik yang Beredar
(2010 – November 2022)

| Periode | Jumlah Uang Elektronik yang Beredar | Periode | Jumlah Uang Elektronik yang Beredar |
|---------|-------------------------------------|------------|-------------------------------------|
| 2010 | 7.914.018 | 2017 | 90.003.848 |
| 2011 | 14.299.726 | 2018 | 167.205.578 |
| 2012 | 21.869.946 | 2019 | 292.299.320 |
| 2013 | 36.225.373 | 2020 | 432.281.380 |
| 2014 | 35.738.233 | 2021 | 575.323.419 |
| 2015 | 41.910.000 | 2022 (Nov) | 772.565.666 |
| 2016 | 51.204.580 | | |

Sumber : Bank Indonesia

Dalam era digitalisasi ini, pemerintah Indonesia melihat potensi besar dalam pengembangan sistem transaksi *non* tunai. Selain menyediakan kemudahan dan kecepatan dalam bertransaksi, penggunaan transaksi *non* tunai juga memperkecil kemungkinan kejahatan seperti pencurian dan pemalsuan uang. Dengan peningkatan penggunaan transaksi *non* tunai, harapannya adalah dapat meningkatkan transparansi dalam transaksi keuangan, yang pada gilirannya diharapkan dapat mengurangi biaya produksi.⁶

Keberadaan *e-wallet* di Indonesia dipandang sebagai salah satu upaya untuk menyokong inisiatif Gerakan Nasional *Non* Tunai (GNNT) yang diberlakukan pada tanggal 14 Agustus 2014, Bank Indonesia berkomitmen untuk menghasilkan proses transaksi yang aman, efisien, dan tanpa rintangan. Selain mendukung program GNNT juga menyokong agenda pemerintah dalam mewujudkan Masyarakat Digital pada tahun 2020 melalui program “*Go Digital Vision 2020*”.⁷

Pulungan dan Febriaty, sesuai dengan penjelasan Tambunan, menggambarkan perilaku konsumtif sebagai tindakan pengeluaran uang untuk membeli barang yang pada dasarnya kurang esensial atau bahkan tidak diperlukan sama sekali, termasuk dalam konteks penggunaan perlengkapan sekunder yang tidak

⁶ Rizky and Rizky, “Uang Elektronik Dalam Perspektif Islam.”

⁷ Dwi Ana Ambar Rofiqoh et al., “Pengaruh E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi,” no. February (2020): 0–11.

selalu esensial. Perilaku konsumtif umumnya muncul dikarenakan masyarakat memiliki kegemaran materialistis yang kuat, yang mendorong mereka untuk membeli barang-barang berdasarkan keinginan dan untuk memuaskan hasrat pribadi tanpa mempertimbangkan kebutuhan dasar.⁸

Menurut Wahyudi, sebagaimana diuraikan oleh Wahyuni et al., mengindikasikan bahwa perilaku konsumtif atau pengeluaran berlebihan adalah tindakan individu yang tidak dilakukan dengan dasar pertimbangan dan pemikiran rasional. Namun, lebih berfokus pada pencitraan materialistik, keinginan tak terbatas untuk memperoleh barang mewah dan berlimpah, serta menganggap yang paling berharga hanya sebatas memenuhi keinginan semata.⁹

Perilaku konsumtif sering kali timbul karena terombang-ambing oleh banyak komponen, melibatkan unsur internal dan eksternal yang mempengaruhi seseorang. Gaya hidup adalah salah satu aspek internal yang memiliki dampak signifikan pada perilaku konsumtif. Sesuai dengan penjelasan yang diberikan oleh Kasali dalam Yarian Alamanda, gaya hidup merujuk pada kecenderungan individu dalam memilih pola konsumsi yang mencerminkan preferensi mereka terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk cara mereka menghabiskan waktu dan mengalokasikan sumber daya finansial.¹⁰

Istilah "gaya hidup" menggambarkan serangkaian tindakan yang memiliki makna bagi individu atau orang lain dalam konteks waktu dan tempat tertentu. Ini melibatkan berbagai aspek, seperti interaksi sosial, penggunaan barang, hiburan, serta penampilan fisik (sesuai dengan pandangan yang disampaikan oleh Adler dalam

⁸ Delyana Rahmawany dan Febriaty Hastina Pulungan, "Pengaruh Gaya Hidup Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa," *Jurnal Riset Sains Manajemen* 2, no. 3 (2018): 103–10, <https://doi.org/10.5281/zenodo.1410873>.

⁹ Rika Wahyuni, Hadi Irfani, and Isna Asyri Syahrina, "PENGARUH GAYA HIDUP DAN LITERASI KEUANGAN TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF BERBELANJA ONLINE PADA IBU RUMAH TANGGA DI KECAMATAN LUBUK BEGALUNG KOTA PADANG" 4, no. 3 (2019): 548–59.

¹⁰ Yarian Alamanda, "Pengaruh Harga Diri Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif," *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 6, no. 2 (2018): 273–79, <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v6i2.4570>.

Puspita Sari).¹¹ Menurut pandangan James F. Engel, *et al* gaya hidup mengacu pada cara seseorang memanfaatkan dan pandangan yang dilakukan oleh mahasiswa. Gaya hidup yang cenderung konsumtif berkaitan dengan produk mewah dan mahal (Sutriati, Sri Kartikowati dan Riadi).¹²

Dalam waktu yang relatif singkat, pola gaya hidup dapat mengalami perubahan drastis, menjadi lebih fokus pada kemewahan dan kelimpahan, terutama dalam hal penampilan. Perubahan semacam ini dapat memicu timbulnya perilaku konsumtif. Dalam jenis perilaku ini, pengeluaran cenderung meningkat karena digunakan tidak sekadar untuk memenuhi keperluan pokok, tetapi juga untuk memuaskan keinginan dan tuntutan yang ada (Zahra dan Pandji).¹³

Penelitian terdahulu yang terkait perilaku konsumtif diantaranya penelitian Insana dan Johan uang elektronik memberikan kemudahan dalam penggunaannya sehingga penggunaanya terus meningkat di masyarakat terutama di kalangan mahasiswa. Kemudahan dalam menggunakan transaksi non tunai mengakibatkan mahasiswa mengeluarkan dan mengonsumsi lebih banyak, sehingga penggunaan uang elektronik ini dapat memperbesar dan mempengaruhi kecenderungan perilaku konsumtif mahasiswa.¹⁴

Menurut Ambar Rofiqoh, *et al* dalam penelitiannya menyebutkan bahwa faktor kemudahan dan manfaat yang disajikan oleh OVO, sebagai salah satu penyedia layanan transaksi non tunai (e-wallet), memiliki potensi untuk memengaruhi perilaku konsumtif. Peningkatan pengeluaran terjadi setelah Banyak pengguna yang lebih sering menggunakan transaksi non tunai (e-

¹¹ S Puspita Sari, "Pengaruh Perilaku Konsumtif Terhadap Gaya Hidup Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri," *Artikel Skripsi* 02, no. 06 (2018): Universitas Nusantara PGRI Kediri.

¹² Sutriati, Sri Kartikowati, and RM Riadi, "Pengaruh Pendapatan Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Riau," *Jom Fkip Volume* 5, no. 1 (2018): 1–10.

¹³ Dhea Raudyatuz Zahra and Pandji Anoraga, "The Influence of Lifestyle, Financial Literacy, and Social Demographics on Consumptive Behavior," *Journal of Asian Finance, Economics and Business* 8, no. 2 (2021): 1033–41, <https://doi.org/10.13106/jafeb.2021.vol8.no2.1033>.

¹⁴ Insana and Johan, "Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta Pgrri."

wallet) daripada melakukan transaksi dengan uang tunai. Dengan begitu nominal uang yang dihabiskan meningkat setelah menggunakan layanan transaksi *non* tunai (*e-wallet*).¹⁵

Sejalan dengan ini, Giswandhani dan Hilmi berdasarkan *Customer Payment Attitudes Study* yang menyatakan bahwa banyak orang di Indonesia cenderung sering melakukan transaksi *non* tunai karena melihat dari segi manfaatnya, seperti dapat memperbandingkan harga barang dalam kategori yang serupa, kemudahan dalam penggunaannya serta merupakan sistem transaksi yang lebih aman, sehingga meningkatkan konsumsi masyarakat yang mengarah pada perilaku konsumtif.¹⁶

Hasil penelitian dari Elmy Nur Azizah menyebutkan bahwa perspektif kemudahan penggunaan dan niat perilaku tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Hanya pandangan terhadap teknologi dan pemanfaatan teknologi yang benar-benar memengaruhi perilaku konsumtif pada masyarakat Muhammadiyah yang menggunakan *e-commerce*.¹⁷ Begitu juga dengan hasil penelitian dari Indrawan, Livingstone, Kartono dan Sundjaja disebutkan bahwa generasi milenial menggunakan transaksi *non* tunai (*e-wallet*) karena lebih teraik dengan manfaat yang didapatkan dari penggunaan layanan transaksi *non* tunai daripada faktor kemudahan dalam penggunaannya.¹⁸

Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Vebiyanti dan Prastiyo Hadi menarik kesimpulan bahwasanya pola gaya hidup mahasiswa memiliki dampak sebesar 79,1% terhadap perilaku konsumtif dan hal ini memiliki signifikansi statistik, Tingkat perilaku konsumtif pada mahasiswa meningkat seiring dengan adopsi gaya hidup yang lebih mewah. Sebaliknya, ketika gaya hidup mahasiswa menjadi semakin sederhana, maka tingkat

¹⁵ Rofiqoh et al., “Pengaruh E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi.”

¹⁶ Mariesa Giswandhani and Amalia Zul Hilmi, “Pengaruh Kemudahan Transaksi Non-Tunai Terhadap Sikap Konsumtif Masyarakat Kota Makassar,” *Kareba* 9, no. 2 (2020): 239–50.

¹⁷ Elmy Nur Azizah, “Kajian Transaksi Non Tunai Terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna E- Commerce (Masyarakat Muhammadiyah Di Jakarta),” *Al-Urban: Jurnal Ekonomi Syariah Dan Filantropfi Islam* 5, no. 1 (2021): 91–99, <https://doi.org/10.22236/alurban>.

¹⁸ Muhammad Reiza Indrawan et al., “Factors Affecting Millenials’ Acceptance of E-Money Application in Jakarta,” *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)* 12, no. 3 (2021): 4146–56, <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i3.1706>.

perilaku konsumtifnya akan mengalami penurunan.¹⁹ Yola Armelia dan Agus Irianto juga melakukan penelitian mengenai perilaku konsumtif dan menemukan keterkaitan yang positif dan berarti sebesar 53,5% antara gaya hidup dan perilaku konsumtif. Saat pola hidup yang diterapkan dalam rutinitas sehari-hari mahasiswa mengalami peningkatan, dampaknya signifikan terhadap peningkatan perilaku konsumtif mereka. Sebaliknya, jika pola hidup yang diterapkan dalam rutinitas sehari-hari mahasiswa mengalami penurunan, Sebagai akibatnya, tingkat konsumsi mahasiswa dapat mengalami penurunan.²⁰ Dalam risetnya, Yarian Alamanda juga berhasil mencatat bahwa terdapat korelasi positif dan signifikan antara pola hidup dan perilaku konsumtif pada mahasiswa yang telah diverifikasi.²¹

Dalam penelitian yang dilakukan oleh tim peneliti yang dipimpin oleh Risnawati, disimpulkan bahwa pola kehidupan tidak memengaruhi perilaku konsumtif. Hal ini terjadi karena data survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki gaya hidup sedang dan mayoritas dari mereka memiliki tingkat perilaku konsumtif yang rendah. Dengan cara ini, dapat dijelaskan bahwasanya gaya hidup tidak memiliki peran yang signifikan dalam memengaruhi perilaku konsumtif.²²

Kemudian, dalam penelitian Afifah dan Yudiantoro, dinyatakan bahwa kemudahan penggunaan uang elektronik berhubungan dengan gaya hidup, dan keduanya memengaruhi perilaku konsumtif. Dengan semakin meningkatnya gaya hidup dan penggunaan transaksi non tunai, mahasiswa cenderung kesulitan dalam menjaga kendali mereka dan lebih mungkin mengadopsi

¹⁹ Berliana Vebiyanti and Dwi Prastiyo Hadi, "Pengaruh Gaya Hidup Dan Online Shop Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas PGRI Semarang," *Jurnal Spirit Edukasia* 02, no. 01 (2022): 121–28.

²⁰ Yola Armelia and Agus Irianto, "Pengaruh Uang Saku Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa," *E-Jurnal Unp* 4, no. 3 (2021): 418–26.

²¹ Alamanda, "Pengaruh Harga Diri Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif."

²² Risnawati, W Mintarti, and Ardoyo, "Pengaruh Pendidikan Ekonomi Keluarga, Gaya Hidup, Modernitas Individu, Dan Literasi Ekonomi Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa," *Jurnal Pendidikan* 3, no. 4 (2018): 430–36.

perilaku konsumtif, berbeda dengan mahasiswa yang kurang tertarik pada gaya hidup modern yang lebih terkendali.²³

Dari sejumlah penelitian yang telah disebutkan, terlihat bahwa kenyamanan dalam transaksi non tunai dan gaya hidup memiliki pengaruh signifikan yang berdampak besar pada perilaku konsumtif. Namun penelitian sebelumnya hanya berfokus pada mahasiswa di suatu universitas tertentu. Oleh karena itu, peneliti akan memodifikasi penelitian ini dengan melakukan penelitian di Indonesia dengan lingkup penelitian yang lebih menyeluruh. Karena dalam penelitian ini mengacu pada generasi Z atau gen Z yang tidak hanya mahasiswa, namun kelompok masyarakat yang lahir pada tahun 1995-2010 (Zorn, dalam Fuad Zis, Effendi dan Roem)²⁴ dimana saat ini mereka berusia 13-28 tahun, sehingga kelompok pelajar SMP dan SMA sederajat juga termasuk dalam generasi Z.

Gambar 1.2
Jumlah Penduduk Indonesia Berdasarkan Usia
(31 Desember 2022)



Sumber : Kementerian Dalam Negeri

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Kementerian Dalam Negeri (Kemendagri) pada akhir tahun 2022, populasi Indonesia telah mencapai 277,75 juta penduduk. Sebagian besar

²³ Nikmatul Afifah and Deny Yudiantoro, “YUME: Journal of Management Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepercayaan Dimediasi Tingkat Kepuasan Konsumen Pada PT . Japfa Comfeed Indonesia , TBK Cabang Makassar” 5, no. 2 (2022): 365–74, <https://doi.org/10.37531/yume.vxix.345>.

²⁴ Sirajul Fuad, Nursyirwan Effendi, and Elva Ronaning, “Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial Dan Generasi Z Di Era Digital” 5, no. 1 (2021): 69–87, <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i1.15550>.

dari mereka adalah individu dengan usia yang cenderung muda. Berdasarkan data grafik yang tersedia, terlihat bahwa jumlah penduduk dari generasi Z telah mencapai sekitar 78,73 juta orang pada bulan Desember 2022.²⁵

Generasi Z atau gen Z ini dianggap sebagai kelompok yang sangat terampil dalam menggunakan teknologi. Mereka menjadi generasi yang tumbuh dengan teknologi dan media sosial, sehingga kehidupan mereka sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Dengan kemajuan teknologi, generasi Z memiliki akses mudah terhadap informasi dan memanfaatkannya untuk memperluas wawasan dan meningkatkan kemampuan mereka. Salah satu teknologi yang kini banyak digunakan oleh gen Z adalah *e-wallet*. Kemudahan transaksi *non* tunai semakin diminati oleh masyarakat Indonesia, terutama generasi Z karena dianggap lebih efisien dan praktis. Dalam penggunaan *e-wallet*, seseorang dapat dengan mudah melakukan pembelian tanpa memikirkan kembali apakah barang tersebut benar-benar dibutuhkan atau tidak.

Gambar 1.3
Nilai Transaksi Uang Elektronik
(September 2020 - September 2022)



Sumber : Bank Indonesia

Menurut informasi yang diberikan oleh Bank Indonesia, Pada bulan September tahun 2022, jumlah transaksi uang elektronik mencapai angka sebesar Rp. 98,55 triliun. Hal ini

²⁵ Monavia Ayu Rizaty, “Populasi Indonesia Didominasi Usia Muda Pada 2022,” data indonesia. id, 2023, <https://dataindonesia.id/Ragam/detail/populasi-indonesia-didominasi-usia-muda-pada-2022>.

menunjukkan adanya penurunan sekitar 2,02% jika dibandingkan dengan bulan sebelumnya, yang mencatat jumlah sekitar Rp. 100,58 triliun. Namun, pada bulan September tahun 2022, volume transaksi uang elektronik mengalami pertumbuhan sekitar 33,71% jika dibandingkan dengan periode yang sama pada tahun sebelumnya. Pada bulan September 2021, jumlah transaksi uang elektronik mencapai Rp. 73,70 triliun. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa nilai transaksi uang elektronik meningkat setiap tahun. Angka ini diyakini akan terus meningkat di masa mendatang karena ketersediaan sistem pembayaran digital yang luas dan mudah digunakan telah menyebabkan peningkatan preferensi masyarakat dalam melakukan pembelanjaan.²⁶

Dalam penelitiannya, Purnamasari bersama Yestias Maharani melibatkan 1002 responden di wilayah Jabodetabek. Dari hasil penelitian tersebut, ditemukan bahwa sekitar 38,42% dari pengguna uang elektronik berusia antara 20 hingga 25 tahun, sementara sekitar 24,75% berada dalam rentang usia 26 hingga 29 tahun. Selain itu, sekitar 20,76% dari responden berusia antara 30 hingga 36 tahun. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas pengguna uang elektronik adalah mereka yang berusia antara 20 hingga 36 tahun.²⁷ Saat ini beberapa penelitian masih terfokus pada seluruh kalangan yang menggunakan transaksi *non* tunai. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan persepsi generasi Z karena mereka familiar dengan penggunaan teknologi dalam aktivitas sehari-hari, termasuk dalam menggunakan transaksi.

Penggunaan *e-wallet* juga memiliki dampak yang tidak diinginkan, yaitu perilaku konsumtif yang meningkat. Kemudahan ini membuat generasi Z cenderung lebih sering melakukan pembelian impulsif. Transaksi *non* tunai juga memungkinkan generasi Z untuk mengakses barang-barang yang sebelumnya sulit dijangkau, seperti barang impor atau produk-produk eksklusif

²⁶ Sarnita Sadya, "Transaksi Uang Elektronik Sebesar Rp98,6 T Pada September 2022," dataindonesia.id, 2022, <https://dataindonesia.id/bursa-keuangan/detail/transaksi-uang-elektronik-sebesar-rp986-t-pada-september-2022>.

²⁷ Yestias Maharani, "Minat Generasi Z Menggunakan Kembali Transaksi Mobile Payment: Pendekatan Model UTAUT 2," *JURNAL AKUNTANSI DAN BISNIS* □: *Jurnal Program Studi Akuntansi* 7, no. 2 (2021): 140–54, <https://doi.org/10.31289/jab.v7i2.5641>.

hanya dengan melalui *e-commerce* dan melakukan transaksi dengan menggunakan dompet digital (*e-wallet*).

Perilaku konsumtif ini dapat memengaruhi keuangan terutama terhadap generasi Z yang tumbuh dan berkembang di era digital. Mereka tumbuh dengan teknologi yang semakin maju dan tidak jauh dari sosial media dan *marketplace online* yang dapat memicu perilaku konsumtif. Penting bagi generasi Z untuk memahami dan mengontrol penggunaan transaksi *non* tunai agar tidak terjerumus dalam perilaku konsumtif yang berlebihan.

Memperhitungkan data dan isu-isu yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan guna untuk memberikan pemahaman dan hasil penelitian yang berinovasi. Perbedaannya dengan riset sebelumnya terletak pada subyek yang akan di teliti, dimana penelitian terdahulu hanya berfokus pada mahasiswa sedangkan dalam penelitian ini subyek yang di teliti akan lebih luas, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan menjadi sumber referensi untuk penelitian berikutnya. Maka peneliti tertarik untuk mengkaji dan meneliti kembali pengaruh kemudahan transaksi *non* tunai terkait penggunaannya dan bagaimana faktor gaya hidup seseorang dapat berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada generasi Z yang melibatkan pelajar SMP dan SMA sederajat serta mahasiswa di Indonesia dengan judul **“Pengaruh Kemudahan Transaksi *Non* Tunai dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif pada Generasi Z di Indonesia”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian yang ditemukan adalah:

1. Apakah kemudahan transaksi *non* tunai berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada generasi Z di Indonesia?
2. Apakah gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada generasi Z di Indonesia?
3. Apakah kemudahan transaksi *non* tunai dan gaya hidup berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif pada generasi Z di Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh dari kemudahan transaksi *non* tunai terhadap perilaku konsumtif generasi Z di Indonesia.

2. Untuk mengetahui pengaruh dari gaya hidup terhadap perilaku konsumtif generasi Z di Indonesia.
3. Untuk mengidentifikasi pengaruh yang timbul secara bersamaan dari kemudahan transaksi non tunai dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif generasi Z di Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan melalui penelitian ini, manfaat dapat diberikan baik dalam aspek teoritis maupun praktis, seperti berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh penggunaan *e-wallet* pada perilaku konsumtif generasi Z di Indonesia.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi pemerintah dan perusahaan, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kebijakan dan strategi yang lebih efektif untuk mengatur penggunaan *e-wallet*.
 - b. Bagi masyarakat khususnya generasi Z, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat dan wawasan untuk lebih memahami dampak penggunaan *e-wallet* sehingga dapat meminimalisir perilaku konsumtif. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi memberikan sumbangan positif bagi pengembangan teknologi finansial di Indonesia dan membantu masyarakat untuk mengambil keputusan yang bijak dalam menggunakan *e-wallet*.
 - c. Diharapkan bahwa penelitian ini dapat menjadi sumber referensi tambahan bagi pembaca dan peneliti lain yang tertarik pada transaksi *non* tunai (*e-wallet*) dan kaitannya dengan perilaku konsumtif pada penelitian selanjutnya.

E. Sistematika Penulisan

Penelitian ini akan disusun dalam lima bagian yang mencakup:

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian ini memaparkan konteks masalah dan kesenjangan penelitian, menentukan permasalahan, tujuan, serta manfaat dari penelitian. Pada bagian ini juga mencakup struktur penulisan yang dilakukan dalam penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Menyebutkan, menjelaskan, dan merangkum teori-teori yang bersumber dari penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Tinjauan pustaka ini bermanfaat untuk memperkuat argumen dari penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Mendefinisikan metode penelitian yang diterapkan, menentukan dan melakukan analisis terhadap variabel-variabel yang diterapkan, serta menjelaskan pendekatan pengumpulan data yang digunakan.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan temuan dari penelitian dan analisis data dari responden, serta pembahasan lainnya terkait dengan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini mencakup kesimpulan dari analisis hasil penelitian, saran kepada pembaca dan peneliti lain yang memperoleh wawasan dari hasil penelitian.

