

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet yang pesat telah mengubah dan membantu memudahkan kegiatan manusia sehari – hari. Salah satunya yaitu pemanfaatan internet dalam transaksi menggunakan *e-money* atau disebut dengan uang elektronik dan lebih dikenal dengan *cashless society* (gaya hidup tanpa uang tunai). Disamping itu, persaingan yang kompetitif dalam sektor perbankan dan non bank mengakibatkan mereka harus berlomba-lomba menyediakan berbagai sistem pembayaran alternatif yang memudahkan secara *cashless* baik transfer maupun dalam bentuk kartu elektronik yang memberikan jaminan keamanan, kecepatan, dan lebih efisien.¹

Kemajuan teknologi digital di Indonesia menggiring perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti sekolah atau kursus online, ojek online, bioskop online, hingga pada sektor ekonomi yang sebelumnya berjalan secara konvensional mulai berubah secara digitalisasi, seperti dalam kegiatan jual beli barang ataupun jasa. Sebelumnya pembeli dan penjual harus bertemu di suatu tempat yang bernama ‘pasar’. Kini pasar telah hadir dalam bentuk digital, disebut *e-commerce* yang ada di genggaman tangan siapapun melalui gawai digital atau yang disebut “*Online Shopping*”.

Sumanjeet menyebutkan bahwa sistem pembayaran digital muncul sejak hadirnya *e-commerce* ini. Pembayaran dalam transaksi digital disebut *e-payment*, dengan uang digital yang disebut *e-money*, dan dompet digital yang disebut *e-wallet*. *Digital payment* adalah teknologi yang memberikan pandangan mengenai pembayaran non-tunai yang lebih praktis, efisien serta aman dalam bertransaksi melalui media digital.²

¹ Ratih Dewi Titisari Haryana dan Rini Novianti, *Monograf Fenomena Cashless Society Di Era Ekonomi Digital* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2020).

² Luh Gede Kusuma Dewi, Nyoman Trisna Herawati, dan I. Made Pradana Adiputra, “Penggunaan E-Money terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa yang Dimediasi Kontrol Diri,” *EKUITAS (Jurnal Ekonomi dan Keuangan)* 5, no. 1 (28 Mei 2021): 1–19, <https://doi.org/10.24034/j25485024.y2021.v5.i1.4669>.

Menurut Bank Indonesia, *financial technology* merupakan inovasi gabungan antara teknologi modern dengan jasa layanan keuangan secara efisien. *Fintech* merubah cara manusia menggunakan jasa layanan keuangan, yang semula transaksi keuangan dilakukan dengan pembayaran sejumlah uang kas, kini dapat dilakukan dengan cara yang lebih praktis, yaitu menggunakan uang virtual. *Fintech* di Indonesia memiliki beberapa layanan dan produk yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Bank Indonesia membaginya menjadi beberapa jenis, diantaranya yaitu platform online untuk pinjaman atau kredit, gadai, aplikasi pembayaran, platform online untuk mengumpulkan donasi dan bantuan, perencanaan keuangan, pasar modal, layanan internet banking dan asuransi. Salah satu produk finansial digital tersebut adalah uang elektronik (*e-money*). *E-money* dianggap sebagai alternatif pembayaran non tunai yang lebih efektif. Uang elektronik umumnya disimpan dalam dompet digital demi kemudahan akses.

Salah satu produk *fintech* yang banyak digunakan untuk transaksi adalah aplikasi *e-money*. Semakin berkembangnya penggunaan *e-money* di Indonesia, maka pembayaran non tunai tidak hanya berbentuk kartu tetapi dapat diakses melalui smartphone. Penerbit uang elektronik tidak hanya bank saja tetapi juga lembaga selain bank seperti perusahaan telekomunikasi, perusahaan keuangan, maupun perusahaan transportasi. Aplikasi *e-money* merupakan alat pembayaran non tunai, dimana uang yang dipunya konsumen disetorkan terlebih dahulu oleh pemegang aplikasi *e-money* kepada pihak penerbit dan disimpan di suatu media secara elektronik serta dapat dipindahkan guna transaksi pembayaran. Penggunaan aplikasi *e-money* yang paling diminati oleh masyarakat selain aplikasi non bank dan dapat digunakan melalui smartphone seperti OVO, GoPay, Dana, LinkAja, Doku, I-saku, dan sakuku.³

Munculnya *e-money* di Indonesia, telah diregulasi oleh pihak yang berwenang, yaitu Bank Indonesia. Menurut Sihombing, pada Peraturan No. 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik (*e-money*) yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia menyebutkan bahwa uang elektronik adalah alat pembayaran yang

³ Rofiqoh Daliyah, "Analisis Perilaku Konsumsi Pengguna Aplikasi E-Money Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 8, no. 3 (1 Desember 2020): 946–52, <https://doi.org/10.26740/jptn.v8n3.p946-952>.

memenuhi unsur-unsur sebagai berikut: diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit, nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip, digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut, dan nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.⁴

Dilihat dari tujuan *e-money*, diantaranya dapat memberikan kemudahan berbagai macam transaksi, terutama pada transaksi yang memiliki skala mikro. Kini sistem pembayaran melalui aplikasi *e-money* memiliki pengaruh dalam kegiatan konsumsi karena dalam kegiatan membelanjakan produk dalam memenuhi kebutuhannya, Seseorang akan membeli jenis kebutuhannya untuk waktu tertentu berdasarkan nilai belanja yang dikeluarkan merupakan pengeluaran untuk konsumsi.⁵

Adanya sistem transaksi menggunakan uang elektronik membuat masyarakat muda terutama dikalangan mahasiswa lebih mudah dalam memenuhi kebutuhan hidupnya seperti pembelian buku dan keperluan kuliah lainnya. Hal ini disebabkan karena dengan menggunakan uang elektronik transaksi belanja menjadi lebih efisien, cepat, aman, dan nyaman. Adanya peningkatan penggunaan uang elektronik oleh mahasiswa dapat memengaruhi perilaku mahasiswa menjadi lebih konsumtif.⁶ Mahasiswa sekarang ini lebih senang menggunakan kartu debit, *Automatic Teller Machine* (ATM), dan uang elektronik (*e-money*) sebagai alat transaksi nontunai karena kemudahan yang diberikan

⁴ Dewi, Herawati, dan Adiputra, “Penggunaan E-Money terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa yang Dimediasi Kontrol Diri.”

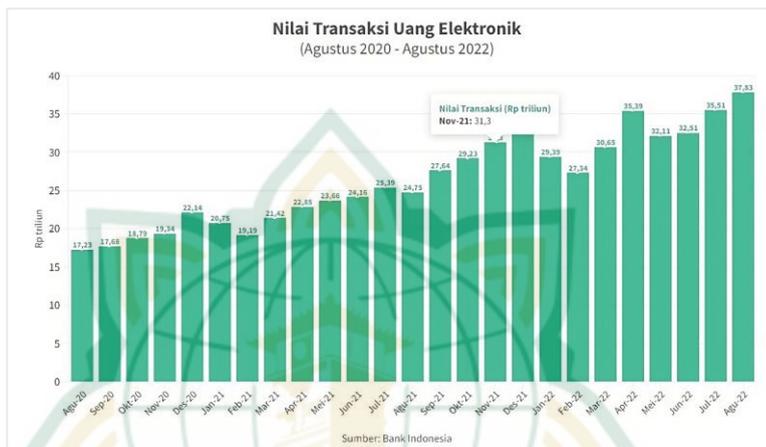
⁵ Harti Oktarina dan Andi Arifuddin Iskandar, “Pengaruh Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Patompo,” *Jurnal Ilmiah Pena* 14, no. 1 (1 Juni 2023): 75–78.

⁶ Dwi Rorin Mauludin Insana dan 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 (31 Januari 2021): 209–24, <https://doi.org/10.30998/jabe.v7i2.7822>.

walaupun tanpa mereka sadari hal itu dapat mengarah pada gaya hidup konsumsi yang berlebihan.⁷

Gambar 1. 1

Data Transaksi Uang Elektronik 2022



Sumber : Bank Indonesia 2022

Menurut data diatas, Bank Indonesia (BI) melaporkan, nilai transaksi belanja uang elektronik sebesar Rp. 37,83 triliun pada Agustus 2022. Jumlah tersebut meningkat 6,54% jika dibandingkan pada bulan sebelumnya yang sebanyak Rp. 35,5 triliun. Sementara itu, nilai transaksi kartu kredit tercatat sebesar Rp. 28,38 triliun pada Agustus 2022. Jumlah tersebut naik 7,37% jika dibandingkan pada bulan sebelumnya yang senilai Rp. 26,43 triliun.⁸

Semakin mudahnya transaksi jual-beli saat ini dengan keberadaan *e-money* membuat masyarakat rentan dengan berperilaku konsumtif. Dengan adanya kemudahan dalam bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik ini akan membuat seseorang lebih mudah membelanjakan uangnya yang

⁷ Nabil Al Arif dan Imsar Imsar, “Pengaruh Literasi Keuangan, Norma Subjektif, dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa UIN SU Medan Pengguna Electronic Money dengan Pengendalian Diri sebagai Moderasi,” *Jurnal Darma Agung* 30, no. 1 (2022), <https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnaluda/article/view/2597>.

⁸ “Transaksi Belanja Uang Elektronik Naik 6,54% pada Agustus 2022,” diakses 27 November 2023, <https://dataindonesia.id/keuangan/detail/transaksi-belanja-uang-elektronik-naik-654-pada-agustus-2022>.

mana akan menawarkan gaya hidup untuk lebih efisien atau konsumtif. Pengonsumsi suatu barang tidak lagi sebagai pemenuhan kebutuhan dasar manusia namun sebagai alat pemuas keinginan. Pergeseran makna dalam pengonsumsi suatu barang ini mengandung indikasi bahwa adanya perilaku konsumtif yang terjadi ketika menggunakan uang elektronik.⁹

Gaya hidup menentukan sikap dan perilaku keuangan masyarakat. Mahasiswa lebih mementingkan gaya hidup mereka dibandingkan membeli peralatan untuk perkuliahan. Mahasiswa melihat gaya hidup dari lingkungan kampus, teman sebaya dan teman sepermainan. Perilaku seseorang digambarkan melalui gaya hidup, yaitu bagaimana ia menjalani kehidupannya, bagaimana ia menggunakan uangnya dalam memenuhi kebutuhan dan berbelanja serta memanfaatkan waktu yang dimilikinya. Perubahan gaya hidup mahasiswa, bukan disebabkan oleh perubahan kebutuhan.

Gaya hidup mahasiswa saat ini dalam mengelola keuangan menjadi tidak terkendali. Mahasiswa tidak membuat perencanaan pengeluaran dan pemasukan keuangan. Gaya hidup mahasiswa juga didukung oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat. Dengan teknologi mahasiswa tidak lagi harus keluar rumah untuk membeli produk yang diinginkan, cukup membuka smartphone produk yang diinginkan akan muncul. Pembayaran produkpun tak perlu untuk pergi ke ATM, cukup dengan membayar melalui *elektronic money* atau sering disebut *E-Money*.¹⁰

Faktor gaya hidup ini juga mencakup aktivitas, minat dan opini yang dimiliki individu, kebiasaan gaya hidup yang mengalami perubahan dari waktu ke waktu yang relatif sangat singkat telah membuat perubahan kearah yang berlebihan didukung lagi dengan adanya perkembangan *smartphone*, *social media* dan *e-commerce*, yang membuat masyarakat secara boros membeli barang dan jasa untuk pemenuhan gaya hidup.¹¹

⁹ Oktarina dan Iskandar, “Pengaruh Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Patempo.”

¹⁰ Adibah Yahya, “Determinan Perilaku Konsumtif Mahasiswa,” *Jurnal Pengembangan Wiraswasta* 23, no. 1 (29 Mei 2021): 37, <https://doi.org/10.33370/jpw.v23i1.506>.

¹¹ Grace Sriati Mengga, Mince Batara, dan Evi Rimpung, “Pengaruh Literasi Keuangan, E-Money, Gaya Hidup Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Kristen

Selain persepsi kemudahan dan gaya hidup dalam menggunakan *e-money*, salah satu sisi negatif yang muncul karena kemudahan dan kepraktisan dalam menggunakan *e-money* adalah pemborosan. Promosi dan diskon yang ditawarkan oleh pengembang *e-money* dapat menjerumuskan pengguna ke arah konsumtif jika mereka tidak melakukan kontrol yang baik dalam penggunaan *e-money* tersebut.¹²

Perilaku konsumtif sendiri merupakan sebuah tindakan yang tidak masuk akal sehingga secara ekonomis dapat menyebabkan pemborosan. Seseorang akan melakukan pembelian barang disebabkan adanya paksaan atau tekanan dari kelompok, maka saat itu konformitas atau lebih dikenal dengan FOMO (*fear of missing out*) berperan penting dalam penggunaan serta pembelian suatu produk. Kondisi tersebut mengakibatkan timbulnya seseorang melakukan pembelian tanpa pikir panjang. Perilaku konsumtif ini dilakukan dengan membeli barang maupun jasa yang tidak sesuai dengan kebutuhan.

Fenomena tersebut nantinya menjadi ancaman serius bila terjadi, tidak hanya pada kalangan orang dewasa saja namun juga pada anak remaja terutama dikalangan mahasiswa. Karena pola konsumsi individu dibentuk pada usia remaja. Dimana pada masa usia tersebut digunakan untuk mencapai pola pribadi yang ideal sehingga menyebabkan mahasiswa mudah terpengaruh akan aspek positif maupun negatif dari lingkungan mereka. Pada kenyataannya, diketahui bahwa mahasiswa dapat meniru gaya konsumtif yang dianggap kekinian.¹³

Haryani dan Herwanto menyatakan bahwa perilaku konsumtif adalah bentuk perilaku membeli suatu produk tanpa pertimbangan rasional atau bukan berdasarkan atas kebutuhan, seperti membeli barang karena hadiah yang ditawarkan, atau membeli barang karena banyak orang yang menggunakan barang

Indonesia Toraja,” *Jurnal Riset Ekonomi Dan Akuntansi* 1, no. 1 (15 Maret 2023): 44–58, <https://doi.org/10.54066/jrea-itb.v1i1.148>.

¹² Dewi, Herawati, dan Adiputra, “Penggunaan E-Money terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa yang Dimediasi Kontrol Diri.”

¹³ Muhammad Bilal Abdillah Rasyid dan A’rasy Fahrullah, “Pengaruh Penggunaan Debit Card dan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Ekonomi Islam Fakultas Ekonomika dan Bisnis UNESA,” *Jurnal Ekonomika dan Bisnis Islam* 5, no. 2 (1 November 2022): 157–86, <https://doi.org/10.26740/jekobi.v5n2.p157-186>.

tersebut. Dikria dan Mintarti mengartikan perilaku konsumtif sebagai kecenderungan membeli atau mengonsumsi suatu barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan, serta tidak didasarkan atas pertimbangan yang rasional, sehingga faktor keinginan lebih dipentingkan daripada kebutuhan.¹⁴

Pada dasarnya perilaku konsumtif adalah perilaku yang tidak berdasarkan pertimbangan rasional. Dalam hal ini perilaku belanja yang tidak dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Kelompok usia remaja adalah salah satu pasar yang potensial bagi produsen, karena pola konsumsi seseorang terbentuk pada usia tersebut. Remaja biasanya mudah terbuju rayuan iklan, suka ikut-ikutan teman, tidak realistis, dan cenderung boros dalam menggunakan uangnya. Sifat-sifat remaja inilah yang dimanfaatkan oleh sebagian produsen untuk memasuki pasar remaja.

Di era digital sekarang ini, peran uang elektronik (*e-money*) turut mempengaruhi perilaku konsumtif yang terjadi di masyarakat.¹⁵ Perilaku konsumtif banyak terjadi pada kalangan mahasiswa, khususnya mahasiswi. Remaja yang berperilaku konsumtif menggunakan faktor emosionalnya saja, misalnya dengan hanya memperhitungkan gengsi, sedangkan remaja yang memperhatikan faktor rasional cenderung mempertimbangkan manfaat serta harga produk yang berwujud mode atau *stylepopular*.

Perilaku konsumtif bukan lagi untuk memenuhi kebutuhan semata tetapi untuk memenuhi keinginan yang sifatnya untuk menaikkan gaya hidup, menjaga gengsi, mengikuti mode dan berbagai alasan yang sebenarnya kurang penting. Perilaku konsumtif lebih banyak dipengaruhi oleh nafsu yang semata-mata untuk memuaskan kesenangan serta lebih mementingkan keinginan daripada kebutuhan. Perilaku inilah yang menyebabkan terjadinya pemborosan.¹⁶

¹⁴ Dewi, Herawati, dan Adiputra, "Penggunaan E-Money terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa yang Dimediasi Kontrol Diri."

¹⁵ Dewi, Herawati, dan Adiputra.

¹⁶ Dwi Rorin Mauludin Insana dan Ria Susanti Johan, "Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa," *RELASI : JURNAL EKONOMI* 17, no. 2 (28 Juli 2021): 413–34, <https://doi.org/10.31967/relasi.v17i2.494>.

Perilaku konsumsi pada setiap orang pasti berbeda. Hal ini, disebabkan perilaku konsumsi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal disini berasal dari diri konsumen sendiri, seperti selera konsumen, pendapatan setiap konsumen, kebiasaan yang dilakukan konsumen, serta motivasi. Sedangkan faktor eksternal kebalikan dari faktor internal yaitu berasal dari lingkungan sekitar konsumen atau berasal dari diri luar konsumen itu sendiri, seperti kebudayaan lingkungan sekitar, harga produk, status sosial, mode barang ataupun barang pengganti.¹⁷

Perilaku konsumtif mahasiswa memiliki aspek positif dan negatif. Aspek positif dari perilaku konsumtif yaitu timbul rasa puas, karena konsumen dapat memilih berbagai macam barang dan jasa yang terbaik dari anggaran yang tersedia. Sedangkan aspek negatif dari perilaku konsumtif ini salah satunya adalah memupuk sifat dan gaya hidup konsumerisme, yang menganggap barang-barang sebagai ukuran kesenangan, kebahagiaan, dan harga diri (*prestige*). Dengan perilaku konsumtif tersebut akan mendorong mahasiswa tidak hanya membeli barang-barang yang menjadi kebutuhan kuliahnya saja tetapi bisa juga untuk membeli barang dan jasa yang sebenarnya belum menjadi kebutuhannya.¹⁸

Penelitian tentang perilaku konsumtif yang berkaitan dengan teknologi keuangan atau *financial technology* (*fintech*) dilakukan oleh Laila Ramadani berjudul “Pengaruh Penggunaan Kartu Debit Dan Uang Elektronik (*E-Money*) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa” mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan penggunaan uang elektronik terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh kemudahan serta kecepatan transaksi yang ditawarkan oleh alat pembayaran e-money.¹⁹ Penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Adibah Yahya yang berjudul “Determinasi Perilaku Konsumtif Mahasiswa” dimana hasil penelitiannya menjelaskan bahwa

¹⁷ Daliyah, “Analisis Perilaku Konsumsi Pengguna Aplikasi E-Money Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya.”

¹⁸ Insana dan Johan, “Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa.”

¹⁹ Laila Ramadani, “Pengaruh Penggunaan Kartu Debit Dan Uang Elektronik (*E-Money*) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa,” *Jurnal Ekonomi Dan Studi Pembangunan* 8, no. 1 (6 Maret 2016): 1–8, <https://doi.org/10.17977/um002v8i12016p001>.

penggunaan uang elektronik tidak mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa.²⁰

Kemudian dalam penelitian Haryono yang berjudul “Hubungan Gaya Hidup Dan Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Samarinda” menyatakan bahwa gaya hidup seseorang dapat mempengaruhi keinginan dan kebutuhan perilaku konsumtif seseorang. Artinya semakin tinggi gaya hidup maka semakin tinggi perilaku konsumtif.²¹ Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Risnawati et all yang berjudul “Pengaruh Pendidikan Ekonomi Keluarga, Gaya Hidup, Modernitas Individu, Dan Literasi Ekonomi Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa” mengatakan bahwa gaya hidup tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.²²

Perilaku konsumerisme sering terjadi dikalangan remaja, terlebih lagi pada kalangan mahasiswa. Seperti halnya mahasiswa IAIN Kudus khususnya Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam angkatan 2019 yang menggunakan *e-money*, karena mereka telah memperoleh berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang teori konsumsi baik secara islami maupun konvensional, sehingga di era digital sekarang apakah mereka memiliki kesadaran dalam mengelola keuangan dan mampu mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan kedalam kehidupan sehari-harinya, apalagi dengan kemudahan penggunaan teknologi dalam melakukan transaksi pembelian sangat berpengaruh terhadap perilaku konsumsi terlebih lagi dengan berbagai penawaran menarik yang terkadang menjadi godaan untuk mahasiswa sehingga akan menimbulkan perilaku konsumtif yang berlebihan.

Berdasarkan fenomena dan perbedaan hasil penelitian terdahulu yang dipaparkan pada latar belakang diatas, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

²⁰ Yahya, “Determinan Perilaku Konsumtif Mahasiswa.”

²¹ Pulyadi Haryono, “Hubungan Gaya Hidup dan Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Samarinda,” *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 2, no. 4 (15 Oktober 2014), <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v2i4.3674>.

²² Risnawati Risnawati, Sri Umi Mintarti W, dan Cipto Wardoyo, “Pengaruh Pendidikan Ekonomi Keluarga, Gaya Hidup, Modernitas Individu, dan Literasi Ekonomi terhadap Perilaku Konsumtif Siswa,” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 3, no. 4 (1 April 2018): 430–36, <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i4.10732>.

Pengaruh Kemudahan Penggunaan *E-Money* dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Kudus Angkatan 2019 Pengguna *E-Money*).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh kemudahan penggunaan *E-Money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Kudus Angkatan 2019 Pengguna *E-Money*?
2. Bagaimana pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Kudus Angkatan 2019 Pengguna *E-Money*?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kemudahan penggunaan *E-Money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Kudus Angkatan 2019 Pengguna *E-Money*.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh gaya hidup terhadap perilaku mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Kudus Angkatan 2019 Pengguna *E-Money*.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun kedua manfaat tersebut dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memperluas dan memperdalam pengetahuan penulis mengenai perilaku konsumtif mahasiswa FEBI pengguna *e-money* di IAIN Kudus Angkatan 2019.

- b. Memberikan informasi tentang perilaku konsumtif mahasiswa FEBI pengguna *e-money* di IAIN Kudus Angkatan 2019 sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian sejenis.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan bagi pembaca terkait perilaku konsumtif mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti Lain
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk menambah ilmu pengetahuan dan menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya sebagai bahan perbandingan untuk kasus-kasus yang serupa.
- b. Bagi Mahasiswa
Diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam mengetahui pengaruh *e-money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulis dalam penelitian ini dibuat untuk menjelaskan kerangka penulisan yang merupakan ide dasar pembahasan untuk mendapatkan garis besar dan gambaran dari masing-masing bagian yang saling berhubungan, sehingga akan didapatkan hasil penelitian yang sistematis dan alamiah.

Adapun sistematika penulisan penelitian disusun sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal ini meliputi. halaman judul, pengesahan penguji, pernyataan asli, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan daftar tabel.

2. Bagian Isi

Bagian isi memuat garis besar yang terdiri dari lima bab yang saling terikat, yaitu antara bab 1 sampai bab V saling berhubungan. Lima bab di dalamnya adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori yang dijadikan landasan penelitian, penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang jenis penelitian, sumber data, populasi dan sampel, identifikasi variabel, variabel operasional, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan tentang gambaran umum objek penelitian, penyajian data, analisis data.

BAB V : PENUTUP

Bab ini adalah bagian terakhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir berisi Daftar Pustaka, Lampiran-Lampiran dan Daftar Riwayat Pendidikan.