

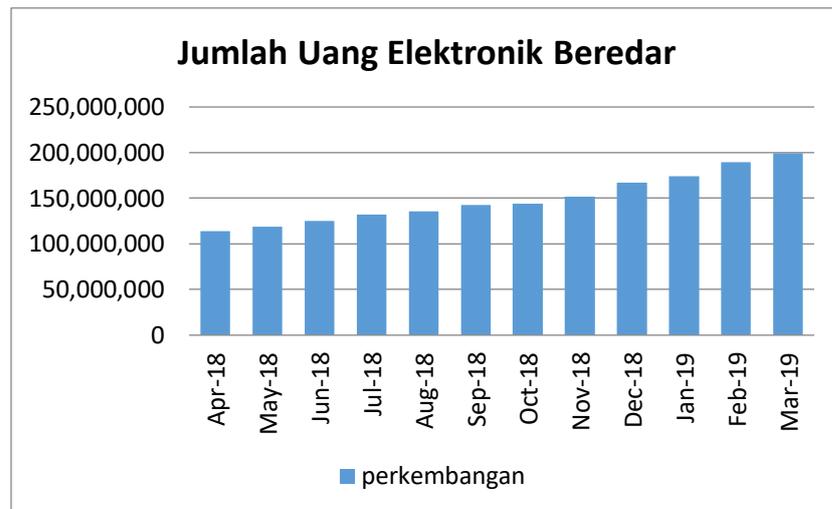
## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dewasa ini pertumbuhan globalisasi yang semakin pesat membuat perkembangan teknologi semakin maju. Pertumbuhan teknologi ini memunculkan era digital dimana mengharuskan masyarakat untuk cerdas dalam memanfaatkan kemudahan dan keefektifan untuk berinteraksi antara satu sama lain. Inovasi era digital yang semakin berkembang membuat bisnis-bisnis baru seperti *financial technology*. Produk *fintech* yang populer adalah uang elektronik yang akan memungkinkan masyarakat untuk melakukan transaksi finansial tanpa menggunakan uang tunai. Perkembangan *e-money* semakin pesat dengan adanya kebijakan dari Bank Indonesia untuk mendukung gerakan *e-money* pada tahun 2014 dengan mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT).

Data dari Bank Indonesia mencatat bahwa jumlah uang elektronik yang beredar pada tahun 2018 adalah sebesar 1.231.408.337 dan pada tahun 2019 sampai bulan Maret sebesar 562.222.618. Sementara itu volume transaksi melalui *e-money* dari periode April 2018 - Maret 2019 adalah sebesar 3.303.496.036 transaksi dengan nominal 57.659.000 (dalam jutaan) atau setara dengan Rp 57,659 Triliun. Berikut adalah data nominal transaksi *e-money* periode April 2018 - Maret 2019.



**Gambar 1. 1** Statistik Sistem Pembayaran Jumlah Transaksi E-money

Sumber: [www.bi.go.id](http://www.bi.go.id)

Perkembangan *e-money* yang terus meningkat ini memberikan sejumlah manfaat bagi para pemakaiannya dalam hal kemudahan maupun keamanan. *E-money* sendiri merupakan bagian dari *cashless*. Fenomena *cashless* ini melahirkan suatu kelompok masyarakat yang menggunakan uang non tunai dalam gaya hidupnya dan disebut *cashless society*. Bank Indonesia memiliki pandangan lain mengenai pergeseran perilaku masyarakat yang melakukan transaksi secara non tunai. Istilah yang digunakan Bank Indonesia adalah *less-cash*. Program *less cash society* ini merupakan bagian penyiapan masyarakat Indonesia untuk menjadi masyarakat kompetitif dalam menghadapi persaingan global. *E-money* juga merupakan bagian cara meminimalkan penggunaan uang konvensional agar nilai mata uang tidak jatuh.

*E-money* sendiri terbagi menjadi dua jenis, yaitu *prepaid card (chip based product)* dan *prepaid software (server based product)*. Nilai

elektronis *prepaid card* ini terletak pada suatu chip yang tersimpan pada kartu dan pemindahan dananya dengan cara memasukkan kartu tersebut ke alat tertentu, sedangkan nilai elektronis *prepaid software* terletak pada suatu *hard disk* seperti *computer* atau *smartphone* dan pemindahan dananya dilakukan dengan menggunakan perantara internet.

Jenis *e-money* yang banyak digunakan adalah jenis *prepaid software*. Sebagaimana menurut hasil analisis Ernst and Young (2011) dalam (Fathi, 2014), jenis pembayaran non-tunai yang memiliki peningkatan secara signifikan adalah melalui perantara mobile. Hal ini disebabkan penggunaan *mobile payment* dinilai memiliki kecepatan dalam melakukan transaksi. *Mobile payment* memunculkan layanan *e-wallet* atau yang sering disebut *digital wallet*. Menurut Laudon dan Traver (2009) dalam (Mulyasari, Dan, & Wijaya, 2014), dompet digital (*digital wallet*) adalah dompet yang berusaha menandingi fungsionalitas dari dompet tradisional mengandung informasi identifikasi pribadi dan nilai yang tersimpan dalam beberapa bentuk. *Digital wallet* merupakan salah satu cara dalam sistem pembayaran *e-commerce*.

*Digital wallet* memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai jenis transaksi, baik itu pembayaran, pembelian barang atau jasa, transfer dan layanan lainnya melalui *smartphone*. Layanan ini dimaksudkan untuk memenuhi pelanggan yang menginginkan adanya layanan non tunai yang praktis. Sehingga *smartphone* dapat berfungsi layaknya dompet yang siap untuk digunakan dengan cara yang mudah, cepat dan aman. Macam-

macam contoh *digital wallet* yang banyak digunakan masyarakat Indonesia, antara lain adalah Go-Pay, Dana, Ovo dan Link aja!, serta Sakuku BCA.

Dengan adanya kemudahan layanan dalam bertransaksi menyebabkan banyaknya keinginan dan kebutuhan yang hendak dipenuhi oleh para penggunanya. Kebutuhan dan keinginan yang tidak terbatas dari para pengguna *digital wallet* ini tentunya dibatasi dengan jumlah pendapatan yang diterimanya. Pendapatan yang diterima oleh masyarakat tentu berbeda antar satu dengan yang lainnya, hal ini disebabkan berbedanya jenis pekerjaan yang dilakukan. Seseorang akan menambah proporsi kebutuhannya sebanding dengan tingkat pendapatan yang diterimanya, semakin tinggi jumlah pendapatan maka semakin besar proporsi kebutuhannya dalam mengkonsumsi. Pendapatan merupakan faktor yang mempengaruhi tingkat konsumsi dikarenakan pendapatan berbanding lurus dengan konsumsi. Manusia akan selalu berusaha memaksimalkan kepuasannya selama kemampuan finansialnya memungkinkan.

Perkembangan zaman membuat gaya hidup masyarakat berubah menjadi lebih modern. Gaya hidup yang modern ini didukung dengan semakin menjamurnya pusat perbelanjaan seperti mall, swalayan, minimarket, butik dan sebagainya yang mendorong masyarakat untuk melakukan aktivitas *shopping*. Menjamurnya trend-trend saat ini diikuti oleh beberapa masyarakat, tidak terkecuali masyarakat Muslim. Sebagian masyarakat Muslim ini mengikuti mode dan trend yang sedang banyak diminati.

Para pengikut mode dan trend ini biasanya adalah para pemuda-pemudi milenial. Pemuda-pemudi milenial ini adalah generasi yang lahir pada tahun 1980an sampai pada tahun 1995an. Jika dilihat pada saat ini, generasi milenial berisikan para karyawan dan staf kantor serta beberapa mahasiswa. Beberapa akademisi-akademisi pada lembaga pendidikan di Yogyakarta merupakan sebagian besar dari generasi milenial tersebut. Gerakan-gerakan yang dilakukan pihak lembaga untuk mendorong para akademisi ini menjadi ukhuwah yang lebih baik dalam meningkatkan kualitas diri sudah banyak dilakukan, seperti pengajian, memberikan apresiasi kepada yang berprestasi, memberikan sejumlah pelatihan, memberikan umroh dan sebagainya. Jika dilihat secara umum, para akademisi ini melakukan kesehariannya didasarkan atas ilmu yang dikuasainya dan atas syariat yang dipedomannya.

Diketahui bahwa Yogyakarta yang merupakan kota besar di Indonesia dan merupakan salah satu kota wisata yang banyak memiliki tempat dan kemudahan akses dalam melakukan perbelanjaan. Tingkat konsumsi yang semakin tinggi dan kemudahan akses dalam bertransaksi membuat masyarakat hidup sebagai konsumtif dan selalu merasa tidak pernah puas. Perilaku konsumtif ini merupakan suatu hal yang tidak baik dan bertentangan dalam Islam karena dalam konsep ekonomi syariah, salah satu perilaku yang harus dipegang teguh dan dijalani sebagai Muslim yang meyakini sistem syariah sebagai panduan hidup dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, adalah berkonsumsi dengan sewajarnya tapi tidak

*bakhl* (pelit), tidak berperilaku *israaf* (pemborosan) dan *tabzir* (menghamburkan harta tanpa guna) tapi juga memberikan sejumlah hartanya di jalan Allah.

Tentunya sebagai seorang Muslim dalam berkonsumsi harus menggunakan kaidah-kaidah yang berlaku sebagaimana yang ada dalam al-Quran agar tercipta masyarakat yang berkarakter dan memiliki perilaku konsumsi Islami. Islam tidak menganjurkan pemenuhan keinginan yang terbatas dalam bidang konsumsi dan menyarankan agar manusia dapat bertindak *modernity* dan *simplicity*. Konsep tujuan perilaku konsumsi seorang Muslim, bahwa seorang Muslim dalam melakukan konsumsi pengeluaran harus mempertimbangkan perbuatan *israf*, *tabzir* dan harus memperhatikan barang yang dikonsumsi pada periode waktu tertentu serta memiliki orientasi pada ibadah sebagai bekal di kehidupan akhirat. Seperti pada ayat berikut ini:

وَأْتِ ذَا الْقُرْبَىٰ حَقَّهُ وَالْمِسْكِينَ وَابْنَ السَّبِيلِ وَلَا تُبَذِّرْ تَبْذِيرًا (26)

إِنَّ الْمُبَذِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيَاطِينِ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا (27)

“Dan berikanlah kepada keluarga-keluarga yang dekat akan haknya, kepada orang miskin dan orang yang dalam perjalanan dan janganlah kamu menghambur-hamburkan (hartamu) secara boros. Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya.” (QS. Al-Isra’: 26-27)

Berdasarkan paparan latar belakang diatas timbullah suatu permasalahan. Permasalahan yang diangkat yaitu saat ini banyak masyarakat Muslim dalam melakukan kegiatan konsumsinya tidak sesuai

dengan prinsip konsumsi Islam, tetapi lebih mengutamakan pada *modernity* dan gaya hidup. Perilaku gaya hidup yang mengikuti hedonis dari negara luar ini tidak sesuai dengan syariat. Masyarakat Muslim khususnya milenial akan berlomba-lomba dalam memenuhi kepuasan berkonsumsi dan gaya hidupnya. Namun permasalahan yang muncul terletak pada bagaimana cara masyarakat Muslim tersebut mengatur keuangannya dalam berkonsumsi secara Islami dimana segala akses pembayaran dan bertransaksi sudah sangat praktis.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh dari kemudahan teknologi *digital wallet* dan tingkat pendapatan yang dimiliki oleh para Akademisi Millennial Muslim di Yogyakarta terhadap perilaku konsumsi Islami, sehingga peneliti mengambil judul **"PENGARUH PENGGUNAAN *DIGITAL WALLET* DAN PENDAPATAN TERHADAP PERILAKU KONSUMSI ISLAMI Pada Akademisi Millennial Muslim di Yogyakarta"**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan beberapa permasalahan yang telah diuraikan penelitian diatas menghasilkan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan *digital wallet* berpengaruh pada perilaku konsumsi Islami Akademisi Millennial Muslim Yogyakarta?

2. Apakah pendapatan berpengaruh pada perilaku konsumsi Islami Akademisi Millenial Muslim Yogyakarta?
3. Apakah penggunaan *digital wallet* dan pendapatan secara bersama-sama berpengaruh pada perilaku konsumsi Islami Akademisi Millenial Muslim Yogyakarta?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dapat dilihat dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah disusun diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *digital wallet* pada perilaku konsumsi Islami Akademisi Millenial Muslim Yogyakarta
2. Untuk mengetahui pengaruh pendapatan pada perilaku konsumsi Islami Akademisi Millenial Muslim Yogyakarta
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *digital wallet* dan pendapatan secara bersama-sama pada perilaku konsumsi Islami Akademisi Millenial Muslim Yogyakarta

### **D. Manfaat Penelitian**

Dapat dilihat dari rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas maka penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk menentukan dasar kebijaksanaan dalam upaya memperbaiki perilaku

konsumsi masyarakat, terutama pada masyarakat Muslim, khususnya pada lingkungan Lembaga Pendidikan di Daerah Istimewa Yogyakarta terutama para Akademisi Millennial.

## **2. Manfaat Teoritis**

Bagi pembaca penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan acuan dan referensi bagi penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti dan pembaca mengenai perilaku konsumen, khususnya pada pola konsumsi Islami.

## **E. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan yang ada, maka dalam penelitian ini dibatasi pada masalah pengaruh penggunaan *digital wallet* dan pendapatan terhadap perilaku konsumsi Islami oleh Akademisi Millennial Muslim.