

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Transformasi digital telah mengubah pola konsumsi di tingkat masyarakat terhadap dinamika kemajuan teknologi. Menurut laporan BPS, perubahan pola konsumsi masyarakat salah satunya tercermin dari metode transaksi. Pada kuartal II tahun 2025, transaksi uang digital menunjukkan pertumbuhan yang signifikan sebesar 67,91% (year on year), diikuti oleh pertumbuhan transaksi kartu kredit sebesar 7,61% (yoy) (BPS, 2025). Akses internet dan layanan keuangan digital seperti *e-wallet* yang kian mudah membuat perilaku konsumsi masyarakat bertambah praktis (Monica et al., 2025). Tidak sedikit pula masyarakat yang mengikuti tren meskipun hal tersebut berpotensi menguras anggaran keuangan. Di antara kelompok tersebut, mahasiswa adalah subjek yang sangat mudah terbawa arus globalisasi, terlebih dengan hal-hal modern (Chairiah & Siregar, 2022).

Minat belanja mahasiswa sering kali mengarah pada hal-hal yang mendukung kehidupan sosial dan interaksi dengan teman sebaya (Guntur et al., 2024). Kebiasaan mengunjungi tempat kuliner atau toko pakaian untuk berbelanja secara langsung kini mulai beralih ke sistem daring (Fitasari et al., 2025). Data Kementerian Perdagangan RI (2024) menunjukkan penetrasi e-commerce di Indonesia terus tumbuh. Survei terhadap lebih dari 1.400 responden pun mengungkap, mayoritas masyarakat belanja *online* untuk produk fesyen (70%) dan perawatan diri (hampir 50%). Hal ini menandakan

bahwa belanja digital lebih banyak digunakan untuk kebutuhan gaya hidup daripada kebutuhan mendesak (Afrilia et al., 2025). Kemudahan tersebut mendorong banyak individu, khususnya generasi muda, untuk melakukan pembelian yang tidak selalu didasari oleh kebutuhan (Monica et al., 2025). Pola konsumsi mahasiswa tercermin dari aktivitas seperti memburu tren *fashion* dan *gadget*, belanja daring, menghabiskan waktu di kafe, serta berwisata ke lokasi ternama. Daya tarik pusat perbelanjaan juga berkontribusi terhadap pembentukan perilaku konsumtif mereka (Chairiah & Siregar, 2022).

Menurut Maulida et al. (2024) perilaku konsumtif merupakan aktivitas seseorang dalam membeli dan menggunakan barang, aktivitas tersebut secara logis hanya untuk mempunyai barang yang diinginkan tanpa mengutamakan kebutuhan yang ditandai dengan kehidupan yang mewah dan berlebihan. Perilaku konsumtif merupakan perilaku yang terjadi pada seseorang ketika individu mempunyai keinginan untuk mengonsumsi barang secara berlebihan (Purba et al., 2024). Menurut Chairiah & Siregar (2022), perilaku konsumtif dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu literasi keuangan, kualitas pembelajaran, dan pengendalian diri. Pada mahasiswa, uang saku merupakan faktor pertama yang diduga memiliki peran dalam perilaku pengelolaan keuangan pribadi mahasiswa (Fajriyah & Listiadi, 2021).

Menurut Yola & Agus (2021) mendefinisikan uang saku sebagai sejumlah uang yang diperoleh seseorang dapat berasal dari keluarga,

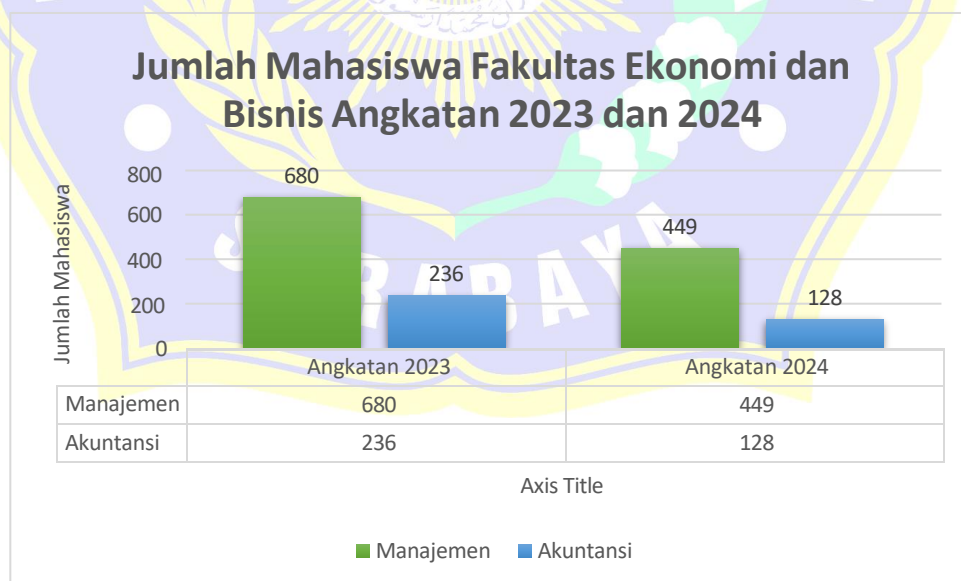
beasiswa, maupun pendapatan dari hasil bekerja atau usaha pada rentang waktu tertentu. Uang saku dapat dikaitkan dengan faktor pengendalian diri, karena besarnya uang saku akan menentukan kemampuan mahasiswa dalam mengelola pengeluaran, menahan diri dari pembelian impulsif, dan menyeimbangkan antara kebutuhan pokok dan keinginan sekunder.

Selain itu, faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif adalah gaya hidup yang masuk dalam faktor kualitas pembelajaran atau pembentukan kebiasaan. Menurut Jannah & Rokhmani (2021) gaya hidup adalah suatu keadaan dimana seseorang mengalami banyak perubahan menjadi lebih modern dalam segala aspek, baik dalam perilaku maupun sikap. Gaya hidup seseorang biasanya tidak permanen dan cepat berubah. Seseorang mungkin dengan cepat mengganti model dan merk pakaiannya. Karena menyesuaikan dengan perubahan hidupnya. Mahasiswa yang terpapar budaya konsumtif, tren media sosial, dan lingkungan pertemanan cenderung meniru pola konsumsi tersebut.

Selanjutnya faktor ketiga yaitu *financial technology*. *Financial technology* (fintech), seperti *e-wallet* dan aplikasi belanja online, terkait dengan faktor literasi keuangan. *Financial Technology* didefinisikan sebagai industri yang terdiri dari perusahaan-perusahaan yang menggunakan teknologi agar sistem keuangan dan penyampaian layanan keuangan lebih efisien (Kusuma & Asmoro, 2017). Kemudahan akses transaksi digital menuntut mahasiswa untuk memiliki pemahaman dan kemampuan mengelola keuangan secara bijak agar tidak terjebak dalam pengeluaran yang berlebihan.

Kombinasi ketiga faktor tersebut, memengaruhi tingkat kecenderungan mahasiswa dalam berperilaku konsumtif.

Berdasarkan hasil pra riset yang dilakukan, Universitas Muhammadiyah Surabaya memiliki dua program studi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB), yaitu Program Studi Manajemen dan Program Studi Akuntansi. Kedua program studi tersebut memiliki karakteristik pembelajaran yang berbeda, baik dari segi kurikulum, fokus keilmuan, maupun metode pembelajaran. Subjek penelitian dalam Fakultas Ekonomi dan Bisnis dibatasi pada mahasiswa angkatan 2023 dan 2024. Berdasarkan data yang diperoleh melalui Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDikti), dapat diketahui bahwa jumlah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surabaya pada angkatan 2023 dan 2024 mengalami penurunan. Jumlah mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis angkatan 2023 dan 2024 dapat dilihat pada tabel berikut:



Grafik 1.1 Jumlah Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Angkatan 2023 dan 2024

Data di atas menunjukkan bahwa Fakultas Ekonomi dan Bisnis memiliki populasi mahasiswa yang cukup besar dan beragam, sehingga dapat menjadi objek yang representatif untuk mengamati fenomena perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa.

Hasil observasi awal berupa wawancara terhadap mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surabaya Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB), menunjukkan adanya variasi pola konsumsi dan rendahnya kemampuan dalam mengendalikan keuangan pribadi. Sebagian responden mengaku bahwa uang saku yang diterima setiap bulan memengaruhi keputusan mereka dalam membeli kebutuhan primer maupun sekunder. Hal ini terlihat dari kecenderungan mereka untuk mengutamakan kebutuhan sekunder dibandingkan kebutuhan primer, seperti lebih memilih membeli makanan di luar daripada memasak sendiri, membeli barang bermerek melalui platform online, serta menghabiskan waktu di *coffee shop* atau tempat nongkrong lainnya. Mahasiswa dengan uang saku lebih besar cenderung lebih mudah melakukan pembelian impulsif, seperti membeli makanan online, fashion, atau gadget terbaru. Selain itu, gaya hidup yang mengikuti tren sosial dan media sosial juga menjadi faktor pendorong perilaku konsumtif, di mana mahasiswa merasa terdorong untuk menyesuaikan diri dengan teman sebaya atau lingkungan kampus. Fenomena ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti besaran uang saku yang diterima serta kemudahan akses transaksi melalui aplikasi *financial technology* seperti OVO, ShopeePay, DANA, dan GoPay. Beberapa responden menyatakan bahwa transaksi digital yang cepat

dan praktis membuat mereka lebih jarang mempertimbangkan prioritas kebutuhan, sehingga pengeluaran untuk hal-hal yang tidak terlalu penting menjadi meningkat. Hasil studi awal ini menunjukkan adanya indikasi kuat bahwa perilaku konsumtif mahasiswa dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal, seperti uang saku dan gaya hidup, serta faktor eksternal berupa kemudahan akses teknologi finansial.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Afni et al. (2025) meneliti pengaruh uang saku, gaya hidup, dan penggunaan *financial technology* terhadap perilaku menabung mahasiswa pendidikan ekonomi, menunjukkan bahwa faktor-faktor tersebut berperan signifikan dalam membentuk kebiasaan menabung, namun penelitian ini masih terbatas pada fokus perilaku menabung dan tidak mengeksplorasi perilaku konsumtif. Sementara itu, studi oleh Monica et al. (2025) menemukan bahwa gaya hidup dan penggunaan *financial technology* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif generasi Z pengguna e-wallet, dengan literasi keuangan berpengaruh negatif, namun variabel moderasi pengendalian diri tidak signifikan, sehingga penelitian tersebut belum memperhatikan mahasiswa sebagai subjek dan belum menilai pengaruh simultan uang saku, gaya hidup, dan *financial technology* secara keseluruhan. Penelitian Fitasari et al. (2025) menunjukkan bahwa uang saku dan gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa dengan konformitas teman sebaya sebagai variabel moderasi, namun konformitas teman sebaya tidak mampu memoderasi hubungan tersebut dan penelitian ini terbatas pada mahasiswa yang tinggal di asrama,

sehingga kurang representatif untuk populasi mahasiswa luas.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, terdapat gap penelitian berupa kurangnya studi yang menilai pengaruh simultan uang saku, gaya hidup, dan *financial technology* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa secara umum, serta interaksi faktor-faktor tersebut dalam konteks mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis di Indonesia. Mengingat meningkatnya akses *financial technology* dan pola konsumsi mahasiswa yang cenderung konsumtif, yang dapat berdampak pada pengelolaan keuangan pribadi dan kebiasaan menabung, sehingga hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar rekomendasi strategi edukasi literasi keuangan dan pengelolaan konsumsi di kalangan mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang, studi pendahuluan, dan tinjauan penelitian terdahulu, penelitian ini difokuskan pada **“Pengaruh Uang Saku, Gaya Hidup, dan *Financial Technology* terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surabaya”**. Judul ini menegaskan fokus penelitian pada interaksi tiga faktor utama yang diduga memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang bagaimana uang saku, gaya hidup, dan kemudahan akses teknologi finansial bersama-sama membentuk pola konsumsi mahasiswa di era digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah uang saku berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surabaya?
2. Apakah gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas Muhammadiyah Surabaya?
3. Apakah *financial technology* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas Muhammadiyah Surabaya?
4. Apakah uang saku, gaya hidup dan *financial technology* berpengaruh simultan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas Muhammadiyah Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk :

1. Untuk menganalisis apakah uang saku berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Untuk menganalisis apakah gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas Muhammadiyah Surabaya.

3. Untuk menganalisis apakah *financial technology* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas Muhammadiyah Surabaya.
4. Untuk menganalisis apakah uang saku, gaya hidup dan *financial technology* berpengaruh simultan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas Muhammadiyah Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan memenuhi salah satu persyaratan tugas akhir kuliah atau skripsi. Selain itu, penelitian ini memberikan pengetahuan terkait pengaruh uang saku, gaya hidup dan *financial technology* pada mahasiswa. Sehingga diharapkan bisa mengembangkan ilmu yang telah diperoleh.

2. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mempelajari tentang pengaruh uang saku, gaya hidup dan *financial technology* pada mahasiswa atau generasi Z.

3. Bagi Universitas Muhammadiyah Surabaya

Bagi akademisi diharapkan dapat menambah kepustakaan di bidang ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.