

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perbankan merupakan kegiatan keuangan dan ekonomi yang penting bagi negara. Indonesia merupakan salah satu negara dimana peran perbankan sangatlah penting. Dengan perkembangan teknologi membuat perbankan yang dulunya hanya simpan pinjam, kini dapat membayar tagihan listrik, asuransi, telepon, mengisi kembali saldo dari berbagai jenis *e-wallet* atau dompet digital, dan banyak lagi hanya melalui *mobile banking*. Adanya *mobile banking* adalah salah satu wujud dari perkembangan teknologi informasi pesat yang mempengaruhi industri perbankan.

Mobile banking atau biasanya sering disebut atau dikenal masyarakat dengan singkatan *M-banking* merupakan suatu kegiatan transaksi perbankan online yang memudahkan penggunaanya yang hanya melalui ponsel atau *smarthphone*. *Mobile banking* adalah layanan perbankan digital yang ditawarkan oleh bank untuk nasabahnya melakukan transaksi hanya melalui *smartphone* (Riswandi, Budi Agus, 2005:85). Dengan memiliki aplikasi *mobile banking* dapat memudahkan nasabah tanpa harus datang ke bank, cukup hanya menggunakan *handphone* nasabah hampir seluruh kebutuhan nasabah sudah ada di layanan *mobile banking*. Selain menghemat waktu dan biaya disini bank juga ikut berperan membantu nasabah menjadi manusia modern yang pastinya tidak ketinggalan zaman dalam menggunakan media elektronik.

Layanan *mobile banking* dapat memudahkan pengguna mulai dari mengecek saldo, transfer sesama bank atau beda bank, membayar tagihan (listrik, air, internet), dan lain sebagainya yang memudahkan nasabah untuk menggunakan *mobile banking*. Dengan banyak fitur yang dimiliki *Mobile Banking* dengan tampilan menarik dari sebelumnya menjadikan semakin banyak yang tertarik untuk memiliki *mobile banking*. Selain itu, kemudahan penggunaannya dengan sistem yang jelas dan mudah dimengerti, tidak butuh usaha yang berat untuk menggunakan dengan sistem tersebut dan mudah mengoperasikan sistem sesuai kebutuhan individu. Hal itu juga terlihat saat ini membuat semakin banyak orang memiliki *mobile banking*.

Tidak ada batasan kalangan untuk memiliki *Mobile Banking*. Orang yang sudah berumur seperti orang tua tidak menutup kemungkinan memiliki *Mobile Banking*. Sedangkan, kalangan muda tidak asing lagi salah satunya mahasiswa yang sudah cukup umur untuk memiliki ATM sendiri. Kemudahan *Mobile Banking* sendiri juga membuat pengguna *Mobile Banking* pun lupa dan secara tidak sadar telah menjadi orang yang konsumtif, tetapi itu semua tergantung bagaimana cara pengguna *mobile banking* sendiri apakah dapat mengontrol atau tidak.

Istilah konsumtif berasal dari kata konsumsi yang artinya penggunaan barang atau jasa yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Menurut Ancok dalam Nuansa Psikologi Pembangunan (1995), perilaku konsumtif merupakan perilaku individu yang tidak dapat menahan keinginan untuk membeli

produk yang tidak perlu tanpa melihat fungsi utama produk tersebut. Definisi tersebut menunjukkan bahwa individu yang berperilaku konsumtif akan cenderung membeli barang berdasarkan keinginannya dari pada kebutuhannya. Dengan terpenuhinya keinginannya individu tersebut akan merasa puas tanpa memikirkan kedepannya. Dengan menganggap produk yang dibeli terlihat istimewa di mata orang lain hanya dengan share di akun sosial media dengan internet yang dimiliki

Di Indonesia penggunaan internet yang sangat luas dan canggih digenerasi muda terkecuali adalah mahasiswa. Mahasiswa merupakan bagian yang dekat dengan informasi dan dunia internet yang canggih. Perannya bukan hanya menuntut ilmu tetapi juga untuk mengembangkan informasi dan inovasi baru untuk sekitarnya. Kini dunia perkuliahan sudah mulai berjalan secara daring dan luring dengan baik, bahkan beberapa kampus yang ada di wilayah Gerbang Kertanusila mulai banyak yang melakukan pertemuan secara full luring atau tatap muka. Mengingat semenjak awal pandemi di Indonesia sebelumnya seluruh mahasiswa melakukan pembelajaran daring membuat mahasiswa hanya belajar dan berdiam di rumah. Banyak pengalaman baru yang positif yang didapat mahasiswa ketika belajar seperti lebih banyak waktu dengan keluarga dan menambah wawasan mengenai pembelajaran online. Selain sisi positif belajar dirumah ada juga sisi negatif salah satunya adalah berbelanja online. Hanya dengan membuka *E-commerce* melalui *handphone* pribadi dengan posisi istirahat dikamar dapat membeli produk yang bukan hanya dalam negeri bahkan produk luar negeri.

Kemudahan membuka aplikasi berbelanja online melalui *E-commerce* membuat mahasiswa dengan memilih apa yang ingin dibeli lalu pembayaran pun melalui online seperti *mobile banking* atau dompet digital lalu akan dikirim dikemudian hari dan tidak perlu keluar rumah. Dengan Kondisi pandemi sebelumnya membuat kondisi yang sekarang lebih baik untuk tidak bertransaksi secara langsung. Banyak mahasiswa yang menjadi perantauan dan jauh dari orang tua membuat mahasiswa tidak bisa terkontrol untuk kebutuhan sehari harinya di kos. Secara tidak sadar disini mahasiswa menjadi konsumtif dan itu tidak baik, boleh berbelanja tetapi sewajarnya tidak berlebihan.

Berdasarkan uraian-uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peran *Mobile Banking* Mendorong Perilaku Konsumtif Mahasiswa Wilayah Gerbang Kertausila”**

1.2 Perumusan Masalah

Dengan membahas latar belakang diatas menimbulkan permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Apa kelebihan dan kelemahan penggunaan *mobile banking*?
2. Apa faktor dan dampak memiliki perilaku konsumtif?
3. Apa peran *mobile banking* mendorong perilaku konsumtif mahasiswa wilayah Gerbang Kertausila?
4. Apa hubungan antara *mobile banking* dan perilaku konsumtif mahasiswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai perumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini terdiri sebagai berikut:

1. Mengetahui kelebihan dan kelemahan penggunaan *mobile banking*.
2. Mengetahui apa faktor dan dampak memiliki perilaku konsumtif.
3. Mengetahui peran *Mobile Banking* mendorong perilaku konsumtif mahasiswa wilayah Gerbang Kertasusila.
4. Mengetahui hubungan antara *mobile banking* dan perilaku konsumtif mahasiswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan pembahasan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terdiri, sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti : Dapat meningkatkan pemahaman mengenai peran *mobile banking* yang mendorong perilaku konsumtif mahasiswa untuk mengurangi perilaku konsumtif.
2. Bagi Pembaca : Dapat menambah wawasan dan referensi untuk pembaca dengan pemahaman mengenai peran *mobile banking* yang mendorong perilaku konsumtif mahasiswa.
3. Bagi Universitas Hayam Wuruk Perbanas : Dapat menambah wawasan dan referensi untuk peneliti selanjutnya, khususnya mahasiswa Universitas Hayam Wuruk Perbanas Surabaya yang akan melaksanakan tugas akhir.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan secara jelas dan terperinci dengan teori-teori yang mendasari dan mendukung penelitian.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini memuat desain penelitian, batasan penelitian, data dan metode pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat gambaran subyek penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan. Pada sub bab gambaran subyek penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan akan dijelaskan secara teratur. Mulai dari hasil kuesioner yang akan diolah oleh peneliti untuk disajikan dengan jelas dan dihubungkan sesuai dengan rumusan masalah.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini memuat simpulan, saran, dan implikasi penelitian. Saran

penelitian ini ditujukan pada penelitian selanjutnya yang akan meneliti pada topik dan obyek yang berbeda. Implikasi penelitian berupa masukan yang dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya untuk menghasilkan perubahan yang lebih baik dari sebelumnya.

