

**PENGARUH PENGGUNAAN SHOPEEPAY SEBAGAI DOMPET
DIGITAL TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI IKIP PGRI
BOJONEGORO**

SKRIPSI

Oleh
FARIH DEVITA EKA SARI
NIM: 19210037



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO**

2023

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH PENGGUNAAN SHOPEEPAY SEBAGAI DOMPET
DIGITAL TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF
MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
IKIP PGRI BOJONEGORO**

SKRIPSI

Diajukan kepada

IKIP PGRI BOJONEGORO

**untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program sarjana**

Oleh

FARIH DEVITA EKA SARI

NIM: 19210037

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN SHOPEEPAY SEBAGAI DOMPET
DIGITAL TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF
MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
IKIP PGRI BOJONEGORO**

Oleh
FARIH DEVITA EKA SARI
NIM: 19210037

Disetujui oleh

Pembimbing I


Dr. FRURI STEVANI, M. Pd
NIDN: 0723048902

Pembimbing II


BOEDY IRHADTANTO, S.T., M. Pd
NIDN: 0705077303

LEMBAR PENGESAHAN

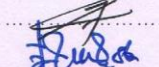
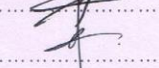
SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN SHOPEEPAY SEBAGAI DOMPET
DIGITAL TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF
MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
IKIP PGRI BOJONEGORO**

Oleh
FARIH DEVITA EKA SARI
NIM: 19210037

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 10 Agustus 2023
dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima
sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

Ketua	: Dr. Taufiq Hidayat., S.Pd.,M.Pd.	(..... )
Sekretaris	: Rika Pristian Fitri Astuti.,S.Pd.,M.Pd.	(..... )
Anggota	: 1. Dr. Fruri Stevani.,S.Pd.,M.Pd.	(..... )
	2. Rika Pristian Fitri Astuti.,S.Pd.,M.Pd.	(..... )
	3. Anis Umi Khoirotunnisa., S.Pd.,M.Pd.	(..... )

Mengesahkan
Rektor IKIP PGRI Bojonegoro

Dr. JUNARTI, M.Pd

NIDN: 0014016501

iv

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : FARIH DEVITA EKA SARI

NIM : 19210037

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian maupun seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Bojonegoro, 7 Agustus 2023

Penulis



MOTTO

“jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berjuang. Buatlah jalanmu sendiri dan tinggalkan jejak.”

- Ralph Waldo Emerson

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur, Alhamdulillah, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan Kesehatan, kekuatan, Rahmat dan hidayat kepada penulis dalam mengerjakan skripsi
2. Teruntuk suami saya yang sudah mensupport dan membantu dalam mengerjakan skripsi ini
3. Untuk diri saya sendiri yang sudah mampu berjuang menyelesaikan skripsi hingga di titik ini
4. Orang tua saya yang sudah membantu menjaga anak saya, dan selalu sabar dalam segala hal
5. Dosen pembimbing yang telah diberikan kepada penulis
6. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu penulis dalam setiap proses penyusunan skripsi
7. Sahat-sahabat bacodku yang sudah saling memberikan semangat dalam mengerjakan penelitian ini

ABSTRAK

Sari, F., D., E. 2023. Pengaruh Penggunaan ShopeePay Sebagai Dompot Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro. Proram Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Penetauan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing (I) Dr. Fruri Stevani, M.Pd., (II) Boedy Irhadtanto, S.T., M.Pd.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *shopeepay* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa prodi Pendidikan ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Adapun jumlah yang diambil sebanyak 46 responden menggunakan Teknik pengambilan *non-probability sampling* yaitu Teknik *proposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan penyebaran angket dan dianalisa dengan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh antara penggunaan *shopeepay* terhadap perilaku konsumtif dengan hasil pengujian pada peneliti ini diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,690 > 1,680$) dengan signifikansinya $< 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian penggunaan *shopeepay* berpengaruh positif signifikansi terhadap perilaku konsumtif mahasiswa prodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro.

Kata kunci: ShopeePay; Dompot Digital; Perilaku Konsumtif.

ABSTRACT

Sari, F., D., E. 2023. *The Effect Of Using Shopeepay On The Consumptive Behavior Of Students Of The Economics Education Study Program IKIP PGRI Bojonegoro. Economic Education Study Program, Faculty of Social Designing Science Education, IKIP PGRI Bojonegoro, Advisor (I) Dr. Fruri Stevani, M.Pd., (II) Boedy Irhadtanto, S.T., M.Pd.*

The purpose of this research with the aim of knowing the effect of using Shopeepay on the consumptive behavior of students of the Economics Education Study Program IKIP PGRI Bojonegoro. This research uses a quantity approach. The sample taken was 46 respondents using the non-probability sampling technique, namely the purposive sampling technique. Data collection techniques were carried out using questionnaires and analyzed by simple linear regression. The results of the study showed that there was an influence between the use of Shopeepay on consumptive behavior and the results of testing in this study obtained $t_{count} > t_{table}$ ($10.690 > 1.680$) with a significance < 0.05 . this means that H_0 is rejected and H_1 is accepted, this the use of Shopeepay has a positive significant effect on consumptive behavior.

Keyword: *Shopeepay, Digital Wallets, Consumer Behaviors.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan Rahmat dan karunia-nya sehingga skripsi dengan judul “Pengaruh penggunaan shopeepay sebagai dompet digital terhadap perilaku konsumtif mahasiswa prodi Pendidikan ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro” ini dapat terselesaikan pada waktu yang telah direncanakan.

Selama proses penyusunan skripsi ini banyak hambatan yang dihadapi penulis, namun dapat terselesaikan berkat banyak pihak yang memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis. Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Junarti, M.Pd selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro
2. Dr. Fruri Stevani, M.Pd selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Rika Pristian Fitri Astuti, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro.
4. Dr. Fruri Stevani, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dalam melaksanakan pengerjaan skripsi penulis.
5. Boedy Irhandtando, S.T., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II dalam melaksanakan pengerjaan skripsi penulis.
6. Bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
7. Suami, Orang Tua, dan keluarga serta sanak saudara yang telah membantu mendukung, mendoakan, dan memberikan motivasi dalam pengerjaan skripsi penulis.

8. Rekan – rekan seperjuangan penulis di kelas Pendidikan Ekonomi Angkatan 2019 serta ssahabat-sahabat penulis lainnya.

Hanya ungkapan terimakasih dan do'a tulus yang dapat penulis persembahkan karya tulis ini kepada siapapun yang membutuhkannya. Kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan karya-karya penulis selanjutnya. Perimakasih.

Bojonegoro, 07 Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Definisi Oprasional.....	10
BAB II.....	12
KAJIAN TEORI.....	12
A. Kajian Teoritis	12
1. Perilaku Konsumtif.....	12
2. Dompot Digital	24
3. ShopeePay.....	30
B. Penelitian Yang Relevan	31
C. Kerangka Berpikir	35
D. Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III.....	39
METODE PENELITIAN.....	39
A. Rancangan Penelitian	39
1. Pendekatan Penelitian.....	39

2.	Variabel Penelitian.....	40
3.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
B.	Populasi dan Sampel.....	41
1.	Populasi.....	41
2.	Sampel	41
3.	Teknik Sampling.....	42
C.	Teknik Pengumpulan Data	42
1.	Angket.....	42
2.	Dokumentasi	43
3.	Instrumen Penelitian	43
4.	Uji Coba Instrument.....	46
D.	Teknik Analisis Data	49
1.	Uji Prasyarat	49
2.	Uji Hipotesis	50
BAB IV	53
ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	53
A.	Penyajian Data.....	53
B.	Analisis Data	54
1.	Hasil uji Instrument	54
2.	Uji Prasyarat	56
3.	Uji Analisis Regresi Linier Sederhana.....	58
4.	Uji Hipotesis	59
C.	Pembahasan	61
BAB V	66
PENUTUP	66
A.	Kesimpulan.....	66
B.	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data transaksi shopee mahasiswa Pendidikan ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro Angkatan 2019	8
Tabel 3. 1 Daftar Penyebaran Anggota Populasi	41
Tabel 3. 2 kisi-kisi instrument penggunaan shopeepay	43
Tabel 3. 3 kisi-kisi Perilaku Konsumtif	44
Tabel 3. 4 skor alternatif jawaban	46
Tabel 3. 5 klasifikasi uji reliabilitas	48
Tabel 4. 1 Uji Validitas X	54
Tabel 4. 2 Uji Validitas Y	54
Tabel 4. 3 Uji Reliabilitas	56
Tabel 4. 4 Uji Normalitas.....	57
Tabel 4. 5 Uji Linearitas.....	58
Tabel 4. 6 Uji Analisis Linier Sederhana	59
Tabel 4. 7 Uji t	60

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	36
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Uji Validitas Dan Reliabilitas Variabel X
- Lampiran 2 Uji Validitas Dan Reliabilitas Variabel Y
- Lampiran 3 Lembar Angket
- Lampiran 4 Lembar Validasi Angket
- Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Variable X Penggunaan Shopeepay
- Lampiran 6 Hasil Uji Validitas Variable Y Perilaku Konsumtif
- Lampiran 7 Hasil Uji Reliabilitaas
- Lampiran 8 Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 9 Hasil Uji Linearitas
- Lampiran 10 Hasil Uji Analisis Linier Sederhana
- Lampiran 11 Hasil Uji T
- Lampiran 12 T Table
- Lampiran 13 Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi
- Lampiran 14 Surat Pencarian Data

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin lama makin meningkat pesat diiringi dengan semakin meluasnya perkembangan global yang membawa pengaruh besar untuk masyarakat di sekitar kita, apalagi di bidang perdagangan, pemerintah sosial dan politik. Dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi ini membantu menyelesaikan masalah – masalah yang ada pada kehidupan kita terutama di masalah sosial dan perekonomian. Salah satu perubahan tersebut terjadi di bidang finansial yang lebih modern dan lebih efisien teknologi tersebut biasa disebut dengan *fintech (financial technology)* (Azka Fikri :2021).

Salah satu yang berkembang pesat di era global ini yaitu kemajuan teknologi yang dibawai oleh internet. Dengan adanya internet itu sendiri masyarakat dapat bergerak luas untuk mencari solusi ketika ada masalah dan dapat melakukan hal yang bisa melalui internet. Apalagi sekarang dapat menggunakan internet untuk berbelanja, jadi masyarakat tidak perlu bersusah susah ketika ingin berbelanja. Tanpa adanya internet kita tidak akan bisa berbuat apapun atau kembali ke zaman dulu lagi. Maka dengan ini pada saat sekarang tidak ada masyarakat yang tidak menggunakan internet, karna jika mereka tidak dapat menggunakan internet maka akan tertinggal jauh dengan cepatnya perkembangan yang modern ini.

Penggunaan internet di Indonesia pada saat ini memang mengalami peningkatan yang sangat pesat di waktu ke waktu. Dan berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah yang menggunakan internet di Indonesia mencapai 210 juta. Dalam survei terbaru tingkat penetrasi internet RI mencapai 77,02% yang dimana ada 210.026.769 jiwa dari 272.682.600 penduduk Indonesia yang terhubung di internet pada tahun 2021. Jika dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya pasti ada kenaikan penetrasi internet di Indonesia. Contoh semisal pada tahun 2018 penetrasi di angka 64,80% kemudian tumbuh di tahun 2019-2022 dengan penetrasi internet 73,70%.

Fintech (*financial technology*) adalah hasil dari suatu perkembangan teknologi pada bidang pelayanan industri keuangan. Dengan adanya layanan ini menjadikan gaya hidup digital menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, misalnya saat berbelanja. Transaksi pada belanja saat ini tidak hanya menggunakan tunai saja. Namun, juga dapat dilakukan secara non tunai atau memakai produk dari dompet digital. *Fintech* sendiri diatur dalam peraturan BI di No. 19/12/PBI/2017 (Saraswati,2020). Sedangkan *fintech* peningkatannya sangat besar secara signifikan dikarenakan seiringnya dengan gaya konsumsi masyarakat. Yang dimaksud dengan gaya konsumsi ini yaitu Ketika berbelanja online, apa lagi pada saat masa pandemic ini. Di laporan McKinsey sekitar 92% konsumen sudah mencoba prosedur cara berbelanja di saat pandemic. Maka disimpulkan bahwa 58% konsumen yang berbelanja secara digital, dan 48% layanan *pick-up* dan ada 37% mencoba untuk di brand baru (Sirclo,2020).

National Digital Research (NDRC), mengemukakan bahwa *fintech* merupakan sebuah inovasi yang menggunakan teknologi modern pada bidang finansial. Pada dasarnya *fintech* merupakan sebuah layanan yang berkaitan dengan keuangan berbasis teknologi yang menggunakan system online. Dalam mengoperasikan dompet digital atau *fintech* membutuhkan sebuah koneksi internet agar dapat digunakan untuk bertansaksi. Pada saat ini, alat pembayaran digital digunakan oleh hampir seluruh masyarakat untuk melakukan transaksi berbelanja online maupun offline. Adanya dompet digital memberikan dampak yang positif dalam menciptakan pengurangan jumlah pendedaran uang tunai atau yang biasa disebut dengan *less cash society*. Aulia (2019) mengemukakan bahwa, untuk rangka mengurangi penggunaan uang tunai (*cash*) dalam bertransaksi tidak seimbang dengan perubahan system. Namun, lebih berpacu pada perubahan karakter, culture, dan sesuai dengan peraturan Bank Indonesia No 18/40/PBI/2016 terkait penyelenggaraan proses transaksi.

System pembayaran digital terus berkembang sampai saat ini yang dikemas dalam bentuk dompet digital atau *fintech* yang menawarkan semua jenis pembayaran, penyimpanan dan dapat juga transfer ke sesama pengguna lainnya. Hadirnya dompet digital (*Fintech*) sangat membantu berbagai macam bentuk transaksi. Pandemic covid – 19 beberapa bulan yang lalu memberikan dampak yang sangat besar pada sistem perekonomian tidak hanya di Indonesia melainkan seluruh dunia. Maka dari itu, pemerintah menerapkan peraturan untuk masyarakat agar mengurangi

berbagai kegiatan di luar rumah, dan merubah pola transaksi menggunakan system pembayaran digital (*fintech*). (ai yuli, selli, alma : 2022)

Epidemi penguasaan dompet digital saat ini menjadikan shopee sebagai salah satu perusahaan online terbesar se Indonesia, dimana merupakan salah satu toko online yang meluncurkan dompet digital sendiri dalam aplikasinya. Sehingga mempermudah konsumen dalam transaksi dan belanja di toko online shopee tersebut. Dompet digital yang diluncurkan shopee disebut dengan *ShopeePay*. Pada ujung 2018 lalu, shopee mendapatkan surat izin *fintech* dari BI (Bank Indonesia) yang disebut dengan *ShopeePay*. Dalam aplikasi tersebut bisa digunakan untuk berbagai transaksi. Pengisian *shopeepay* dapat dilakukan melalui ATM, indomart, *m-banking* dan masih banyak lagi.

Shopeepay adalah suatu pembayaran yang berbentuk dompet digital. Dompet digital adalah sebuah uang elektronik yang berbentuk aplikasi yang ada di dalam smartphone masing masing. Ketika mengakses sebuah digital juga memerlukan koneksi internet, ketika kita tidak mempunyai koneksi internet maka secara otomatis kita tidak dapat mengakses dompet digital tersebut.

Shopeepay yang ada di aplikasi shopee juga langsung bisa kita gunakan ketika kita akan melaksanakan pembayaran dengan cara kita memilih metode pembayaran untuk melakukan transaksi dengan catatan saldo yang kita punya harus cukup dengan apa yang akan kita bayarkan.

Jika saldo yang tersebut kurang maka bisa melakukan pengisian saldo dengan cara top up di indomaret atau dengan mengisi melalui ATM.

Pada saat ini masyarakat, salah satunya generasi muda dari berbagai golongan banyak yang memanfaatkan *shopeepay* menjadi dompet digital sebagai alat untuk bertansaksi. Kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini merupakan kelebihan dalam aplikasi *shopeepay*.

Peningkatan belanja online di berbagai pilihan alat pembayaran yang berfokus di pembayaran *shopeepay* yang saat ini sudah disediakan, memicu munculnya pola gaya hidup perilaku konsumen yang baru yakni dengan berbelanja online. Belanja online dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja asalkan sudah memiliki saldo *shopeepay*. Berbelanja online sangat memudahkan konsumen untuk menjangkau produk yang berada di tempat yang jauh sehingga sangat menguntungkan bagi konsumen.

Mahasiswa menjadi utama bagian target pasar dengan adanya kemajuan teknologi pada saat ini apalagi dengan adanya dompet *digital shopeepay* yang pastinya semua mahasiswa mengetahui hal tersebut. Hasil penelitian *MoneySmart.id* menyatakan sudah melaksanakan penelitian tentang hal ini yang menjelaskan bahwa persentase pengeluaran gaya hidup terhadap responden yakni 10,8% untuk *hiburan* (nonton, konser), 37,7% untuk *travelling* (pemesanan tiket), 23,3% untuk *nongkrong* (pembelian makanan dan minuman), 7,1% untuk *internet* (pembelian pulsa dan data), 21,1% untuk *shopping* (belanja).

Di balik keunggulan yang ada di *shopeepay* ada beberapa kelemahannya dimana salah satunya yaitu Ketika ingin mencairkan dana *shopeepay* melalui rekening lain membutuhkan waktu yang memang cukup lama. Pencairan ini sering di lakukan oleh kalangan mahasiswa ketika mereka ingin mencairkan dana yang memang mereka butuhkan di luar penggunaan *shopee*. Dan untuk kelemahan berikutnya yaitu *shopeepay* hanya dapat digunakan dalam aplikasi *shopee* atau *merchant* yang sudah bekerja sama dengan pihak *shopee*. Selanjutnya untuk kelemahan yang lain, pengguna *shopeepay* membutuhkan koneksi internet, dan pengguna juga harus memastikan bahwa saldo yang ada di akun *shopeepay*nya mencukupi, ketika akan melaksanakan transaksi (MFS, 2020). kemudahan pengaplikasian *shopeepay*, dalam aplikasi tersebut juga terdapat banyak promo-promo yang menarik, sehingga menggoda seseorang untuk berperilaku konsumtif. Hal tersebut berhubungan dengan perilaku konsumen.

Perilaku konsumtif adalah suatu kegiatan yang menghamburkan hamburkan uang untuk pembelian barang yang tidak penting, atau bisa di sebut hawa nafsu. Perilaku konsumtif biasanya dilakukan oleh konsumen untuk melaksanakan kegiatan pembelian barang yang untuk memenuhi keinginan yang di rasa tidak penting di bandingkan dengan membeli barang sesuai kebutuhan yang lebih utamanya.

Menurut Lina dan Rasyid (2008, 117) indikator perilaku konsumtif itu ada 2 yaitu suatu aspek aspek pemborosan dan aspek yang tidak rasional.

Selanjutnya menurut Sumartono sebuah indikator konsumtif dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelian produk karena hadiah, pembelian produk karena tertarik dengan adanya kemasan, pembelian produk karena adanya gengsi dan tidak ingin kalah dengan orang lain, pembelian produk karena adanya pertimbangan harga (tidak ada manfaat dan kegunaannya), pembelian produk yang hanya menjadi unsur simbolis, menggunakan produk atas dasar keinginan kesamaan suatu model yang mengiklankan, serta munculnya penilaian bahwa pembeli yang menggunakan barang brand akan melangsungkan rasa percaya diri yang sangat besar.

Perilaku konsumtif yaitu suatu perilaku yang mana membeli atau menghabiskan barang maupun jasa dengan berlebih. Hal tersebut terjadi karena seorang konsumen yang tidak memikirkan kebutuhan yang seharusnya mereka penuhi, melainkan memenuhi keinginan yang belum tentu penting baginya.

Berdasarkan observasi awal yang sudah dilakukan oleh peneliti sebagai langkah awal dalam melakukan penelitian, dari 10 mahasiswa Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro Angkatan 2019 ada 8 diantaranya yang setiap satu bulan sekali melakukan pembelanjaan melalui *shopee*. Mahasiswa tersebut membelanjakan uangnya dengan nominal dari Rp. 45.000 hingga sampai Rp. 800.000 lebih dalam sebulan untuk bertransaksi di *shopee*. Dan menurut peneliti nominal tersebut dapat di bilang nominal yang cukup fantastic untuk mahasiswa yang notabnya masih duduk di bangku kuliah yang belum bekerja namun ada 1 mahasiswa yang

sudah bekerja sehingga dapat melakukan pembelian hingga sampai dengan nominal Rp. 800.000. setelah melakukan observasi melalui wawancara awal mereka membeli produk berupa pakaian, fashion, buku, sepatu, tas, hingga peralatan make up. Adapun data pengguna shopee dari kalangan mahasiswa Pendidikan ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro Angkatan 2019 dapat di lihat dari table berikut :

Tabel 1. 1 Data transaksi shopee mahasiswa Pendidikan ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro Angkatan 2019

No	Nama (berupa nama inisial)	Terakhir transaksi	Jumlah transaksi	Ket. Barang	Metode pembayaran
1.	DRW	24-10-2022	56.000	Lipstick	Shopeepay
2.	DRP	25-11-2022	828.000	Pakaian, sepatu,make up, LCD hp	Shopeepay
3.	DSK	20-11-2022	45.000	Pakaian	Shopeepay
4.	LHB	15-10-2022	50.000	Tas	COD
5.	LAS	27-11-2022	70.000	Sabun	Shopeepay
6.	YPR	22-11-2022	92.000	Buku	Shopeepay
7.	ANDP	5-11-2022	110.000	Seprai	COD
8.	EID	15-11-2022	65.000	Tas	COD
9.	MP	29-11-2022	123.000	Acsesoris rambut	Shopeepay
10.	FKYL	20-11-2-22	97.000	Tenda anak	Shopeepay

Sumber : data primer mahasiswa ekonomi Angkatan 2019

Dengan adanya tabel di atas peneliti bisa menyimpulkan bahwa mahasiswa Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro Angkatan 2019

sangat antusias menggunakan shopeepay sebagai alat pembayaran. Data yang sudah di sajikan adalah data transaksi terakhir dalam kurung 1 bulan dan dalam waktu 1 bulam mereka tidak hanya melakukan transaksi sekali saja namun ada yang 2 sampai 3 kali transaksi.

Dari hasil penelitian yang di dapat bahwa ada 7 dari 10 mahasiswa yang melakukan transaksi melalui *shopeepay* dalam sekali transaksi. Hal ini dapat di buktikan bahwa memang pengguna *shopeepay* lebih besar dibandingkan menggunakan fitur lainnya. Banyaknya cashback dan gratis ongkos kirim yang dimiliki shopeepay sangat menarik konsumen untuk selalu melakukan transaksi melalui metode pembayaran *shopeepay*, karena memang di rasa sangat mudah untuk dilakukan.

Jika kegiatan ini di lakukan terus menerus maka akan berdampak buruk bagi pengguna apalagi di kalangan mahasiswa sangat tidak baik jika di lakukan terus menerus. Di karenakan sisa uang saku yang mereka miliki tidak dapat di tabung lagi melainkan habis untuk menuruti hawa nafsu masing masing. Seharusnya mereka tidak menghambur-hamburkan uang semaunya saja karena bisa menjadikan pemborosan dan juga dapat menghabiskan uang orang tua yng bersusah payah sudah mencari uang, sehingga uang tersebut yang seharusnya bisa di tabung tetapi ini tidak bisa karena uang tersebut dipergunakan untuk memebeli barang-barang yang tidak begitu penting. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang “*pengaruh penggunaan shopeepay sebagai dompet digital terhadap perilaku konsumtif mahasiswa IKIP PGRI Bojnegoro prodi Pendidikan ekonomi*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka sebagai rumusan masalahnya yaitu apakah ada pengaruh shopeepay terhadap perilaku konsumtif mahasiswa ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan yang di angkat, maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan shopeepay terhadap perilaku konsumtif mahasiswa ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yang di harapkan yaitu :

1. Manfaat *teoritis*, diharapkan setelah penelitian ini bisa berkontribusi dalam memperluas wawasan dan pengetahuan bagi pengguna dompet digital terutama di *shopeepay* bagi mahasiswa.
2. Manfaat *praktis*, diharapkan setelah penelitian dilakukan dapat dapat dijadikan bahan rujukan baik oleh para peneliti dan Masyarakat untuk lebih bijak lagi Ketika berbelanja agar tidak menimpulkan perilaku konsumtif.

E. Definisi Oprasional

Adapun definisi operasional penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Shopeepay

Shopeepay dapat diartikan sebagai sebuah layanan sebuah dompet digital yang fungsinya untuk pembayaran Ketika menggunakan aplikasi shopee, atau bisa juga untuk pembayaran sebuah *merchant* yang bekerja sama dengan shopee yang di tandai dengan adanya Qriss di sebuah *merchant* tersebut.

2. Dompot Digital

Dompot digital atau E-wallet dapat didefinisikan sebagai mata uang digital, dimana terdapat kemudahan dalam melaksanakan transaksi Ketika berbelanja tanpa perlu membawa uang tunai dan dapat disalurkan pada saat melakukan kegiatan lain.

3. Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif dapat di artikan dengan sebuah aktivitas yang membeli barang – barang secara berlebihan sehingga menimbulkan hal yang menghambur hamburkan uang karena membeli barang sesuai dengan keinginannya buka berdasarkan kebutuhannya.