

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia telah menghadapi kemajuan pesat dalam sistem informasi dan teknologi (IT), di mana kemajuan teknologi dan informasi memungkinkan pelaksanaan berbagai kegiatan berlangsung cepat, akurat, dan tepat waktu, yang pada akhirnya meningkatkan produktivitas kinerja. Teknologi informasi telah terintegrasi dalam berbagai kegiatan berbasis literasi digital seperti *e-learning*, *e-banking*, *e-commerce*, *e-gov*, *marketplace*, dan lain sebagainya. Pemanfaatan literasi digital memang sangat memudahkan akses berbagai situs sesuai kebutuhan (Agustiah, 2020). Berdasarkan laporan Statista, jumlah pengguna platform *e-commerce* di Indonesia diperkirakan akan meningkat hingga mencapai 189,6 juta jiwa pada tahun 2024.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju memudahkan masyarakat, terutama mahasiswa, dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari, (Husnia Annafila & Zuhroh, 2022). Seorang individu yang terdaftar secara resmi untuk menempuh pendidikan di perguruan tinggi disebut sebagai mahasiswa, dengan rentang usia kurang lebih 18 sampai 30 tahun, mahasiswa merupakan sekelompok orang yang memperoleh statusnya melalui hubungan dengan lembaga pendidikan tinggi, Sarwono dalam Sora (2014). Mahasiswa sekarang sudah terbiasa menggunakan *gadget* sehingga menjadi populasi pengguna *e-commerce* terbesar (Hismendi, 2016).

Berdasarkan fenomena saat ini, mahasiswa kini hidup di era digital yang penuh dengan informasi, promosi, dan pengaruh dari para *influencer*. Gaya hidup ini

menimbulkan stres yang dikenal FOMO (*Fear of Missing Out*), di mana mahasiswa yang terpengaruh cenderung ingin selalu terupdate dan tidak ketinggalan dengan tren terbaru, gaya hidup, atau informasi terkini, (Fauzi & Fredian, 2024). Umumnya mahasiswa belum memiliki penghasilan sehingga masih tergantung pada dukungan finansial dari orang tua, namun mahasiswa kerap tergiur dengan berbagai promo dan penawaran menarik yang ditawarkan oleh platform *e-commerce* Shopee. Seperti diskon besar-besaran, bahkan hingga puluhan persen, sehingga menciptakan ilusi penghematan yang signifikan. Hal ini mendorong mahasiswa untuk membeli barang sesuai keinginan, seperti barang-barang yang tidak diperlukan atau di luar kebutuhan dan kemampuan finansial mereka.

Keadaan ini semakin diperparah dengan fitur yang disediakan Shopee, seperti Shopee PayLater. Sistem cicilan ini memungkinkan mahasiswa untuk memperoleh barang tanpa harus melakukan pembayaran di muka. Namun, fasilitas ini juga berisiko menimbulkan masalah keuangan, terutama jika mahasiswa tidak dapat mengelola keuangan dengan baik dan terjebak dalam siklus utang yang tidak pernah berakhir. Kebiasaan membeli barang secara kredit tanpa disadari dapat membuat mahasiswa mengabaikan batas pengeluaran dan kondisi keuangan.

Selain itu, pengaruh teman sebaya dan tren belanja *online* juga memegang peranan penting. Di lingkungan kampus, tren belanja *online* dan penggunaan *voucher* diskon kerap menjadi topik yang lumrah. Dan tidak sedikit mahasiswa yang tertarik mengikuti tren bahkan sampai mengorbankan uang saku, uang saku yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan pokok, biaya kuliah, membeli buku malah dihabiskan untuk membeli baju, aksesoris, kosmetik, makanan dan minuman siap saji bahkan

membayar dengan paylater shopee. Pengeluaran yang tidak terkontrol dapat berdampak buruk pada keuangan bahkan psikologis.

Dampak Psikologis Perilaku konsumtif yang tidak terkontrol dapat membahayakan kesehatan mental mahasiswa dan menimbulkan perasaan cemas, depresi, ketergantungan, serta rendahnya harga diri. Perasaan tidak puas dan kecewa dapat muncul akibat keinginan untuk membeli barang yang sebenarnya tidak dibutuhkan atau sudah dimiliki secara berlebihan. Mahasiswa menunjukkan perilaku konsumtif dengan mengutamakan keinginannya untuk membeli, menggunakan, atau mengonsumsi barang dan jasa secara berlebihan tanpa mempertimbangkan kebutuhan dan manfaatnya, (R Muchlisin, 2018).

Menurut Apriana (2018), mahasiswa harus memiliki kemampuan pengendalian diri yang kuat untuk mengendalikan pengeluarannya sehingga dapat terhindar dari pemborosan dan menabung untuk masa depan. Ini akan membantu mereka fokus pada kebutuhan yang *riil* dan menghentikan keinginan untuk membeli barang yang tidak diperlukan. Kemampuan ini sangat penting mengingat keinginan untuk membeli sesuatu sangat tinggi di era modern ini, apalagi dengan kemudahan berbelanja secara *online* saat ini. Mahasiswa harus tahu bagaimana cara memprioritaskan apa yang dibutuhkan dan apa yang diinginkan. Mereka juga harus tahu bagaimana cara menyimpan uangnya. Selain itu, penelitian sebelumnya belum pernah dilakukan di Universitas PGRI Palembang tentang pengaruh *self control* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, terutama terkait dengan penggunaan platform *e-commerce* Shopee, peneliti bermaksud untuk menganalisis penelitian dengan judul **“Pengaruh *self control* terhadap Perilaku Konsumtif Penggunaan *e-commerce* Shopee pada Mahasiswa Universitas PGRI Palembang.”**

1.2 Masalah Penelitian :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang terjadi berikut identifikasi masalah:

1. *E-commerce* shopee *dominate* digunakan pada usia 18-35 khususnya di kalangan mahasiswa.
2. Mahasiswa umumnya berusia mulai dari 18 tahun dapat menggunakan shopee paylater (cicilan) sebagai metode pembayaran.
3. Mahasiswa cenderung membeli barang berdasarkan keinginan dari pada kebutuhan yang sebenarnya di sebabkan oleh tran media sosial dan gengsi terhadap teman-temanya.
4. Mahasiswa mengorbakn uang saku untuk membeli barang yang kurang dibutuhkan dalam memenuhi kepuasan sesaat.

Dan Mahasiswa merasa cemas karna tidak mampu mengontrol pengeluaran

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Pembatasan lingkup masalah digunakan untuk menghindari adanya pelebaran masalah agar peneliti dapat terarah sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Peneliti membatasi masalah yang akan diteliti pada Pengaruh *Self Control* Terhadap Perilaku Konsumtif Penggunaan *E-Commerce* Shopee Mahasiswa Di Universitas PGRI Palembang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Pembatasan masalah dalam penelitian ini sehingga di rumuskan sebagai berikut “Bagaimana Pengaruh *Self Control* Terhadap Perilaku Konsumtif Penggunaan *E-Commerce* Shopee Mahasiswa Di Universitas PGRI Palembang”.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis Pengaruh *Self Control* Terhadap Perilaku Konsumtif Penggunaan *E-Commerce* Shopee Mahasiswa Di Universitas PGRI Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoristik

Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori *self control* dan faktor lainya yang mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa di era digital.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa khususnya, dalam meningkatkan *self control* dan meningkatkan kesadaran terhadap perilaku konsumtif.