

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi digital membawa banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam aktivitas keuangan masyarakat. Salah satu inovasi yang semakin populer di kalangan mahasiswa adalah penggunaan *e-wallet* atau dompet digital. Saat ini, *e-wallet* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, khususnya bagi generasi muda yang tumbuh di era digital. Penggunaan *e-wallet* bukan hanya membuat proses transaksi menjadi lebih praktis, tetapi juga ikut memengaruhi cara pengguna dalam mengelola keuangan dan menjalani aktivitas harian.

Salah satu wujud perkembangan teknologi berdampak besar yaitu sistem pembayaran digital semacam dompet elektronik (*e-wallet*). *E-wallet* atau dompet digital merupakan salah satu inovasi dalam sistem pembayaran yang memungkinkan penggunaanya melakukan transaksi secara cepat dan praktis. Menurut Mahmudah dan Sukaris (2024: 7553) *E-wallet* (dompet digital) merupakan layanan uang elektronik berbasis server yang dapat diakses menggunakan *smartphone* dengan metode pembayaran *scan QR*. Dengan *e-wallet*, pengguna dapat menyimpan uangnya untuk transaksi secara online. *E-wallet* berfungsi seperti dompet fisik yang dapat digunakan untuk pembayaran yang aman. Meski *e-wallet* menawarkan berbagai kemudahan, penggunaannya juga menimbulkan kekhawatiran, terutama terkait meningkatnya kecenderungan untuk berperilaku boros. Hal ini bisa terjadi jika pengguna tidak memiliki kemampuan mengatur keuangan dengan baik.

Perkembangan teknologi turut memperkuat pola konsumtif di kalangan mahasiswa, terutama dengan kehadiran *e-wallet* yang menawarkan berbagai promo menarik, kemudahan transaksi, dan fleksibilitas tanpa perlu membawa uang tunai. Fitur-fitur ini memang memudahkan, namun di sisi lain juga dapat memicu perilaku impulsif dalam berbelanja. Banyak mahasiswa akhirnya melakukan pembelian tanpa perencanaan yang matang atau pertimbangan keuangan yang bijak. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk mulai membentuk perilaku produktif, seperti mengatur anggaran, mengendalikan keinginan belanja, dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung aktivitas yang lebih bernilai secara finansial maupun personal.

Menurut Gibb (Halizah dkk, 2023: 10) Perilaku produktif sering dikaitkan pada kewirausahaan karena dapat memberikan sesuatu yang menghasilkan secara nyata. Keterkaitan ini dikaitkan dengan mengenali dengan cepat antara masalah dan solusi potensial yang menyebabkan munculnya usaha baru. Menurut Werthes dkk, (Halizah dkk, 2023: 11) perilaku produktif juga dikaitkan dengan kreativitas karena keduanya memiliki sinergis yang kompleks dimana kreativitas merupakan karakter penting dari seorang pengusaha. Perilaku produktif berkaitan erat dengan kewirausahaan karena mampu melahirkan solusi nyata melalui kreativitas, yang menjadi karakter penting dalam menciptakan usaha baru.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada pentingnya memahami bagaimana penggunaan *e-wallet* turut membentuk pola konsumsi mahasiswa. Di era serba digital saat ini, penggunaan metode pembayaran non-tunai semakin umum, terutama di kalangan generasi muda. Hal ini membuat perlu adanya kajian mendalam tentang

bagaimana *e-wallet* memengaruhi cara mahasiswa membelanjakan uang dan mengelola keuangan pribadi mereka.

Salah satu faktor utama yang mendorong penggunaan *e-wallet* adalah kenyamanan dan kemudahan yang ditawarkan teknologi ini. Dengan menelusuri keterkaitan penggunaan *e-wallet*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan penting untuk merancang strategi edukasi keuangan yang lebih tepat sasaran, sehingga mahasiswa tidak hanya menjadi konsumen digital yang aktif, tetapi juga individu yang bijak dalam mengelola keuangan. Hasil pemaparan diatas sejalan dengan penelitian menurut Lisnayanti dan Sukma (2025: 327) berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-wallet* memberikan pengaruh positif terhadap efisiensi pengelolaan keuangan pada Generasi Z. Gen Z, yang dikenal sebagai digital native, memiliki kecakapan dalam memanfaatkan teknologi digital secara adaptif dan produktif. Hal ini terbukti memperkuat dampak positif penggunaan *e-wallet*, karena kemampuan digital mereka memungkinkan penggunaan fitur-fitur finansial dalam aplikasi secara optimal, seperti pencatatan transaksi otomatis, pengaturan anggaran, hingga pemantauan pengeluaran secara *real-time*. Dengan demikian, integrasi antara kompetensi digital dan penggunaan teknologi finansial seperti *e-wallet* mendukung terciptanya pengelolaan keuangan yang lebih efisien dan cermat.

Berkaitan dengan pembahasan tersebut penulis tertarik meneliti “Pengaruh Penggunaan *E-wallet* Terhadap Perilaku Produktif Mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembahasan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Masalah umum**

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka yang akan menjadi masalah umum ialah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku produktif mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang”.

### **2. Masalah khusus**

Dari permasalahan umum dijabarkan kembali dengan rumusan masalah khusus sebagai berikut.

- a. Bagaimana penggunaan *e-wallet* mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang?
- b. Bagaimana perilaku produktif mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang?
- c. Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku produktif mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian seperti yang telah dijabarkan pada latar belakang adalah sebagai berikut.

### **1. Tujuan umum**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum dalam penelitian ini ialah “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku produktif mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang”.

## 2. Tujuan khusus

Dari tujuan umum dijabarkan kembali dengan tujuan khusus sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui penggunaan *e-wallet* mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- b. Untuk mengetahui perilaku produktif mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- c. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku produktif mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan melalui penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi ilmu mengenai manajemen keuangan dan menjadi acuan berikutnya serta mampu memberikan informasi tentang penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku produktif mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Diharapkan hasil penelitian ini dapat mengetahui hubungan penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku produktif mahasiswa, sehingga temuan ini dapat

menjadi acuan dalam mengurangi tindakan impulsif dan meningkatkan pengambilan keputusan yang lebih bijak dalam pengelolaan keuangan.

b. Bagi Program Studi Pendidikan Ekonomi

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian berikutnya.

c. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan kajian di perpustakaan STKIP Persada Khatulistiwa Sintang untuk keperluan dalam penulisan karya ilmiah bagi peneliti dan pembaca yang membutuhkan referensi pada penelitian pada bidang ini.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan baru pada peneliti dan menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya terutan terkait dengan penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku produktif mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

## **E. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2019: 38) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.

1. Variabel Bebas (*independent*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2019:

39). Adapun variabel bebas (variabel X) dalam penelitian ini yaitu penggunaan *e-wallet* (X).

## 2. Variabel Terikat (*dependen*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas (Sugiyono, 2019: 39). Adapun variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu perilaku produktif (Y).

## F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan mengenai bagaimana variabel-variabel yang akan digunakan oleh peneliti, yang bertujuan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan memastikan agar pembaca dapat memahami maksud peneliti. Berikut adalah penjelasan yang digunakan dalam penelitian ini:

### 1. Penggunaan *E-wallet*

Menurut Riyanto dkk, (Abidzar dkk, 2023: 260) dompet digital merupakan akun prabayar yang dilindungi *password* dan uang penggunanya disimpan secara elektronik dan dapat digunakan untuk pembayaran *online*. Dompet digital dioperasikan menggunakan *smartphone* yang akan mempermudah proses transaksi. Menurut Michel (Sari dkk, 2020: 1860) *e-wallet* dapat menggantikan uang *cash* apabila memenuhi syarat (1) harus mampu memfasilitasi transaksi tanpa membawa banyak uang tunai; (2) *e-wallet* harus mampu mempercepat pembayaran yang mana pengguna tidak perlu melakukan penghitungan; (3) *e-wallet* harus mampu mengurangi resiko serta meningkatkan keamanan dari pencuri; (4) menjaga kerahasiaan pengguna. Berdasarkan pernyataan di atas, *e-wallet* ialah instrumen pembayaran yang sedang tren saat ini dengan berbagai

fitur yang menguntungkan salah satunya mampu mengurangi resiko serta meningkatkan keamanan dan juga menjaga kerahasiaan pengguna. Hal tersebut merupakan daya tarik bagi dari Mahasiswa Ekonomi Persada Khatulistiwa Sintang.

Indikator penggunaan *e-wallet* menurut Kie dan Bonjornahor (2024: 2-3) Model Penerimaan Teknologi (*Technology Acceptance Model/TAM*) adalah suatu kerangka teori yang dirancang untuk memahami sejauh mana pengguna teknologi informasi menerima dan mengadopsi sistem teknologi baru.

- a. Persepsi kemudahan
- b. Persepsi keamanan
- c. Persepsi manfaat
- d. Minat penggunaan

## 2. Perilaku Produktif

Menurut Suartina dkk, (Pramesti dan Izzati, 2024: 734) perilaku produktif adalah perilaku individu yang memberikan kontribusi kepada lingkungan mereka, menunjukkan imajinasi dan inovasi, dan bertanggung jawab. Ketika mahasiswa mampu memanfaatkan peluang dengan penciptaan ide baru, ini menunjukkan adanya perilaku produktif. Seorang mahasiswa yang telah memasuki tahap untuk memulai bisnis, maka menghasilkan persepsi kewirausahaan yang dipengaruhi niat kewirausahaan sebelumnya. Hal seperti ini menunjukkan bahwa perilaku produktif dapat memengaruhi minat mahasiswa untuk berwirausaha (Linan dkk, dalam Halizah dkk, 2023: 11). Berdasarkan pernyataan di atas, perilaku produktif tercermin dari kontribusi, inovasi, dan



tanggung jawab individu yang mampu memanfaatkan peluang, sehingga dapat mendorong munculnya minat berwirausaha pada mahasiswa.

Indikator perilaku produktif menurut Gilmore dan Formm dalam Sedarmayanti (Julianti, 2024: 14-18) sebagai berikut.

- a. Tindakan Konstruktif
- b. Percaya Diri
- c. Bertanggung Jawab
- d. Memiliki Rasa Cinta terhadap Pekerjaan
- e. Mempunyai Pandangan ke Depan
- f. Mampu Mengatasi Persoalan dan Menyesuaikan Diri
- g. Mempunyai Kontribusi Positif terhadap Lingkungan
- h. Memiliki Kekuatan untuk Mewujudkan Potensi