

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Perilaku Konsumtif

2.1.1 Pengertian Perilaku Konsumtif

Menurut Sumartono (2002) Perilaku konsumtif adalah tindakan menggunakan suatu produk secara tidak tuntas yang artinya bahwa belum habis suatu produk dipakai, seseorang telah menggunakan produk jenis yang sama dari merek yang lain atau membeli barang karena adanya hadiah yang ditawarkan atau membeli suatu produk karena banyak yang menggunakan produk tersebut. Sedangkan menurut Fromm (2008) juga menggambarkan perilaku konsumtif sebagai keinginan membeli yang terus meningkat untuk mendapatkan kepuasan dalam hal kepemilikan barang dan jasa tanpa memedulikan kegunaan, hanya berdasarkan keinginan untuk membeli yang lebih baru, lebih banyak dan lebih bagus dengan tujuan untuk menunjukkan status, prestige, kekayaan, keistimewaan dan sesuatu yang mencolok.

Lina & Rosyid (1997) mengatakan bahwa perilaku konsumtif merupakan perilaku membeli yang sudah tidak didasarkan pada pertimbangan rasional, melainkan karena keinginan yang tidak rasional. Sedangkan menurut Ancok (1995) Menyatakan bahwa perilaku konsumtif adalah suatu dorongan dalam individu untuk melakukan konsumsi secara tidak terbatas, dimana lebih mementingkan faktor emosional daripada faktor rasional atau lebih mementingkan keinginan daripada kebutuhan. Coleman dkk (2011) perilaku konsumtif merupakan salah satu bentuk perilaku yang muncul tidak didasari oleh pertimbangan oleh pertimbangan irasional yang dapat membuat individu memiliki kecenderungan mengonsumsi atau membeli tanpa batas, serta lebih mengarah pada keinginan untuk memenuhi kebutuhan yang mewah dan berlebihan.

Dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumtif merupakan tindakan membeli dan mengonsumsi produk secara berlebihan untuk memenuhi keinginannya tanpa pertimbangan yang matang serta merupakan perilaku mengonsumsi dengan tidak melihat kegunaan maupun kebutuhan, namun hanya untuk pemenuhan keinginan tersendiri.

2.1.2 Aspek-aspek Perilaku Konsumtif

Menurut Lina dan Rosyid (1997) menjelaskan bahwa aspek-aspek Perilaku konsumtif merupakan indikator perilaku konsumtif. Adapun indikator tersebut yaitu :

a. Pembelian Impulsif (*Impulsive buying*)

Aspek ini menunjukkan bahwa seorang berperilaku membeli semata-mata karena didasari oleh hasrat yang tiba-tiba / keinginan sesaat, dilakukan tanpa terlebih dahulu mempertimbangkannya, tidak memikirkan apa yang akan terjadi kemudian dan biasanya bersifat emosional.

b. Pemborosan (*Wasteful buying*)

Perilaku konsumtif sebagai salah satu perilaku yang menghamburkan banyak dana tanpa didasari adanya kebutuhan yang jelas serta perilaku membeli yang tidak hanya satu barang tetapi lebih dari satu barang

c. Pembelian yang tidak rasional (*Non rational buying*)

Suatu perilaku dimana pembelian yang dilakukan hanya untuk memenuhi kesenangan belaka. Biasanya akan terkait dengan hal-hal emosional. Dalam hal ini seperti perasaan senang atau perasaan bangga setelah melakukan sesuatu.

2.1.3 Karakteristik Perilaku Konsumtif

Menurut Sumartono (2002 : 119) menjelaskan bahwa terdapat indikator pada perilaku konsumtif, antara lain :

a. Membeli produk karena iming-iming

Individu dalam membeli suatu barang karena adanya hadiah yang ditawarkan jika membeli barang tersebut.

b. Membeli barang bila kemasannya menarik

Konsumen sangat mudah terbujuk untuk membeli produk yang dibungkus dengan rapi dan dihias dengan warna-warni yang menarik. Artinya motivasi untuk membeli produk tersebut hanya karena produk tersebut dibungkus dengan rapi dan menarik.

- c. Membeli produk demi menjaga penampilan diri dan gengsi
Konsumen mempunyai keinginan membeli yang tinggi, karena pada umumnya konsumen mempunyai ciri khas dalam berpakaian, berdandan, gaya rambut, dan sebagainya. Bertujuan agar konsumen selalu berpenampilan yang dapat menarik perhatian orang. Konsumen membelanjakan uangnya lebih banyak untuk menunjang penampilan diri.
- d. Membeli produk atas pertimbangan harga (bukan atas dasar manfaat atau kegunaannya)
Konsumen cenderung berperilaku yang ditandakan oleh adanya kehidupan mewah sehingga cenderung menggunakan segala hal yang dianggap paling mewah.
- e. Membeli produk hanya sekedar menjaga simbol status
Konsumen mempunyai kemampuan membeli yang tinggi baik dalam berpakaian, berdandan, gaya rambut dan sebagainya. Sehingga hal tersebut dapat menunjang sifat eksklusif dengan barang yang mahal dan memberi kesan yang berasal dari kelas sosial yang lebih tinggi. Dengan membeli suatu produk dapat memberikan simbol status agar terlihat lebih keren oleh orang lain.
- f. Memakai produk karena unsur konformitas terhadap model yang mengiklankan
Konsumen cenderung meniru perilaku tokoh yang diidolakan dalam bentuk menggunakan segala sesuatu yang dapat dipakai tokoh idolanya. Konsumen juga cenderung memakai dan mencoba produk yang ditawarkan bila ia mengidolakan artis produk tersebut.
- g. Munculnya penilaian bahwa produk dengan harga mahal akan menimbulkan rasa percaya diri yang tinggi
Individu yang mempercayai bahwa dengan membeli produk berharga tinggi akan memunculkan rasa percaya diri yang tinggi di masyarakat. Maka tidak jarang yang menganggap bahwa membeli produk dengan harga tinggi akan membantu meningkatkan rasa percaya diri.
- h. Mencoba lebih dari dua produk sejenis (merek berbeda) Konsumen akan cenderung menggunakan produk jenis sama dengan merek yang lain dari produk sebelumnya ia gunakan, meskipun produk tersebut belum habis dipakainya.

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif

Menurut Sumartono (2002) perilaku konsumtif muncul dikarenakan adanya faktor internal dan faktor eksternal, yaitu :

a. Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi pada perilaku konsumtif individu adalah motivasi, harga diri, observasi, proses belajar, kepribadian dan konsep diri.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang memengaruhi pada perilaku konsumtif individu adalah keluarga, kebudayaan, kelas sosial dan kelompok-kelompok sosial.

Selain faktor yang telah dipaparkan di atas, salah satu faktor yang menentukan kecenderungan perilaku konsumtif adalah kontrol diri yang termasuk pada salah satu faktor kepribadian seseorang (Munandar, 2006).

2.2 Persepsi Kemudahan

2.2.1 Pengertian Persepsi Kemudahan

Davis (1989) mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan atau *perceived ease of use* sebagai tingkat seberapa besar seseorang dapat percaya bahwa dalam menggunakan suatu sistem tidak akan menyulitkannya. Intensitas dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan. Persepsi kemudahan penggunaan menunjukkan seberapa jauh seorang pengguna teknologi aplikasi online berpandangan bahwa teknologi tersebut tidak banyak memerlukan upaya yang rumit

Menurut Elsa Silaen dan Bulan Prabawani (2019) Kemudahan penggunaan merupakan kepercayaan seseorang dimana dalam penggunaan suatu teknologi dapat dengan mudah digunakan dan dipahami. Sikap individu yang mendukung penggunaan teknologi sistem informasi akan secara otomatis mendorong pemanfaatan serta penggunaan teknologi sistem informasi. Menurut Hartono (2019) Persepsi kemudahan penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan tidak membutuhkan banyak usaha tetapi harus mudah digunakan dan mudah untuk mengoperasikannya.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan adalah kepercayaan seseorang dimana dalam penggunaan suatu teknologi dapat digunakan dengan jelas, mudah dipahami dan tidak menyulitkannya.

2.2.2 Indikator Kemudahan Penggunaan *E-Wallet*

Menurut Davis (1989) Variabel kemudahan dapat diukur dengan indikator:

1. Kemudahan untuk mempelajari penggunaan *E-Wallet*
2. Kemudahan untuk menggunakan *E-Wallet* sesuai dengan kebutuhan
3. Kemudahan menggunakan *E-Wallet* dengan terampil dan tanpa kesulitan

2.3 Kontrol Diri

2.3.1 Pengertian Kontrol Diri

Calhoun dan Acocella (1990) menggambarkan kontrol diri adalah pengaturan proses-proses dalam fisik, psikologis dan perilaku seseorang dengan nama lain serangkaian proses yang akan membentuk dirinya sendiri. Menurut Tangney, Baumeister & Boone (2004) mengatakan bahwa kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk menentukan perilaku berdasarkan standart tertentu seperti moral, aturan dan nilai dimasyarakat yang mengarah pada perilaku yang positif dapat diartikan bahwa seseorang mampu memunculkan perilaku negatif dan positif secara mandiri. Sedangkan menurut Averill (1997) menjelaskan kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengubah atau perilaku, kemampuan individu untuk memilih tindakan atau salah satu tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini dengan benar dan kemampuan individu dalam mengelola informasi yang diinginkan maupun tidak diinginkan.

Menurut Hurlock (2000) mengungkapkan kontrol diri berkaitan dengan bagaimana cara individu itu sendiri mengendalikan dorongan serta emosi dalam dirinya. Sedangkan menurut Chaplin (1989) kontrol diri adalah kemampuan untuk membimbing tingkah laku dari diri sendiri atau kemampuan seseorang atau individu untuk menekan dan merintangangi impuls-impuls dan tingkah laku yang impulsif.

Lazarus (1976) mengatakan bahwa kontrol diri menggambarkan keputusan individu yang melalui berbagai pertimbangan dari kognitifnya untuk melakukan perilaku yang telah direncanakan untuk meningkatkan tujuan dan hasil tertentu seperti apa yang dikehendaki. Sedangkan menurut Boman (2012) kontrol diri dapat dibentuk mulai dari cara berhubungan dan cara berkomunikasi dengan keluarga. Kedekatan anak dengan orang tua dan kontrol diri dapat berinteraksi untuk memberikan pengaruh baik atau buruk pada perilaku individu.

Kemampuan kontrol diri yang ada pada individu memerlukan peranan penting interaksi dengan orang lain dan dengan lingkungannya agar membentuk kontrol diri yang matang. Hal ini dibutuhkan ketika seseorang harus memunculkan perilaku baru dan mempelajarinya dengan baik (Marsela, 2019 : 67).

Dapat disimpulkan bahwa kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk mengubah atau memodifikasi perilaku, kemampuan individu untuk memilih tindakan atau salah satu tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini dengan benar dan kemampuan individu dalam mengelola informasi yang diinginkan maupun tidak diinginkan.

2.3.2 Aspek – aspek Kontrol Diri

Aspek-aspek kontrol diri menurut Tangney dkk (2004) menyatakan bahwa terdapat lima aspek pada kontrol diri, antara lain:

1. Kedisiplinan Diri (*Self-Discipline*)

Aspek ini mengarah pada kemamouan individu dalam mendisiplinkan diri. Hal ini menunjukkan bahwa individu mampu memusatkan diri saat melakukan sesuatu. Individu dengan kedisiplinan diri yang baik akan mampu mengendalikan dirinya saat dihadapkan dengan hal-hal yang mengganggu konsentrasinya.

2. Tindakan yang Tidak Impulsif (*Non Impulsive Action*)

Aspek ini menunjukkan kecenderungan individu dalam melakukan sesuatu dengan pertimbangan tertentu, bersifat hati-hati, dan tidak terburu-buru. Ketika individu sedang melakukan sesuatu, ia menjadi tidak mudah teralihkan. Individu yang termasuk *non impulsive action* akan dapat bersifat tenang saat mengambil keputusan.

3. Kebiasaan yang Baik (*Healthy Habits*)

Aspek ini mengacu kemampuan mengatur pola perilaku menjadi kebiasaan yang menyehatkan bagi individu. Oleh karena itu, individu dengan kebiasaan sehat akan menolak sesuatu yang dapat menimbulkan dampak buruk bagi dirinya meskipun hal tersebut menyenangkan. Individu dengan kebiasaan sehat akan mengutamakan hal-hal yang memberikan dampak positif bagi dirinya meski dampak tersebut tidak diterima secara langsung.

4. Etika Kerja (*Work Ethic*)

Aspek ini berhubungan dengan penilaian individu terhadap regulasi diri mereka di dalam layanan etika kerja. Individu mampu menyelesaikan pekerjaan dengan baik tanpa dipengaruhi oleh hal-hal di luar tugasnya meskipun hal tersebut bersifat menyenangkan. Individu dengan etika kerja mampu memberikan perhatiannya pada pekerjaan yang sedang dilakukan.

5. Keandalan (*Reliability*)

Aspek ini berhubungan dengan penilaian individu terhadap kemampuan dirinya dalam pelaksanaan rancangan jangka panjang untuk pencapaian tertentu. Individu ini secara konsisten akan mengatur perilakunya untuk mewujudkan setiap perencanaannya.

Berdasarkan pada aspek -aspek di atas, peneliti mengambil aspek-aspek kontrol diri dari Tangney dkk (2004) yang terdiri dari aspek Kedisiplinan Diri (*Self-Discipline*), Tindakan yang Tidak Impulsif (*Non Impulsive Action*), Kebiasaan yang Baik (*Healthy Habits*), Etika Kerja (*Work Ethic*), Keandalan (*Reliability*). Namun, Peneliti hanya menggunakan tiga aspek karena aspek etika kerja (*Work Ethic*) dan Kebiasaan yang Baik (*Healthy Habits*). Hal ini juga didukung oleh Ebook *American Educational Research Association* mengenai *test development and revision* yang menyatakan bahwa proses mengembangkan item dan mengabungkan mereka untuk membentuk tes sesuai dengan perencanaan tertentu. Prosedur yang digunakan untuk mengembangkan, meninjau, dan mencoba item, dan untuk memilih item dari kumpulan item harus didokumentasikan. Jika item diklasifikasikan ke dalam kategori atau subtes yang berbeda sesuai dengan spesifikasi pengujian, prosedur

yang digunakan untuk klasifikasi dan kesesuaian serta akurasi klasifikasi harus didokumentasikan. Maka dari itu peneliti tidak menggunakan dua aspek diantara lima aspek dari Tangney dkk (2004).

2.3.3 Faktor-faktor Kontrol Diri

Menurut Ghufron dan Risnawati (2010) Faktor-Faktor yang dapat mempengaruhi kontrol diri dibagi menjadi 2 (dua), yaitu:

1. Faktor Internal.

Faktor internal terhadap kontrol diri salah satunya adalah usia. Cara orangtua merespon kegagalan anak, cara orang tua mengekspresikan amarah (mampu menahan diri atau penuh dengan emosi), cara orang tua mengajarkan disiplin, serta gaya komunikasi antar orang tua dan anak, merupakan tahap awal anak untuk belajar kontrol diri.

Seiring bertambahnya umur anak, akan bertambah pula faktor dan komunitas yang bisa mempengaruhinya, serta banyak pengalaman dan aktivitas sosial yang dialaminya. Anak akan belajar merespon kekecewaan, kegagalan, ketidaksukaan, dan belajar untuk mengendalikan perasaannya, sehingga lama-kelamaan kontrol diri tersebut muncul dari dalam dirinya.

Menurut Baumeister & Boden (1996) berpendapat bahwa faktor kognitif yang berkenaan dengan kesadaran berupa proses-proses seseorang yang menggunakan pengetahuan dan pikirannya untuk mencapai suatu proses dan cara yang tepat atau strategi yang sudah dipikirkan secara matang terlebih dahulu. Individu yang menggunakan kemampuan tersebut diharapkan bisa memanipulasi tingkah laku atau perilaku sendiri melalui proses intelektual.

2. Faktor Eksternal.

Faktor eksternal ini diantaranya adalah keluarga dan lingkungan. Faktor keluarga dan lingkungan merupakan faktor eksternal dari kontrol diri. Orang tua yang menentukan kemampuan kontrol diri diri seorang anak. Salah satu metode yang diterapkan orang tua adalah disiplin, karena disiplin dapat mengendalikan dan menentukan kepribadian yang

baik pada perilaku individu. Kedisiplinan yang diterapkan pada kehidupan sehari-hari dapat mengembangkan kontrol diri sehingga seseorang dapat mempertanggungjawabkan segala tindakan yang dilakukannya dengan baik.

Menurut Baumeister dan Boden (1996) faktor kontrol diri adalah sebagai berikut:

a. Orang tua.

Hubungan antara orang tua dan anak membuktikan bahwa ternyata orang tua mempengaruhi kontrol diri anak-anaknya. Orang tua yang mendidik anaknya dengan otoriter dan keras menyebabkan anak-anaknya kurang bisa mengendalikan diri dan kurang peka terhadap peristiwa-peristiwa yang dihadapi. Sebaliknya, orang tua yang mengajari dan mendidik anaknya mandiri sejak dini dan memberikan kesempatan untuk anaknya dapat menentukan keputusannya sendiri, maka anak-anak akan lebih mempunyai kontrol diri yang lebih baik.

b. Faktor budaya.

Setiap lingkungan mempunyai budaya yang berbeda-beda dengan budaya dari lingkungan yang lain. Hal ini mempengaruhi kontrol diri seseorang sebagai anggota dari lingkungan tersebut.

Tinggi rendahnya kontrol diri pada individu dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kontrol diri tidak semata-mata dibangun dengan cara yang praktis dan *instant*, namun terbentuk secara berangsur-angsur dan berlanjut sehingga menjadi sesuatu yang melekat pada individu tersebut.

2.3.4 Ciri-ciri Kontrol Diri

Menurut Forzano & Longue (1995) Orang yang mempunyai *kontrol diri* yang baik, akan mempunyai ciri-ciri *kontrol diri* sebagai berikut:

1. Tekun dan mampu bertahan dengan tugas yang diberikan dan bertanggung jawab penuh atas tugas yang diterima walaupun ia mengalami banyak rintangan.

2. Memiliki kemampuan dalam menyesuaikan diri dengan norma dan aturan yang berlaku dimana saja.
3. Menunjukkan perilaku yang mampu menunjukkan sikap emosional yang tidak meledak-ledak.
4. Memiliki sifat yang toleransi yang baik atau mampu menyesuaikan diri dengan baik terhadap situasi yang disenangi maupun yang tidak disenangi.

2.3.5 Jenis-jenis Kontrol Diri

Block & Block (Marsela, 2019) menjelaskan bahwa ada tiga *jenis kontrol diri*, yaitu *over control*, *under control*, dan *appropriate control* yang secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

- a. ***Over Control*** adalah *kontrol diri* yang dilakukan oleh individu dengan cara yang berlebihan dan mengakibatkan individu banyak menahan diri dalam bereaksi terhadap stimulus.
- b. ***Under Control*** adalah suatu kecenderungan sikap individu untuk melepaskan impulsifitas dengan bebas dan tanpa perhitungan secara matang.
- c. ***Appropriate Control*** adalah *kontrol diri* individu dalam upaya mengendalikan impuls dengan tepat.

2.4 E-Wallet

2.4.1 Definisi E-Wallet

E-Wallet adalah suatu aplikasi yang terkoneksi dengan internet yang menyimpan nominal uang elektronik. Tidak membutuhkan media kartu, hanya menggunakan *smartphone* yang pasti dibawa oleh masyarakat saat ini maka *E-Wallet* bisa digunakan untuk berbagai macam transaksi (Widyanti, 2020 : 55).

Menurut Rahmayani (2018), dompet elektronik (*E-Wallet*) adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran. Sedangkan dalam Nugroho (2016) dijelaskan bahwa *E-Wallet* adalah bentuk pembayaran secara elektronik menggunakan *smartphone* atau gadget, menggantikan penggunaan dompet secara fisik.

Ni'mah dan Yuliana (2020) mengatakan bahwa *E-Wallet* adalah fitur aplikasi media pembayaran elektronik yang dikembangkan untuk memudahkan pengguna dalam melakukan aktivitas transaksi. Dari aplikasi *E-Wallet* pengguna dapat langsung bertransaksi dengan merchant terkait yang terdaftar dalam pelayanan dengan pihak pengembang e-wallet. Sedangkan menurut Hutami dan Septyarini (2018) menjelaskan bahwa *E-Wallet* (electronic wallet) merujuk pada “dompet” sementara atau sebuah akun yang berisi dana pada suatu aplikasi online yang digunakan untuk mempermudah konsumen dalam bertransaksi dengan cara non tunai.

Berdasarkan pengertian dari beberapa sumber tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *E-Wallet* (dompet elektronik) adalah sebuah layanan elektronik Untuk menjadi salah satu metode pembayaran yang menyimpan data instrumen pembayaran maupun data pribadi yang memiliki batas maksimum saldo melalui aplikasi yang tersedia di Smartphone atau Gadget sesuai peraturan Bank Indonesia. Berikut ini merupakan beberapa aplikasi *E-Wallet* (dompet elektronik) terkenal di Indonesia yang dirangkum oleh liputan6 29 Juni 2020 yaitu;

1. Gopay

Seperti yang kita tahu, Gopay adalah sebuah dompet digital yang ada dalam aplikasi Gojek yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran layanan dalam aplikasi Gojek. Tidak hanya digunakan untuk transaksi layanan Gojek, Gopay juga dapat digunakan untuk transaksi non – tunai di berbagai merchant. Dengan Gopay juga bisa melakukan pembayaran untuk pulsa dan bayar tagihan seperti BPJS, PLN, Wifi, cicilan kredit, PDAM, TV berbayar, pembayaran toko online bahkan toko offline, dan masih banyak lagi. Tak heran jika aplikasi ini dianugrahi sebagai *E-Wallet* paling populer, hal ini senada dengan apa yang diterbitkan oleh Gojek melalui medium, dimana 30% dari seluruh transaksi e-money yang ada di Indonesia berasal dari dompet digital satu ini.

2. OVO

OVO merupakan aplikasi pembayaran elektronik yang dapat melayani segala transaksi finansial. OVO sendiri merupakan Dompet Elektronik yang disung oleh PT Visionet untuk berbagai macam pembayaran pada gerai yang telah

bekerja sama. OVO juga dapat diunduh di Playstore dan AppStore, pengguna dapat melakukan top up saldo melalui bank yang bekerja sama dengan OVO seperti BCA, Mandiri, CIMB Niaga, BNI, BRI, Permata, Bank Mega, BTN, Danamon, Panin Bank, NOBU, BTPN, 9 Maybank, dan DBS.

3. DANA

DANA merupakan platform pembayaran digital yang langsung open platform dan dapat digunakan oleh berbagai aplikasi, gerai-gerai online maupun konvensional manapun. Aplikasi DANA hanya bisa digunakan dengan Smartphone saja. Dompot digital ini mengembangkan infrastruktur pembayaran digital dengan mempelajari best practice yang telah digunakan dan melayani ratusan juta pengguna dan telah terbukti keamanannya secara global. DANA sudah menjadi aplikasi resmi dan legal yang telah mendapat izin resmi dari Bank Indonesia sesuai syarat yang telah ditetapkan.

4. LinkAja

LinkAja adalah layanan uang elektronik oleh telkomsel yang dapat digunakan oleh semua operator di Indonesia untuk melakukan berbagai transaksi finansial, seperti membeli pulsa, token listrik, tagihan BPJS, isi bahan bakar kendaraan, dan lain-lain. LinkAja merupakan sebuah dompet digital hasil dari merger dari BUMN seperti T-Cash, Unikqu, Mandiri e-cash, T-Bank, dan juga T-Money.

5. ShopeePay

ShopeePay merupakan bagian dari e-commerce Shopee yang terintegrasi untuk berbagai pembayaran, mulai dari membayar belanja di aplikasi e-commerce Shopee hingga membeli di gerai yang telah bekerja sama dengan Shopee. Selain itu, ShopeePay juga memberikan berbagai promosi menarik jika membayar belanjaan menggunakan *E-Wallet* ini.

2.4.2 Unsur kemudahan *E-Wallet*

Vankatesh dan Davis (2003:427-436), Membagi kemudahan penggunaan menjadi beberapa unsur, yang bila ditarik korelasinya dengan *E-Wallet* menjadi sebagai berikut :

1. Mudah, Praktis dan Efien

E-Wallet dapat memudahkan ketika harus membayar berbagai macam transaksi seperti isi uang pulsa dan data internet, belanja online, tranfer uang, tagihan listrik dan tagihan lainnya, layanan antar makanan, transportasi umum dan online, makan di restoran, belanja di toko retail, prepaid uang digital, tiket pesawat dan kereta, bayar pajak dan masih banyak lagi. Semua kebutuhan transaksi pembayarn bisa dipenuhi di waktu itu juga dan dilakukan dalam satu aplikasi dompet digital saja.

2. Lebih aman dan resiko lebih rendah

Jika ponsel hilang atau dicuri, uang didalam dompet elektronik tak akan raib selama password ataupun PIN dirahasiakan dengan baik. Dengan begitu, saldo yang tersimpan dalam dompet digital akan terjaga dengan baik di sistem.

3. Terdapat historis transaksi

Hampir semua layanan pembayaran digital menyajikan historis transaksi pada aplikasinya. Mulai dari Go-Pay, OVO, T-Cash, Doku dan Lainnya sebagainya. Historis transaksi yang ada pada aplikasi *E-Wallet* mempermudah penggunaan untuk melacak dan menganalis pengeluaran mereka dalam sebulan. Sehingga keuangan manjadi lebih mudah diatur dan diawasi pengeluarannya.

4. Top-Up saldo bisa dilakukan dimana saja

Selain melalui mobile banking atau ATM, top-up saldo dompet digital juga bisa dilakukan di gerai-gerai seperti Alfamart, Indomaret, Hypermart, ataupun lewat mitra diver Gojek dan Grab. Jadi untuk memiliki *E-Wallet* tidak harus punya rekening bank, dan siapapun bisa menggunakan aplikasi *E-Wallet* asal mengerti aturan dan cara pakainya

5. Keuntungan implisit

Kemudahan lainnya, pengguna *E-Wallet* dapat membayar jumlah yang tepat tanpa khawatir tidak ada kembalian dari pihak merchant. Dari sisi penjual pun tidak perlu repot menyediakan uang kembalian karena pembayaran pasti dilakukan dengan nominal yang sesuai

2.5 Hubungan Antar Variabel

2.5.1 Pengaruh Persepsi kemudahan dan Perilaku Konsumtif

Kemudahan penggunaan dari *E-Wallet* diyakini dapat mempermudah pengguna dimana pengguna tidak memerlukan usaha keras dalam menggunakannya. Kemudahan penggunaan merupakan kepercayaan seseorang dimana dalam penggunaan suatu teknologi dapat dengan mudah digunakan dan dipahami. Sikap individu yang mendukung penggunaan teknologi sistem informasi akan secara otomatis mendorong pemanfaatan serta penggunaan teknologi sistem informasi (Silaen, 2019)

Menurut Davis (1989) terdapat tiga unsur yang menjadi indikator dalam persepsi kemudahan penggunaan *E-Wallet* yaitu mudah dipahami, mudah untuk menggunakan *E-Wallet* sesuai kebutuhan, dan yang terakhir mudah digunakan tanpa adanya kesulitan. Pada persepsi kemudahan terhadap *E-Wallet*, Pengguna yakin dengan menggunakan mobile banking dapat mempermudah mereka dalam konsumsi secara online. Sehingga mobile banking dapat dikatakan sebagai suatu sistem dapat meningkatkan produktivitas bagi yang menggunakannya, maka mobile banking ini dapat memberi pengaruh terhadap perilaku konsumtif penggunanya. Teknologi cukup berperan dalam membentuk masyarakat kearah yang lebih konsumtif (Desfayanti, 2021)

Rahayu (2015) mendefinisikan mobile banking sebagai bentuk layanan jasa bank yang memudahkan nasabah untuk memperoleh informasi, melalui jaringan internet. Salah satu fasilitas yang ditawarkan m-banking yaitu transfer antar bank. Dengan kata lain, jika pengguna shopee ingin membayar barang yang akan dibeli, dan dia juga merupakan pengguna m-banking, maka dia dapat langsung mentransfer uang dari rekeningnya ke rekening penjual melalui layanan transfer pada aplikasi m-banking. Karena banyaknya kemudahan tersebut, dapat

menimbulkan beberapa masalah seperti munculnya perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa (Harahap, 2018)

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2022) variabel Persepsi Konsumtif (X1) secara signifikan berpengaruh parsial kepada Gaya Konsumtif (Y) pada konsumen produk Shopee Paylater daerah Surabaya. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Desfayanti (2021) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara kemudahan penggunaan mobile banking dan perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Negeri Padang pengguna shopee.

2.5.2 Pengaruh Kontrol Diri dan Perilaku Konsumtif

Tangney, Baumeister & Boone (2004) mengatakan bahwa kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk menentukan perilaku berdasarkan standart tertentu seperti moral, aturan dan nilai dimasyarakat yang mengarah pada perilaku yang positif dapat diartikan bahwa seseorang mampu memunculkan perilaku negatif dan positif secara mandiri. Sedangkan menurut Averill (1997) menjelaskan kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengubah atau perilaku, kemampuan individu untuk memilih tindakan atau salah satu tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini dengan benar dan kemampuan individu dalam mengelola informasi yang diinginkan maupun tidak diinginkan.

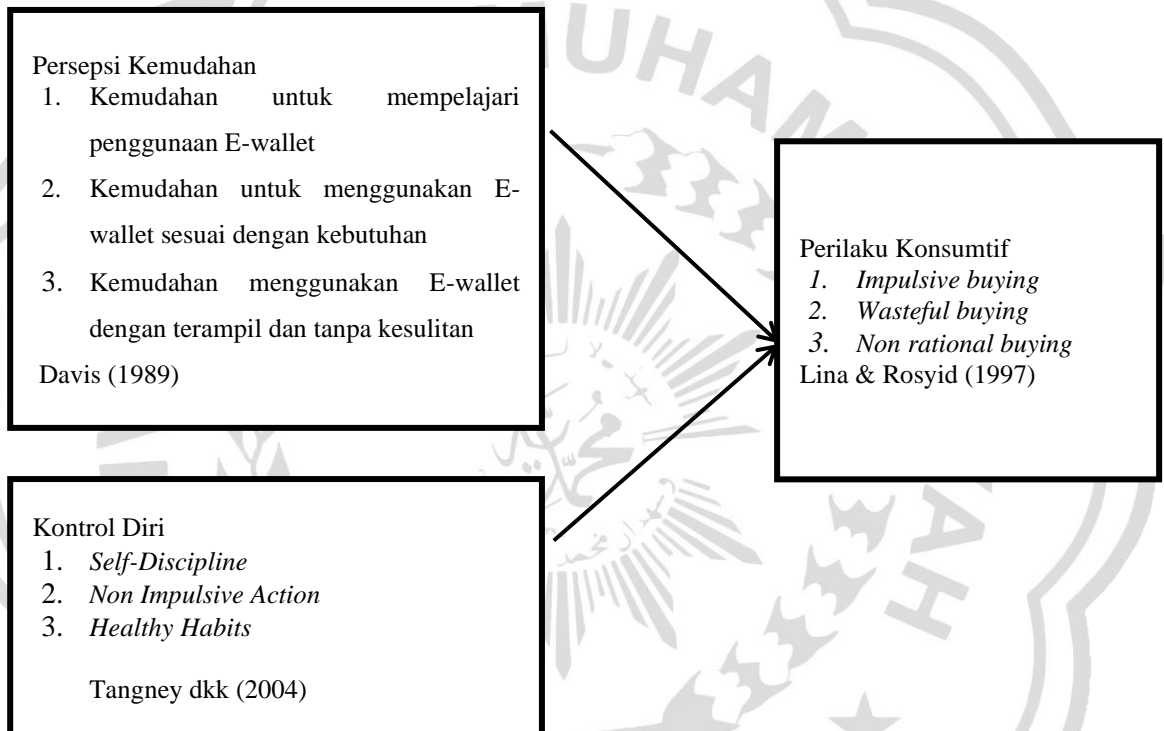
Kontrol diri pada dasarnya penggambaran diri seseorang untuk memahami seberapa jauh hubungan antara tindakan yang dilakukan dengan akibat yang terjadi atas tindakan tersebut. Kontrol Diri merupakan kemampuan individu untuk mengubah atau memodifikasi perilaku, kemampuan individu untuk memilih tindakan atau salah satu tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini dengan benar dan kemampuan individu dalam mengelola informasi yang diinginkan maupun tidak diinginkan. Seseorang yang memiliki kontrol diri yang rendah sering mengalami kesulitan menentukan konsekuensi atas tindakan mereka. Seseorang dengan kontrol diri tinggi sangat memperhatikan cara-cara yang tepat untuk berperilaku dalam situasi yang bervariasi (Chita, 2015)

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ulayya (2020) menyatakan bahwa adanya hubungan negatif antara kedua variabel yaitu kontrol diri dan perilaku konsumtif, yang berarti semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah perilaku konsumtif pengguna *e-money*. Begitupun sebaliknya, jika semakin rendah kontrol diri maka perilaku konsumtif pengguna *e-money* akan semakin tinggi. Hal ini juga didukung dengan pendapat yang dikemukakan Munandar (2006) bahwa kontrol diri merupakan salah satu sifat keperibadian yang mempengaruhi perilaku seseorang dalam membeli barang dan jasa. Begitu juga dengan pendapat Mar'at (2018) bahwa individu yang memiliki Kontrol diri yang tinggi mampu mengendalikan diri dari materialisme. Materialisme yang rendah mampu mengurangi terjadinya pembelian kompulsif.

Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh dari persepsi kemudahan dan kontrol diri terhadap perilaku konsumtif. *E-Wallet* dianggap memudahkan seseorang untuk bertransaksi, maka seseorang akan lebih mudah untuk berbelanja online *die-commerce* melalui *E-Wallet* tanpa harus berkomunikasi secara langsung antara pembeli dan penjual, lebih mudah dalam bertransaksi karena tidak perlu mengeluarkan uang secara fisik, dan lebih cepat dalam memesan sesuatu, sedangkan kontrol diri merupakan sebuah faktor internal dari yang mempunyai pengaruh sangat penting dalam reaksi seorang individu terhadap terhadap pengendalian diri.

2.6 Kerangka Konseptual

Menurut Sugiyono (2017:60) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori yang saling berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai sebuah masalah yang penting. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu beserta penjelasan dari kajian teori yang telah dijabarkan sebelumnya, peneliti dapat menyusun kerangka berfikir guna memberikan gambaran antar hubungan dari variabel. Gambarannya dapat dijabarkan sebagai berikut :



Keterangan:

Variabel X1 : Persepsi Kemudahan

Variabel X2 : Kontrol Diri

Variabel Y : Perilaku Konsumtif

2.7 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2016 : 64) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah pada sebuah penelitian. Hipotesis harus dibuktikan kebenarannya karena masih dugaan. Berdasarkan hubungan antara tujuan penelitian serta kerangka pemikiran teoritis terhadap perumusan masalah, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- H1 : Ada pengaruh simultan antara persepsi kemudahan dan kontrol diri terhadap perilaku konsumtif pada pengguna *E-Wallet*
- H2 : Ada pengaruh antara persepsi kemudahan terhadap perilaku konsumtif pada pengguna *E-Wallet*
- H3 : Ada pengaruh antara kontrol diri terhadap perilaku konsumtif pada pengguna *E-Wallet*