

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi keuangan masa kini berkembang sangat pesat dan mulai merambah ke kehidupan masyarakat terutama pada kalangan remaja. Teknologi keuangan atau dikenal juga dengan *financial technology (fintech)* yang berkembang pada masyarakat ini contohnya seperti jasa pinjaman *online*. Aplikasi atau *website* pinjaman *online* yang sudah mulai berkembang dan tersebar di berbagai macam aplikasi dan *website* yang mudah diakses melalui jaringan internet dan *smartphone*. Penyedia jasa pinjaman *online* pada saat ini umumnya sudah terdaftar secara resmi pada OJK (Otoritas Jasa Keuangan) (OJK, 2022).

Penggunaan aplikasi pinjaman *online* pada orang Indonesia menurut data yang di tuliskan oleh OJK tahun 2021 mencapai 86,09 juta rekening dan OJK juga merilis sebanyak 102 *fintech* pinjaman *online* memberikan pinjaman senilai Rp. 20,67 triliun. Jumlah yang tercatat terhitung naik 39,73 persen dibandingkan Juni 2021. Dengan banyaknya pengguna pinjaman yang tercatat, Deputi Komisioner Pengawasan Industri Keuangan Non Bank II OJK juga menuliskan Tingkat Keberhasilan Bayar (TKB) mencapai 94,47 persen, ini berarti hanya 2,53 persen orang pengguna pinjaman *online* yang macet saat pengembalian dana (OJK, 2022).

Menurut data yang terlampir diatas, dapat dilihat bagaimana orang Indonesia banyak menggunakan pinjaman *online*. Dengan adanya kemudahan yang disediakan oleh *financial technology* maka pinjaman *online* menjadi salah satu jalan pintas yang

dipilih oleh masyarakat Indonesia untuk memenuhi kebutuhan hidup. Pinjaman *online* memberi kemudahan kepada penggunaanya untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya, dengan penyediaan pinjaman *online* berupa dana atau uang secara *online* (*e-money*).

Dalam penggunaan jasa pinjaman *online*, penggunaan jasa tidak perlu bertemu langsung dengan pemilik pengelola pinjaman *online*, karena untuk memenuhi persyaratan peminjaman dapat dilakukan secara *online* melalui media penyedia jasa pinjaman dana yang dipilih. Aplikasi atau *website* pinjaman *online* sangat banyak di dunia maya. Menurut laporan OJK (2023), ada beberapa aplikasi pinjaman *online* yang illegal dan legal. Pinjam *online* yang legal atau terkoneksi dengan OJK diantaranya EasyCash, Ada Kami, Kredit Pintar. Namun, *platform* aplikasi pinjaman *online* juga disediakan oleh beberapa *online shop* seperti Shopee. Shoopee menambahkan fitur SPinjam sebagai bentuk pinjaman *online* di aplikasinya.

Aplikasi Shoopee adalah aplikasi pemfasiliator yang sangat digandrungi oleh masyarakat Indonesia pada saat ini. Aplikasi ini merupakan platform yang menyediakan sistem jual beli *online* yang dapat diakses melalui *smartphone* kapan pun dan dimanapun. Platform Shopee berpusat di Singapura dibawah naungan SEA Group yang berdiri pada tahun 2009. Merujuk pada data yang dirilis oleh Houtsuite (2021) Shopee masuk pada peringkat keempat di Indonesia dalam kategori aplikasi yang sering digunakan (Fatimah, 2021: 72-73).

Tabel 1.
Peringkat 10 Besar *E-commerce* di Indonesia.

No.	<i>E-commerce</i>	Pengguna Web Per Bulan	Rangking Appstore	Ranking Playstore
1.	Shopee	93.440.300	1	1
2.	Tokopedia	86.103.300	2	3
3.	Bukalapak	35.255.100	4	4
4.	Lazada	22.021.800	3	2
5.	Blibli	18.307.500	6	6
6.	JD ID	9.301.000	8	7
7.	Orami	4.176.300	33	25
8.	Bhinneka	3.804.800	20	21
9.	Zalora	2.334.400	5	9
10.	Matahari	2.197.200	9	n/a

Sumber: *iPrice.co.id*, 2020.

Berdasarkan tabel diatas didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi Shopee menjadi *e-commerce* dengan urutan pertama di Indonesia, berdasarkan jumlah pengguna perbulannya. Berdasar data IDXChanel, jumlah pemasukan Shopee tumbuh 5,2 % dibandingkan periode yang sama di tahun sebelumnya menjadi USD3,10 miliar, jumlah ini dibawah estimasi consensus sebesar USD3,10 miliar.

Hal ini membuktikan bahwa banyak masyarakat Indonesia memiliki minat yang tinggi dalam menggunakan aplikasi Shopee. Aplikasi Shopee sendiri pada umumnya memiliki fokus pasar yaitu pada golongan muda. Dengan demikian kalangan muda

yang aktif dalam penggunaan *e-commerce* yaitu kalangan mahasiswa (Sihombing dkk, 2019: 500).

Aplikasi Shopee sangat diminati oleh mahasiswa, seperti misalnya dalam penelitian Nuraisyah (2021) diketahui banyak mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik (FISIP) Universitas Andalas yang menggunakan aplikasi belanja *online* seperti Shoope. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan alasan mahasiswa FISIP menggunakan aplikasi belanja *online* karena mahasiswa tergolong aktif dalam menggunakan internet terutama *e-commerce*. Ini memberikan perubahan pada cara berbelanja pada mahasiswa, yang biasanya mahasiswa dapat berbelanja langsung ke toko maupun pusat perbelanjaan, namun sekarang itu semua dapat dengan mudah diakses hanya dengan melalui komputer maupun *handphone*.

Melalui kemudahan yang ada, maka belanja *online* semakin populer ditambah lagi adanya aplikasi-aplikasi *e-commerce* seperti Shopee yang akan membuat waktu menjadi lebih hemat dan lebih fleksibel dalam berbelanja dan pemenuhan berbagai kebutuhan lainnya. Hal tersebut disatu sisi akan membuat keterbatasan keuangan dikalangan mahasiswa sehingga menyulitkan mereka dalam pemenuhan keinginannya. Berkaitan dengan hal tersebut Shopee yang notabennya merupakan aplikasi belanja online, mulai merilis fitur terbarunya yang membantu akan masalah keuangan bagi pengguna aplikasi Shopee yaitu fitur SPinjam.

SPinjam merupakan fitur jasa keuangan yang menyediakan pinjaman dana secara *online* dan dapat dicairkan lansung pada rekening yang terdaftar (Shopee, 2022). Hal ini karena banyaknya masyarakat Indonesia yang menggunakan pinjaman pada

aplikasi pinjaman online (pinjol) seperti EasyCash, AdaKami, dan lain-lain. Berdasarkan data pada OJK, merilis 10 perusahaan *fintech peer to peer (P2P) lending* atau pinjaman *online* dengan penyaluran data terbesar di Indonesia.

Tabel 2.
Penyalur Pinjaman Online Terbesar di Indonesia

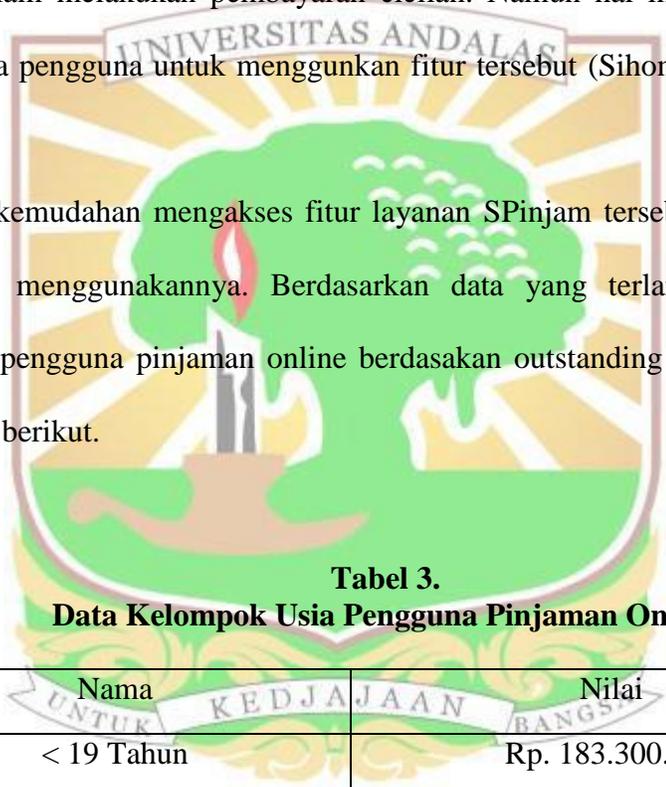
No	NAMA	PERUSAHAAN	Triliun
1	SPinjam	PT Lentera Dana Nusantara	4,43
2	EasyCash	PT Indonesia Fintpia Technology	1,7
3	AdaKami	PT Pembiayaan Digital Indonesia	1,31
4	KrediFazz	PT FinAccel Digital Indonesia	1,05
5	Kredit Pintar	PT Kredit Pintar Indonesia	0,83
6	BATUMBU	PT Berdayakan Usaha Indonesia	0,81
7	Asetku	PT Pintar Inovasi Digital	0,73
8	Findaya	PT Mapan Global Reksa	0,68
9	Amartha	PT Amartha Mikro Fintek	0,62

Sumber: Katadata.co.id

Aplikasi pinjaman online Shopee yaitu SPinjam menjadi pinjaman online dengan kredit terbesar pada periode tersebut dengan nilai Rp. 4,3 triliun. Nilai tersebut setara dengan 21,59% dari seluruh total penyaluran pinjaman online lainnya. Pada urutan ke dua aplikasi EasyCash dengan total penyaluran Rp. 1,7 triliun pada Agustus 2023. Ketiga, AdaKami yang memberikan pinjaman kepada krediturnya sebesar Rp. 1,31 triliun. Dan diikuti oleh pinjaman lainnya.

Dalam menggunakan SPinjam, pengguna diberikan kemudahan dalam proses pencairan dana karena untuk menggunakan SPinjam persyaratan yang diminta tidak rumit, hanya menggunakan KTP sebagai jaminannya (Shopee, 2022). Dibalik kemudahan yang diberikan dalam menggunakan SPinjam, SPinjam memberikan biaya administrasi, bunga pada setiap cicilannya, dan juga terdapat denda yang diberikan apabila lalai dalam melakukan pembayaran cicilan. Namun hal ini tidak memberi pengaruh kepada pengguna untuk menggunakan fitur tersebut (Sihombing dkk, 2019: 500).

Dengan kemudahan mengakses fitur layanan SPinjam tersebut, maka semua kalangan dapat menggunakannya. Berdasarkan data yang terlampir pada OJK Kelompok usia pengguna pinjaman online berdasarkan outstanding Pinjaman online terbesar sebagai berikut.



Tabel 3.
Data Kelompok Usia Pengguna Pinjaman Online

No	Nama	Nilai
1	< 19 Tahun	Rp. 183.300.000
2	19-34 Tahun	Rp.27.100.680.000.000
3	34-54 Tahun	Rp.19.782.800.000.000
4	>54 Tahun	Rp.3.061.950.000.000

Sumber: *Katadata.co.id*

Apabila dilihat berdasarkan kelompok usia peminjam pinjaman online, penerima kredit pinjaman online didominasi oleh 19-34 tahun. Kelompok usia tersebut merupakan kategori pelajar atau mahasiswa serta pekerja. Dengan nilai akumulasi utang pada pinjaman online sebesar Rp27 Triliun, setara dengan 54,06% dari total utang pinjaman online nasional. OJK juga menyatakan bahwa kelompok usia ini secara konsisten menjadi penyumbang utang pinjaman terbesar sepanjang tahun.

Adapun berdasarkan gambaran tersebut, maka kelompok yang aktif menggunakan pinjaman online adalah kalangan kaum muda yang mana mahasiswa menjadi salah satunya. Mahasiswa sendiri merupakan sekelompok pemuda yang mulai memasuki tahap dewasa dan masih tergolong remaja. Pada dasarnya mahasiswa masih memiliki ekonomi yang tidak stabil, tentunya senang dengan adanya pinjaman *online* ini. Pernyataan diatas seiring dengan pernyataan oleh Sihombing dan Suryanto (2019). Menjelaskan bahwa mahasiswa memiliki latar belakang ekonomi yang stabil, maka akan senang dengan adanya pinjaman *online*, hanya menggunakan kartu tanda penduduk (KTP) sebagai jaminan, sehingga tidak perlu melampirkan slip gaji. Dengan kemudahan yang diberikan dan limit pinjaman yang ada pada aplikasi tersebut, mahasiswa dirasa lebih dipermudah dan menjadikan SPinjam jadi aplikasi yang digemari untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya pada saat ini (Sihombing dkk, 2019: 500).

Kebutuhan dalam kehidupan seseorang berkaitan erat dengan teknologi dan perkembangan zaman. Kaitan erat itu karena teknologi dan zaman di era globalisasi

yang semakin berkembang akan menciptakan penerapan gaya hidup seperti gaya berpakaian, gaya berbicara, gaya berbahasa, dan juga perilaku yang konsumtif dalam kehidupan sehari-hari pada seseorang (Anatasya, 2011; Kushendrawati, 2006). Hal ini mencerminkan keseluruhan pribadi yang berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Sehingga kalangan yang sering terjebak dalam hal ini cenderung pada mahasiswa sebagai remaja dalam hal ini mahasiswa cenderung memiliki aktivitas konsumsi yang tinggi (Yuniarti, 2015).

Menurut Featherstone (2008: 205) budaya konsumen membuat gaya hidup menjadi suatu proyek kehidupan dan menunjukkan individualitas mereka dan pengertian mereka mengenai gaya dalam hal yang terkhusus pada benda-benda, busana, praktik, pengalaman, penampilan dan juga disposisi jasmaniah yang mereka desain sendiri dalam sebuah gaya hidup. Perilaku konsumtif sendiri adalah kecenderungan seseorang untuk membeli atau mengkonsumsi barang yang sebenarnya tidak benar-benar dibutuhkan secara berlebihan dan tidak didasari atas pertimbangan yang tepat dan pikiran yang rasional dan apabila perilaku ini terus menerus dibiarkan, akan mengakibatkan tindakan pemborosan (Patricia dan Handayani, 2014: 11).

Pada dasarnya yang menjadi faktor penyebab seseorang akan berhutang dan memiliki perilaku berhutang pada mahasiswa adalah faktor pemenuhan akan kebutuhan harian, maupun gaya hidup mahasiswa itu sendiri. selain itu faktor jenis kelamin, uang saku yang diberikan orang tua, faktor perilaku diri sendiri, siklus kehidupan, ekonomi serta kepribadiannya. Kebutuhan dalam kehidupan saat ini akan

berkaitan erat dengan teknologi dan perkembangan zaman. Kaitan erat itu karena teknologi dan zaman di era globalisasi yang semakin berkembang akan menciptakan penerapan gaya hidup yang mengalami perubahan seiring dengan berkembangnya teknologi terutama pada penelitian ini *fintech* menjadi akibat perubahan gaya hidup (Anatasya, 2011; Kushendrawati, 2006).

Gaya hidup sendiri menurut Engel, Blackwell, dan Miniard (1995) dan Mowen (1995) yang menyatakan bahwa gaya hidup adalah suatu pola hidup yang menyangkut bagaimana orang menggunakan waktu dan uangnya. Selain itu gaya hidup juga dapat didefinisikan sebagai suatu kerangka acuan yang dipakai seseorang dalam bertingkah laku, yang mana individu tersebut akan berusaha membuat seluruh aspek kehidupannya akan lingkungan yang berhubungan dalam satu pola tertentu, dengan mengatur strategi bagaimana ia ingin diapresiasi oleh orang lain.

Hal ini mencerminkan keseluruhan pribadi yang berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Sehingga kalangan yang sering terjebak dalam hal ini cenderung pada mahasiswa sebagai remaja dalam hal ini dapat menjadi sebuah contoh mahasiswa cenderung memiliki aktivitas konsumsi yang tinggi (Yuniarti, 2015). Dapat diketahui mahasiswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan ingin ikut-ikutan dengan adanya faktor pendung seperti lingkungan sekitar apalagi saat ini media sosial menjadi pengaruh yang besar bagi mahasiswa. Maka oleh sebab itu berdasarkan pola gaya hidup yang ada di lingkungannya seperti pada lingkungan keluarga maupun juga pada pertemanan yang membuat mahasiswa tersebut akan terjebak dan tidak berpikir dua kali dalam bersikap pada tindakan yang dipilihnya.

Berkaitan dengan pernyataan, Chaney (dalam Nisak dan Sulistyowati, 2022: 87) pada saat ini banyak orang yang ingin menjadi tontonan lingkungannya (*a culture of spectacle*) atau sebagai orang yang mengikuti *trend*. Mahasiswa yang memiliki cara untuk menyesuaikan diri mereka dalam lingkup sosial gaya hidup bergantung pada aktifitas sehari-hari, baik karena kebutuhan diri dan juga karena lingkungan sekitar yang meliputi keluarga, pekerjaan, komunitas, bisnis, politik pendidikan dan juga masa depan mereka.

Faktor lingkungan sosial (ruang lingkup pergaulan, media masa dan produksi komoditi) mampu mempengaruhi perilaku konsumsi seseorang dalam tekanan teman sebaya dari masyarakat atau pertemanan, dimana seseorang akan merasa terpaksa untuk membeli barang tertentu jika lingkungan sekitarnya barang tersebut (Zahra dan Anograga, 2021: 1034). Namun dengan demi kian belum adanya terdapat pemahan yang menjelaskan tentang bagaimana mahasiswa sebenarnya menilai dan memperuntukkan penggunaan pinjaman online yang dilakukan pada pinjaman online SPinjam. Dengan cukup banyaknya penggunaan SPinjam pada mahasiswa tersebut Oleh sebab itu, penelitian ini ingin melihat bagaimanakah pemanfaatan dan kegunaan SPinjam pada mahasiswa FISIP Universitas Andalas pengguna SPinjam.

Pemanfaatan penggunaan dana pinjaman pada SPinjam yang telah menjadi semakin umum dalam beberapa tahun terakhir ini. Adanya pinjaman online tersebut dapat memberikan solusi keuangan yang cepat dan mudah, terutama bagi orang-orang yang memiliki akses keuangan yang terbatas pada lembaga keuangan konvensional (Sari, A. R., 2018). Namun dalam pemanfaatannya, penggunaan pinjaman online ini

biasanya diperuntukan pada hal-hal yang mendesak maupun juga hanya untuk kebutuhan diri sendiri.

Fenomena yang terjadi mahasiswa FISIP Universitas Andalas dalam penggunaan aplikasi belanja *online* Shopee, beberapa mahasiswa berbagai jurusan yang ada di FISIP memilih menggunakan fitur SPinjam pada aplikasi Shopee ini. Perilaku mahasiswa yang memilih untuk berhutang pada SPinjam menjadi sangat menarik karena memiliki alasan penggunaan pinjaman yang tidak hanya selalu bersifat negatif namun juga dengan alasan penggunaan yang positif dalam menggunakan fitur SPinjam pada aplikasi belanja *online* Shopee.

B. Rumusan Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi yang maju menciptakan berbagai macam perubahan, contohnya saja perkembangan *fintech* yang saat ini menjadi perbincangan di kalangan banyak. Salah satu perkembangan *fintech* yang sangat menarik perhatian yaitu pinjaman dana secara online. Adanya pinjaman dana secara online atau kini sering disebut dengan PINJOL memberikan berbagai dampak yang tergolong sangat membantu bagi masyarakat saat membutuhkan dana secara cepat.

Penyedia pinjaman online saat ini sudah banyak bertebaran di berbagai market place maupun aplikasi khusus penyedia jasa pinjaman online, salah satunya aplikasi belanja online shopee dengan fitur mereka SPinjam. Pada kalangan mahasiswa SPinjam sudah menjadi tidak asing lagi untuk didengar, karena SPinjam merupakan salah satu penyedia pinjaman online yang digemari oleh mahasiswa. Adapun dengan

itu belum diketahui bagaimana dampak yang diberikan oleh SPinjam tersebut bagi orang yang menggunakannya, apakah fitur tersebut akan memberikan manfaat yang positif ataupun negatif.

Penelitian ini melihat bagaimana mahasiswa FISIP Universitas Andalas dalam memanfaatkan dan menggunakan SPinjam pada aplikasi belanja online shopee. Sehingga secara khusus pertanyaan pokok untuk mengetahui dan memperkecil ruang lingkup penelitian ini dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana profil mahasiswa pengguna SPinjam di FISIP?
2. Bagaimana pola penggunaan SPinjam pada mahasiswa FISIP?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan profil mahasiswa pengguna SPinjam di FISIP.
2. Menganalisis pola penggunaan SPinjam pada mahasiswa FISIP.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat akademis: Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian studi dalam kajian ilmu Antropologi maupun bidang keilmuan yang bersangkutan dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya khususnya yang membahas tentang pemanfaatan penggunaan pinjaman *online* SPinjam.
2. Manfaat praktis: Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi penulis dalam membahas tentang praktik atau aktivitas dalam

penggunaan pinjaman *online* di kalangan mahasiswa maupun masyarakat dan sekaligus menjadi sumbangan pemikiran peneliti kepada peneliti lain untuk dikembangkan.

E. Tinjauan Pustaka

Untuk memperkuat penelitian ini, peneliti mengumpulkan beberapa literatur yang relevan dengan penelitian peneliti teliti yaitu sebagai berikut:

Pertama, penelitian skripsi Antropologi Universitas Andalas oleh Salsa Nuraisyah pada tahun 2021 yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Belanja *Online*”. Penelitian ini melihat penggunaan aplikasi belanja *online* di kalangan mahasiswa yang mulai merambah, dengan adanya aplikasi ini memberikan perubahan pada gaya hidup mahasiswa pengguna aplikasi belanja *online* karena merasa lebih hemat waktu, praktis serta mudah untuk diakses dimana saja. Maka dari itu banyak mahasiswa yang lebih memilih untuk menggunakan aplikasi belanja *online*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu membahas bagaimana penggunaan aplikasi belanja *online* pada mahasiswa. Perbedaannya pada tulisan ini lebih terfokus pada berbelanja *online* pada aplikasi tersebut, sedangkan penelitian yang akan diteliti membahas satu fitur yang ada dalam aplikasi belanja *online* yaitu fitur pinjaman uang atau dana secara *online*.

Kedua, penelitian skripsi jurusan Antropologi Sosial Universitas Andalas oleh Muhammad Aldy pada tahun 2022 yang berjudul “Mahasiswa dan Shopee Paylater: Kajian Resiprositas antara Shopee dan Konsumen Mahasiswa Universitas Andalas”.

Penelitian menjelaskan *e-commerce* Shopee dengan layanan pembayaran Shopee Paylater memberikan kemudahan pada mahasiswa sehingga banyak mahasiswa yang menggunakannya untuk keperluan sehari-hari, dalam berbelanja *online* dengan Shopee Paylater menggambarkan adanya resiprositas antara Shopee sebagai penyedia jasa pembelian produk dengan konsumen mahasiswa pengguna jasa Shopee. Persamaan yang terdapat sama-sama membahas fitur yang ada pada aplikasi Shopee dan banyak digunakan pada kalangan mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Perbedaannya Pada penelitian ini melihat resiprositas berbelanja *online* menggunakan Shopee paylater sedangkan penelitian yang akan diteliti melihat mahasiswa menggunakan SPinjam untuk pemenuhan gaya hidupnya

Ketiga, penelitian skripsi jurusan Antropologi Universitas Airlangga oleh Chaca Andara Sari pada tahun 2014 yang berjudul Perilaku Belanja Onlie di Kalangan Mahasiswa Antropologi Universitas Airlangga. Penelitian ini mendesripsikan perilaku konsumtif mahasiswi yang terjadi akibat intensitas belanja yang tidak wajar, hal ini didukung karena adanya perkembangan teknologi. Dengan pesatnya teknologi yang berkembang juga memberi ruang kepada *e-commerce* (pemasaran barang atau jasa yang dikendalikan sistem elektronik), Untuk lebih menyediakan barang dan jasa yang ditawarkan, karna semakin banyak ragam yang ditawarkan serta kemudaham yang diberikan saat berinteraksi membuat para mahasiswa terdorong untuk berbelanja onlie, baik itu untuk memenuhi barang kebutuhan maupun hanya utuk memenuhi kesenangan dan gaya hidup semata.

Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu dengan adanya Fitur yang disediakan *e-commerce* memberikan banyak kemudahan kepada pengguna menjadi lebih konsumtif. Metode yang digunakan dalam tulisan tersebut juga sama menggunakan teknik purposive sampling, peneliti menetapkan kriteria informan terlebih dahulu. Perbedaan yang terdapat yaitu pada penelitian yang akan dilakukan peneliti lebih memfokuskan kepada fitur SPinjaman yang disediakan oleh Shopee, sedangkan pada fitur tulisan ini lebih fokus pada fitur *online* shop di beberapa *e-commerce*.

Keempat, Penelitian oleh Rahayu Mardikaningsih, Ella Anastasya Sinabela, dkk pada tahun 2020 yang berjudul Hubungan Perilaku Konsumtif dan Minat Mahasiswa Menggunakan Jasa Pinjaman *Online*. Penelitian ini membahas perkembangan *financial teknologi* yang memberikan kemudahan terhadap kehidupan masyarakat, dan terdapat juga pada mahasiswa dengan banyaknya kemudahan yang ada maka keberadaan *financial teknologi* membuat mahasiswa mudah untuk menggunakannya sehingga perilaku individu menjadi ikut terpengaruhi dengan timbulnya perilaku konsumtif pada mahasiswa. Perilaku konsumtif tersebut, mendorong mereka untuk melakukan pinjaman *online*, dengan alasan syarat peminjaman yang sangat mudah, hanya dengan menggunakan KTP/KTM sebagai jaminan. Tidak hanya itu, dana pinjaman yang cukup besar dengan periode pembayaran yang panjang, sehingga keinginan si peminjam muda terpenuhi. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti bagaimana pinjaman *online* sangat memberi pengaruh yang besar terhadap mahasiswa yaitu berperilaku konsumtif.

Perbedaan pada penelitian ini peneliti melihat bagaimana salah satu fitur pinjaman *online* yaitu SPinjam. Sedangkan pada tulisan ini melihat perilaku konsumtif mahasiswa pada berbagai macam aplikasi pinjaman *online*.

Kelima, jurnal peneliti Simbolika *Research and Learning in Communication Study* oleh Hasan Sazali dan Fakhrur Rozi tahun 2020, yang berjudul “Belanja *Online* dan Jebakan Budaya Hidup Digital pada Masyarakat Milenial. Penelitian ini mendiskusikan tentang minimnya pemahaman masyarakat akan *financial tchnologi* membuat mereka kecanduan untuk berbelanja *online* dan terjebak dalam penggunaan pinjaman *online* karena penawaran yang disediakan oleh *financial teknologi* sangat menggiurkan, dan pinjaman yang ditawarkan tidak hanya dalam jumlah besar, tapi juga dalam jumlah kecil yang cukup untuk mencukupi kehidupan sehari-hari, dan menimbulkan kecanduan akan perkembangan *financial teknologi* ini.

Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan yang akan diteliti yaitu sama-sama membahas bagaimana pinjaman *online* menjadi pilihan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan mengakibatkan ketergantungan bagi penggunanya. Perbedaannya terdapat dalam tulisan ini menggunakan pendekatan fenomenologis dengan fokus penelitiannya pada kalangan mahasiswa dan kalangan profesional yang sering melakukan aktifitas belanja *online*, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan difokuskan pada mahasiswa FISIP UNAND.

Keenam, Penelitian oleh Theda Renanita dan Rahmat Hidayat tahun 2013 yang berjudul “Faktor-faktor Psikologi Perilaku Berhutang pada Karyawan Berpenghasilan Tetap. Penelitian ini berisi mengenai perilaku berhutang pada karyawan yang dipahami

berdasarkan faktor internal, faktor sosial, dan faktor fungsional. Perilaku berhutang pada karyawan berpengasilan tetap didorong oleh adanya intensi yang dipengaruhi norma subjektif yang mana dia cenderung berupaya memenuhi harapan orang lain di sekitarnya. Lingkungan mempengaruhi individu dalam mengambil keputusan untuk berhutang atau tidak berhutang. Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu dalam penelitian ini faktor yang menjadi pilihan untuk berhutang pada mahasiswa memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti, seperti gaya hidup hedonis pada mahasiswa. Perbedaan yang terdapat yaitu penelitian ini lebih di terfokus pada karyawan berpengasilan tetap dengan melihat faktor-faktor psikologis dari karyawan tersebut yang tidal memiliki penghasilan.

Ketujuh, Skripsi jurusan Sosiologi Universitas Pendidikan Bandung oleh Nisa Aulia Inayah tahun 2017 yang berjudul “Hubungan Antara Gaya Hidup Hedonis dan Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku *Dissaving* (Berhutang) Mahasiswa UPI Bandung. Penelitian ini menjelaskan bagaimana gaya hidup hedonis pada mahasiswa yang terjadi karena lebih mementingkan kesenangan semata, salah satu faktor yang menyebabkan adanya sifat hedonis pada mahasiswa karena konformitas yang terjadi di kelompok pertemanan sebaya. Salah satu bentuk bentuk munculnya sifat hedonis dikalangan pertemanan sebaya karena di dalam kelompok tersebut terdapat acuan-acuan yang mana acuan tersebut secara tidak langsung diikuti seluruh anggota kelompok. Dalam kelompok pertemanan ini tidak semua anggota mempunyai

keuangan yang baik, sehingga muncul dorongan untuk berhutang agar perilaku hedonis tersebut terpenuhi.

Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti, yaitu dalam penelitian ini faktor yang menjadi pilihan untuk berhutang pada mahasiswa memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan diteliti, Perbedaannya yaitu karena penelitian ini melihat tidak hanya pada satu jenis jasa pinjaman, sedangkan penelitian yang akan dilakukan melihat pada mahasiswa yang berperilaku hedonis namun menggunakan pinjaman *online*.

Kedelapan, Penelitian skripsi Sosiologi Universitas Andalas tahun 2020 oleh Nova Erlita Sari yang berjudul “Perilaku Konsumtif Belanja *Online* Dengan Hashtag Shopeehaul di Media Sosial Tiktok pada Mahasiswa Sosiologi Fisip Universitas Andalas. Penelitian ini menjelaskan gaya hidup yang baru pada mahasiswa dengan berbelanja *online* yang sudah menjadi kebiasaan pada mahasiswa untuk memenuhi kebutuhannya dalam sehari-hari. Pada saat ini juga sudah menjadi kebiasaan dan ditambah lagi adanya Shopeehaul yang berupa produk atau barang yang dibeli oleh konsumen lalu didokumentasikan dalam bentuk video unboxing lalu di unggah pada media social seperti Youtube dan juga pada Tiktok oleh sebab itu banyak mahasiswa pengguna media social merasa teracuni oleh video barang yang ada di media social lalu hasrat untuk membeli pun ada, menjadikan mahasiswa jadi lebih konsumtif. Belanja *online* sendiri dirasa memberi kemudahan dan mendapat banyak keuntungan dari berbelanja *online* dan menjadi candu serta senantiasa menggunakannya. Oleh karena

itu perilaku perilaku konsumtif pada mahasiswa membuat mereka terdorong membeli barang tanpa mempertimbangkan manfaat dan nilai akan barang yang dibeli.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti Sama-sama mendeskripsikan bagaimana perilaku konsumtif pada mahasiswa. Perbedaannya Pada penelitian ini menjelaskan tentang perilaku konsumtif belanja *online* pada mahasiswa. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan melihat pada mahasiswa FISIP Universitas Andalas yang berperilaku konsumtif menggunakan Shopee pinjaman.

Kesembilan, penelitian skripsi jurusan Sosiologi Unvirsitas Andalas oleh Nofriyandri tahun 2021 yang berjudul “Motif Penggunaan Shopee Paylater di Kalangan Mahasiswa Universitas Andalas”. Penelitian ini menjelaskan dengan seiring perkembangan teknologi dan juga merambah pada metode pembayaran yaitu seperti Spaylater. Spaylater mulai digandrungi oleh mahasiswa terutama pada perempuan dikalangan mahasiswa Universita Andalas. Persamaanya dengan penelitian yang akan diteliti, karena Sama sama membahas motif mahasiswa dalam menggunakan fitur jasa keuangan yang disediakan oleh aplikasi Shopee. Perbedaannya pada penelitian ini melihat motif mahasiswa perempuan Universitas Andalas menggunakan Spaylater sedangkan penelitian yang akan diteliti melihat motif mahasiswa laki laki maupun perempuan yang menggunakan SPinjaman.

Sepuluh, penelitian Journal of Asian Finance, Economics and Business tahun 2021 oleh Dhea Raudyatuz Zahra dan Pandji Anoraga yang berjudul “*The Influence of Lifestyele, Financial Literacy, and Social Demographics on Consumptive Behavior*”. Hasilnya menjelaskan bagaimana perilaku konsusmtif yang merupakan perilaku

mengonsumsi barang yang sebenarnya kurang atau tidak dibutuhkan dalam, dengan tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh faktor gaya hidup, literasi keuangan dan sosial demografi terhadap perilaku konsumtif. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu peneliti ini juga membahas bagai perilaku konsumtif mahasiswa yang disebabkan oleh salah faktornya gaya hidup, dan perbedaanya dengan penelitian yang akan diteliti, pada penelitian ini lebih melihat bagaimana seseorang dalam berbelanja seperti belanja *online* namun dalam penelitian yang akan diteliti, peneliti lebih melihat bagaimana perilaku konsumtif mahasiswa dilingkungan hingga memilih untuk menggunakan fitur SPinjam.

F. Kerangka Pemikiran

Dalam mengkaji mengenai pemanfaatan dan penggunaan SPinjam pada mahasiswa, manusia menjadi pemeran utama dalam kajian ini. Manusia yang pada dasarnya adalah sebagai individu yang memiliki berbagai macam keunikan dan ciri khas masing-masing, sehingga tidak ada manusia yang persis sama walaupun mereka terlahir kembar. Dapat dilihat secara fisik manusia bisa saja memiliki kemiripan, namun secara psikologis akan banyak ditemui perbedaan disetiap individu tersebut. Berdasarkan dengan kodratnya manusia selain merupakan makhluk indivu, tapi mereka juga merupakan makhluk sosial (Mahdayeni, alhaddad dan saleh: 2019).

Pada diri manusia terdapat keinginan untuk berhubungan atau berinteraksi dengan orang lain, sehingga dengan pernyataan ini manusia dapat dikatakan sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial manusia akan selalu membutuhkan bantuan

dari orang lain, hal ini karena manusia tidak akan dapat hidup sebagai manusia jika tidak hidup ditengah-tengah manusia, karena adanya bantuan orang lain, manusia dapat menggunakan tangan, dapat berkomunikasi dan berbicara sehingga dapat mengembangkan potensi mereka. Makhluk sosial sendiri merupakan makhluk yang terdapat dalam beragam aktivitas dan lingkungan sosial (Mahdayeni, alhaddad dan saleh: 2019).

Merujuk dengan itu, manusia merupakan makhluk yang berbudaya, hidup dengan kemampuan dan kecerdasan yang dikembangkan dengan akal budi mereka seiring dengan berjalannya waktu melalui proses belajar. Parsudi Suparlan (1986) mendefinisikan kebudayaan sebagai keseluruhan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang sebagai makhluk sosial. Pengetahuan ini yaitu dari perangkat, model pengetahuan yang dipakai secara selektif agar dapat memahami dan menginterpretasikan lingkungan yang di hadapi serta untuk mendorong dan menciptakan tindakan-tindakan yang di perlukannya.

Orang-orang dari aliran kognitif beranggapan bahwa setiap masyarakat memiliki satu sistem yang unik dalam mempersepsikan dan mengorganisasikan fenomena material, seperti benda-benda, kejadian, perilaku dan emosi. Karena itu, kajian antropologi bukanlah fenomena material tersebut, tetapi tentang cara fenomena tersebut diorganisasikan dalam pikiran (mind) manusia. Jadi singkatnya, budaya itu ada di dalam pikiran (mind) manusia, dan bentuknya adalah organisasi pikiran tentang fenomena material (James P. Spradley, 2006).

Goodenough (1961) menyatakan budaya digunakan untuk mengacu pada pola kehidupan suatu masyarakat dan kegiatan dan pengaturan material dan sosial yang berulang secara teratur yang merupakan kekhususan suatu kelompok manusia tertentu, dengan hal ini kebudayaan yang diartikan pola dalam perilaku. Pernyataan tersebut menyebutkan bahwa kebudayaan akan pengetahuan melahirkan sistem pengetahuan dalam masyarakat, maka hal itu dapat membentuk pola perilaku individu dalam mengenal suatu hal yang baru dalam lingkungan seperti salah satunya dalam perkembangan teknologi dengan mengenal aplikasi atau fitur baru yang dapat mempermudah kehidupan.

Pada umumnya penerapan kebudayaan di kehidupan sehari-hari dapat ditunjukkan dalam bentuk aktivitas minat dan opini. Seperti halnya seseorang yang sudah terbiasa berada pada keluarga pengusaha yang mana ia tentunya juga akan memiliki naluri untuk menjadi seorang pengusaha. Contoh lainnya seperti kebiasaan yang ada pada lingkungan sosialnya untuk menggunakan SPinjam yang digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan sehingga seseorang ikut mengambil pilihan yang sama. Hal ini karena kebiasaan tersebut sudah menjadi berkelanjutan dan secara tidak langsung adanya kegiatan yang merupakan proses belajar kebudayaan pada lingkungan sosial.

Dapat disimpulkan bahwa kebudayaan kognitif akan melahirkan sistem pengetahuan dalam masyarakat, dalam hal ini juga termasuk pengetahuan mengenai suatu aplikasi baru yang dapat mempermudah kehidupan. Pengetahuan baru ini akan mempengaruhi gaya hidup seseorang yang dimana akan berpengaruh pada perilaku

penggunaan pinjaman online pada SPinjam. Kebudayaan yang pada dasarnya dipelajari, bukan diturunkan secara genetik dari orang tua. Koentjaraningrat seorang ahli antropologi menjelaskan bahwa pada saat proses belajar kebudayaan tersebut terdapat ada tiga konsep yaitu internalisasi, sosialisasi serta enkulturasi (Koentjaraningrat: 2009).

Sosialisasi adalah proses pembelajaran budaya yang terjadi pada konteks sistem sosial. Selama tahap ini, individu mulai dari masa anak-anak hingga dewasa belajar bagaimana melakukan berbagai pola tindakan yang terkait dengan beragam peran sosial yang mungkin ada dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini dengan cara seseorang berpikir, berperasaan, dan bertingkah laku itu di pelajari dari anggota masyarakat lainnya. Dengan interaksi seorang individu pada lingkungannya merupakan proses sosialisasi. Sehingga apa yang disosialisasikan pada kepada anggotanya akan mempengaruhi perilaku mereka dalam menjalani kehidupannya (Koentjaraningrat: 2009).

Sedangkan Internalisasi adalah sebuah proses yang terjadi pada sepanjang hidup individu, dimulai sejak individu lahir dan berlanjut hingga usia tua. Dalam proses tersebut, mak individu akan belajar untuk menyatukan diri mereka dengan segala perasaan, hasrat, nafsu, dan emosi yang di perlukan selama rentang hidup mereka. Internalisasi budaya sendiri dibentuk pada ranah keluarga yang berkembang pada masyarakat. Adanya peran masyarakat sangat memberikan pengaruh pada nilai budaya dari internalisasi yang dilakukan. (Koentjaraningrat:2009).

Kebudayaan juga ditransmisikan melalui pengamatan yang kemudian diadopsi dan dimiliki oleh individu. Saat individu belajar dalam konteks masyarakat, maka akan mengalami proses pembelajaran yang mereka sadari dan kadang-kadang tidak mereka sadari. Apabila banyak individu mengalami proses pembelajaran yang serupa, maka terjadi proses yang disebut enkulturasi. Enkulturasi merupakan proses belajar dan menyesuaikan alam pikiran dan sikap terhadap adat, sistem norma, serta semua peraturan adat yang terdapat dalam kebudayaan seseorang (Hanifah: 2016).

Proses pembudayaan atau enkulturasi dilakukan oleh orang tua atau orang yang dianggap senior terhadap anak-anak, atau terhadap orang yang dianggap lebih muda. Proses ini sudah dimulai semenjak dini, disaat individu masih berada dalam keluarganya dan berlanjut saat dia berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Banyak terlihat individu belajar dengan cara meniru berbagai tindakan, dan ketika perasaan serta nilai-nilai budaya yang mendorong tindakan tersebut telah menjadi bagian dari kepribadiannya. (Koentjaraningrat:2009).

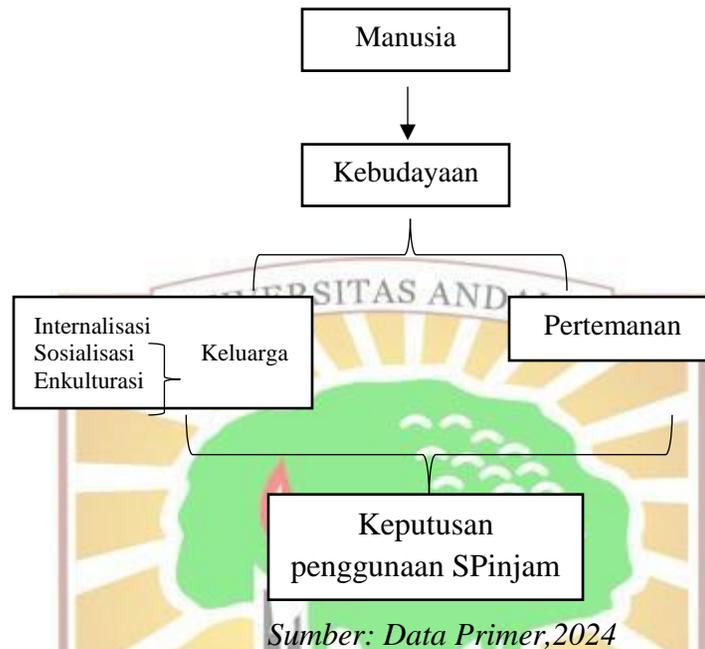
Kadang-kadang, seseorang juga belajar melalui interaksi dengan berbagai individu dalam lingkungan sosialnya, baik dengan percakapan sehari-hari maupun melalui pembicaraan yang membahas norma-norma budaya. Enkulturasi ini tidak hanya terjadi dalam lingkungan keluarga, tetapi juga dalam lingkungan sosial di luar keluarga, bahkan secara formal di lingkungan pertemanan. Parsudi Suparlan mengelompokkan pertemanan sebagai suatu hubungan sosial dengan ciri-ciri bersifat spontan dan pribadi yang penuh dengan muatan perasaan dan emosi. Hubungan teman sebaya sangat berarti bagi kehidupan seorang anak khususnya terhadap perkembangan

sosialnya. Kelompok teman sebaya juga disebut sebagai *Peer group*. Ini cenderung memberikan pengaruh pada seseorang yang mengisi serta diwujudkan dalam bentuk persaingan yang sehat sehingga dapat menunjang motivasi seseorang.

Adanya interaksi tatap muka diantara pelaku yang bersangkutan adanya pertukaran benda dan jasa yang relatif tetap diantara pelaku tersebut. Karena itu ia menjelaskan bahwa pertemanan adalah jenis hubungan sosial yang labih dan goyah dan bersifat informal. Dengan adanya siklus terhadap proses yang terjadi, memberikan pandangan yang baru selama proses belajar budaya ini berlansung, sehingga individu akan rentan mengikuti perkembangan dan kebiasaan yang ada pada lingkungannya.

Pada penelitian ini pola penggunaan dan pemanfaatan Spinjam pada mahasiswa yang ditunjukkan dalam kegiatan para mahasiswa saat melakukan aktifitas mereka untuk memenuhi kebutuhan dengan cara menggunakan SPinjam dalam aplikasi belanja *online* Shopee. Pola penggunaan yang berlansung didasarkan dengan adanya beberapa faktor yang membuat mahasiswa tersebut memilih untuk menggunakan Spinjam seperti faktor lingkungan keluarga maupun pertemanan seiring dengan proses pembelajaran terhadap kebudayaan yang ada di sekitarnya. Adapun dengan itu dapat diketahui alur bagan kerangka konsep sebagai berikut.

Bagan 1.
Alur Pemikiran Penelitian.



G. Metode Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kampus Universitas Andalas (UNAND). Pemilihan lokasi lebih mengkerucutkan pada mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP). Alasan memilih mahasiswa FISIP, berdasarkan pertimbangan dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan di lingkungan mahasiswa FISIP. Penelitian tersebut, memberikan gambaran tentang banyaknya mahasiswa FISIP menggunakan aplikasi Shopee dan penggunaan SPaylater. Sehingga menjadi relevan dilakukan penelitian lanjutan tentang pengguna fitur SPinjam yang ada di dalam aplikasi Shoopee.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif menurut Creswell (2015: 58) adalah suatu aktivitas berlokasi yang menempatkan penelitiannya di dunia. Penelitian kualitatif terdiri dari serangkaian praktik penafsiran material yang membuat dunia menjadi serangkaian representasi, yang mencakup berbagai catatan lapangan, wawancara, percakapan, foto, rekaman dan catatan pribadi. Dalam hal ini, penelitian kualitatif melibatkan suatu pendekatan penafsiran yang naturalistik terhadap dunia. Hal ini berarti bahwa para peneliti kualitatif mempelajari benda-benda di lingkungan alamiahnya, berusaha untuk memaknai atau menafsirkan fenomena dalam sudut pandang makna makna yang

Creswell (2015) mengatakan ada lima pendekatan dalam penelitian kualitatif. Salah satu pendekatan penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah Studi kasus. Studi kasus mencakup studi tentang suatu kasus dalam kehidupan nyata, dalam konteks atau *setting* kontemporer (Yin, 2009). Penelitian studi kasus adalah pendekatan kualitatif yang temporer (*kasus*) atau beragam sistem terbatas (berbagai kasus). Melalui pengumpulan data yang detail dan mendalam yang melibatkan beragam sumber informasi atau sumber informasi majemuk dan melaporkan deskripsi kasus dan tema kasus (Creswell, 2015: 135-136). Alasan peneliti menggunakan pendekatan studi kasus, karena peneliti fokus pada fenomena penggunaan SPinjam pada mahasiswa FISIP Universitas Andalas.

3. Informan Penelitian

Informan yang paling utama dalam penelitian ini adalah mahasiswa pengguna jasa SPinjam, yang memiliki riwayat peminjaman lebih dari empat kali pengajuan pinjaman pada SPinjam dan sudah menjadi kebiasaan dan bagian dari gaya hidup mereka. Penentuan informan dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana informan dipilih berdasarkan maksud dan tujuan penelitian (Creswell, 2015). Peneliti yang dapat menentukan kriteria-kriteria tertentu dalam melihat atau menentukan informan dengan cara memperhatikan permasalahan dan tujuan penelitian.

Sementara menurut Sugiyono, (2016: 56), teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu. Adapun tujuan digunakan teknik ini yaitu agar tercapai tujuan untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin sesuai dengan masalah penelitian. Dalam mengumpulkan informan ada namanya informan pelaku. Afrizal (2014: 139) mengatakan informan pelaku adalah kategori informan yang memberikan informasi dan keterangan mengenai dirinya, perilaku dan tindakannya, pemikiran dan pengetahuannya, interpretasinya (makna) yang diberikannya. Informan pelaku adalah subjek dari penelitian itu sendiri.

Adapun yang menjadi informan pelaku pada penelitian ini adalah mahasiswa laki-laki dan perempuan yang berkuliah di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Andalas yang memenuhi kriteria pemilihan informan, kriteria

tersebut menjadi pedoman untuk menarik informan pelaku dalam penelitian yang akan diteliti ini.

Tabel 4.
Nama informan di ganti dengan inisial untuk menjaga kerahasiaan.

No	Nama	Umur	Jurusan	Tunggakan Setiap Bulan	Riwayat Penggunaan
1	CR	23	Antropologi Sosial	Rp. 700.000,	Tujuh Kali Pengajuan
2	RK	22	Antropologi Sosial	Rp. 364.000,	Enam Kali Pengajuan
3	SA	23	Ilmu Komunikasi	Rp. 450.000,	Lima Kali Pengajuan
4	RN	21	Ilmu Komunikasi	Rp. 630.000,	Lima Kali Pengajuan
5	IK	23	Hubungan Internasional	Rp. 900.000,	Tujuh Kali Pengajuan
6	LS	22	Ilmu Politik	Rp.2.000.000,	Tujuh Kali Pengajuan
7	FS	21	Antropologi Sosial	Rp540.000,	Empat Kali Pengajuan
8	AN	22	Administrasi Publik	Rp.400.000	Enam Kali Pengajuan

Sumber: Informan Penelitian, 2024

Pada Penelitian ini, keseluruhan Informan tidak disebutkan nama sebenarnya melainkan dengan menggunakan inisial. Hal ini bertujuan untuk melindungi privasi

mereka sebagai seorang mahasiswa dan juga sebagai etika penelitian sosial karena informan tidak ingin disebutkan identitas aslinya.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara merupakan satu dari rangkaian prosedur penelitian. Wawancara adalah teknik yang digunakan untuk mendapatkan data tentang peristiwa yang peneliti tidak dapat mengamati sendiri secara langsung, baik terjadi di masa lalu atau juga karena tidak diperbolehkan untuk hadir pada saat kejadian (Ihromi, 1999: 51). Teknik wawancara ini dilakukan oleh penulis untuk memudahkan dalam menemukan informasi dengan cara bertanya jawab dengan informan melalui pertanyaan-pertanyaan penelitian yaitu mengenai penggunaan SPinjam pada mahasiswa.

b. Observasi

Pengamatan merupakan hal yang penting dalam pengumpulan data pada penelitian kualitatif. Menurut Angrosino (2007) dalam Creswell (2015), mengamati berarti memperhatikan fenomena dilapangan melalui kelima indera peneliti, sering kali dengan instrument atau perangkat, dan merekamnya untuk tujuan ilmiah. Dalam teknik pengumpulan data observasi ini dilakukan penulis dengan mengenali dan melihat lebih jauh mengenai hal-hal yang detail mengenai penggunaan SPinjam serta melihat bagaimana pola penggunaan yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa FISIP.

Peneliti melakukan observasi secara langsung di lokasi FISIP serta peneliti juga melibatkan diri secara langsung pada berbagai kegiatan terkait penggunaan SPinjam. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti melihat dalam penggunaan SPinjam beberapa informan menggunakan SPinjam dengan alasan yang tidak lepas dari kebutuhan harian mereka dan pola gaya hidup yang mereka jalani di kesehariannya. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengamati secara langsung realitas yang ada di lokasi penelitian terutama mengenal sikap para informan dalam pengambilan keputusan menggunakan SPinjam.

c. audiovisual

Pengumpulan data memiliki beberapa instrument yang digunakan seperti menggunakan alat digital dan buku. Proses wawancara pada biasanya menggunakan alat perekam (voice recorder). Pada penelitian ini peneliti mengambil audiovisual menggunakan alat perekam karena tidak semua perkataan informasi bias diingat oleh peneliti atau peneliti langsung mencatat pada buku catatan yang digunakan di lapangan. Kumpulan data yang dilihat dan dengar oleh peneliti dapat di catat kembali pada buku catatan lapangan dan membantu proses penganalisisan data peneliti terkait penggunaan SPinjam pada mahasiswa.

d. Studi Pustaka

Studi kepustakaan dilaksanakan untuk mendapatkan data sekunder melalui berbagai sumber baik berupa tulisan dari buku, jurnal, makalah, koran bahkan laporan-laporan dari instansi pemerintah. Sumber tulisan yang didapat dalam bentuk *hardcopy*

maupun *softcopy*. Data yang diperoleh dari perpustakaan ini dapat mendukung peneliti untuk keperluan analisis dan pemahaman akan permasalahan yang diteliti.

5. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data yang telah dikumpulkan selama penelitian dilakukan. Data tersebut bisa berupa catatan lapangan, rekaman wawancara dan kemudian di analisis. Kemudian data tersebut direduksi menjadi tema melalui proses pengkodean dan peringkasan kode, dan terakhir menyajikan data dalam bentuk bagan, tabel, atau pembahasan (Creswell, 2015: 251). Proses pengodean (*coding*) dimulai dengan mengelompokkan data teks atau visual menjadi kategori informasi yang lebih kecil, mencari bukti untuk kode tersebut dari berbagai *database* yang digunakan dalam studi, kemudian memberikan label pada kode tersebut (Creswell, 2015: 257). Dari hasil analisis data ini, penulis menggabungkan dan menyajikan laporan untuk mendeskripsikan realitas terkait perilaku konsumsi mahasiswa dalam konteks pinjaman online

H. Proses Jalannya Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas yang menggunakan fitur SPinjam pada aplikasi Shopee. Untuk melakukan penelitian ini, dilakukakan beberapa tahapan yang dimulai dengan membuat proposal, sidang seminar proposal, penelitian, analisis data hingga proses penulisan skripsi.

Pada awal proses pembuatan proposal, peneliti merasa tertarik dengan tema mahasiswa pengguna jasa pinjaman *online* SPinjam yang kini kerap digunakan oleh mahasiswa, salah satunya yaitu mahasiswa FISIP Universitas Andalas. Proses pembuatan proposal dimulai saat peneliti menghadapi semester IX tepatnya setelah peneliti menyelesaikan kelas perkuliahannya. Pada akhirnya proposal penelitian yang berlanjut menjadi sebuah skripsi.

Proposal penelitian yang akhirnya di setujui oleh kedua dosen pembimbing dan diseminarkan hingga dinyatakan lulus pada 23 Mei 2023, lalu berlanjut pada tahapan proses penelitian. Sebelum memulai turun lapangan, peneliti mempersiapkan panduan wawancara dan outline penelitian terlebih dahulu. Penelitian dilakukan dalam jangka waktu beberapa bulan dan akhirnya data dapat dikumpulkan pada bulan Agustus 2023. Peneliti memulai penelitian setelah mendapatkan surat izin penelitian dari pihak jurusan dan fakultas untuk melangsungkan penelitian dengan aman dan lancar di lapangan.

Penelitian yang dimulai dengan observasi atau pengamatan pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik untuk melihat adanya mahasiswa yang menggunakan SPinjam pada aplikasi Shopee. Sebelum melakukan proses wawancara pada informan penelitian, peneliti memulai dengan melakukan pendekatan kepada beberapa informan agar dapat menanyai ketersediaanya menjadi informan dalam penelitian ini. Setelah mendapatkan beberapa informan dan bersedia untuk diwawancarai, peneliti kembali

melakukan pendekatan lebih dalam agar data yang akan didapat menjadi lebih luas dan menyeluruh.

Peneliti mulai mengatur waktu dan lokasi untuk melakukan wawancara dengan informan, Setelah mendapatkan waktu yang tepat untuk melakukan wawancara, peneliti langsung melakukan wawancara dengan informan sesuai dengan waktu dan tempat yang telah peneliti dan informan tetapkan. Pada tahap tersebut peneliti mulai melakukan wawancara bertahap yang diselingkan saat mengobrol seputar kehidupan bersama informan. Selain mengobrol, peneliti mendapat beberapa cerita dan fakta-fakta menarik seputar kehidupan informan yang memilih untuk mengambil pinjaman pada SPinjam, berbagai macam alasan yang di utarakan oleh informan, sehingga peneliti menjadi semakin tertarik untuk mengupas lebih dalam, fakta-fakta yang mengenai motivasi serta tujuan informan menggunakan SPinjam.

Selain itu, demi menggali data yang lebih dalam, peneliti juga mengaktifkan fitur SPinjam pada akun Shopee peneliti untuk melihat langsung bagaimana cara kerja fitur tersebut. Setelah data-data yang dibutuhkan terkumpul dari para informan. Akhirnya peneliti sampai pada tahapan menulis dan menyusun skripsi dengan berbekal catatan dan rekaman yang didapatkan selama proses penelitian.

Setelah data-data yang dibutuhkan terkumpul dari para informan, akhirnya peneliti sampai pada tahapan menuliti dan menyusun skripsi berbekan catatan dan rekaman dan dokumentasi yang didapatkan selama proses penelitian. Dimulai dengan

menganalisis hasil wawancara menggunakan kerangka pemikiran yang telah dituliskan guna menjawab pertanyaan dari rumah masalah, setelah itu peneliti menuliskan kedalam skripsi hingga BAB V dan dilanjutkan dengan melakukan bimbingan bersama kedua dosen pembimbing.

