

## Pengaruh Penggunaan *E-Wallet* terhadap Konsumsi

Anas Iswanto Anwar<sup>1</sup>, Shiva Sari Nalurita<sup>2</sup>, Hamrullah  
Hamrullah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Departemen Ilmu Ekonomi, Universitas Hasanuddin, Indonesia [aianwar@fe.uh.ac.id](mailto:aianwar@fe.uh.ac.id)

<sup>2</sup>Departemen Ilmu Ekonomi, Universitas Hasanuddin, Indonesia [naluritashiva@gmail.com](mailto:naluritashiva@gmail.com)

<sup>3</sup>Departemen Ilmu Ekonomi, Universitas Hasanuddin, Indonesia [hamrullah.feunhas@yahoo.com](mailto:hamrullah.feunhas@yahoo.com)

\*E-mail Korespondensi: [naluritashiva@gmail.com](mailto:naluritashiva@gmail.com)

### ABSTRACT

*This study aims to analyze the effect of using e-wallet on the level of student consumption. This research is categorized as quantitative research. Sample collection method is purposive, where the number of sample are 100 people. The analysis technique used is quantitative analysis, cross tabulation (crosstabs), and multiple linear regression analysis. The results showed that the use of e-wallet on student consumption levels was influenced by students' knowledge of e-wallet products, the ease of transactions obtained from using e-wallet and the number of e-wallet products used by students to spend their consumption needs.*

**Keywords:** *E-Wallet, Product Knowledge, Ease of Transactions, Number of Transactions, Students.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *e-wallet* terhadap tingkat konsumsi mahasiswa. Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 orang. Teknik analisis yang dilakukan adalah analisis deskriptif, tabulasi silang (*crosstabs*), dan analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-wallet* terhadap tingkat konsumsi mahasiswa dipengaruhi oleh pengetahuan mahasiswa akan produk *e-wallet*, kemudahan transaksi yang diperoleh dari penggunaan *e-wallet* dan jumlah produk *e-wallet* yang digunakan oleh mahasiswa untuk membelanjakan kebutuhan konsumsinya.

**Kata Kunci:** *E-Wallet, Pengetahuan Produk, Kemudahan Transaksi, Jumlah Transaksi, Mahasiswa.*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah menimbulkan berbagai dampak dalam

kehidupan masyarakat. Salah satunya ialah perubahan pada karakteristik pola berbelanja masyarakat yang awalnya melakukan pembelian secara langsung dengan mendatangi toko tempat barang dijual menjadi penjualan secara online. Perubahan juga terjadi dengan sistem pembayaran dalam bertransaksi. Masyarakat yang awalnya melakukan transaksi pembayaran dengan sistem tunai sekarang beralih menjadi sistem pembayaran non tunai atau digital dengan menggunakan beragam metode mulai dari kartu hingga aplikasi yang tersedia sebagai alat pembayaran.

Pembayaran non tunai ini awalnya muncul pada tahun 2007 silam namun tren penggunaannya terus meningkat sejak dicanangkannya Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) oleh pemerintah pada tahun 2014. Pemerintah menjalankan GNNT sebagai salah satu langkah yang diambil oleh pemerintah dalam meningkatkan penggunaan uang elektronik di Indonesia. Masyarakat seakan dituntut untuk mengubah kebiasaan bertransaksi secara tunai menjadi transaksi menggunakan uang elektronik atau biasa disebut *cashless society*. Peraturan yang mewajibkan penggunaan uang elektronik sebagai pembayaran dimulai dari jasa transportasi, peraturan pembayaran tiket Kereta Rangkaian Listrik (KRL) yang mewajibkan seluruh penumpang untuk melakukan pembayaran hanya menggunakan uang elektronik saja. Kemudian diikuti dengan peraturan pembayaran di gerbang tol secara nontunai pada 31 Oktober 2017 lalu, bukan tanpa alasan, pemerintah melakukan hal tersebut untuk membuat masyarakat terbiasa menggunakan alat pembayaran uang elektronik.

Penggunaan alat pembayaran non tunai seperti uang elektronik ini memberikan berbagai kemudahan dalam bertransaksi. Uang elektronik tidak memerlukan otorisasi seperti pin atau tanda tangan karena tidak memerlukan rekening nasabah di bank sehingga sangat praktis dalam penggunaannya. Oleh sebab itu, penggunaan uang elektronik digemari oleh masyarakat sebab transaksi yang bersifat kecil dapat dilakukan dengan mudah dan murah.

Peningkatan jumlah uang elektronik yang beredar dari tahun ke tahun tersebut sejalan dengan pertumbuhan transaksi uang elektronik yang terus meningkat pada Januari 2020, yakni 172,85% (yoy). Nominal itu diperkirakan akan terus melonjak karena pengguna non tunai bahkan belum mencapai setengah dari jumlah penduduk Indonesia. Hal ini mengindikasikan preferensi masyarakat menggunakan uang elektronik akan terus meningkat.

Penggunaan uang elektronik berdampak terhadap penurunan permintaan uang di masyarakat. Menurut Mankiw dalam Fadlillah (2018), penurunan permintaan uang akan menyebabkan penurunan tingkat suku bunga di pasar uang. Hal ini karena masyarakat akan memilih menggunakan alat pembayaran non tunai dan menyimpan uang di bank yang bersangkutan sehingga biaya pinjaman lebih kompetitif dan meningkatkan investasi perusahaan serta meningkatkan output riil nasional.

Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 menjelaskan bahwa uang elektronik memiliki arti sebagai instrumen pembayaran yang memuat beberapa unsur seperti diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit, nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip, dan nilai uang elektronik yang dikelola merupakan simpanan dan dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana.

Terdapat dua jenis uang elektronik yaitu e-money yaitu uang elektronik yang berbentuk kartu (*chip based*) seperti Flazz BCA, Tap Cash BNI, e- money Mandiri, Brizzi BRI dan lainnya. Kemudian *e-wallet* yang merupakan uang elektronik dengan sistem yang terkoneksi dengan internet yang berbasis aplikasi (*server based*) yang dapat diterbitkan oleh perusahaan *fintech* atau lembaga keuangan bukan bank seperti, OVO, GoPay, Dana, LinkAja, dan lainnya. Perkembangan hingga saat ini, penyaluran dana lembaga keuangan bukan Bank untuk tujuan modal kerja dan konsumsi tidak kalah intensifnya dengan tujuan investasi. Hal yang sama dapat dilihat juga pada pihak yang menerima penyaluran dana, penyaluran dana lembaga keuangan bukan Bank dalam kenyataannya juga tidak hanya kepada badan usaha saja, melainkan juga pada individu.

Dalam Kamus Besar Ekonomi, Winarno dan Ismaya (2010) menyatakan konsumsi adalah tindakan manusia baik secara langsung atau tak langsung untuk menghabiskan atau mengurangi kegunaan (*utility*) suatu benda pada pemuasan terakhir dari kebutuhannya. Perilaku konsumen terpusat pada cara individu mengambil keputusan untuk memanfaatkan sumber daya mereka yang tersedia guna membeli barang- barang yang berhubungan dengan konsumsi. Hal mencakup apa, mengapa, kapan, dimana serta seberapa sering mereka membeli dan menggunakannya. Menurut Beatie dan Taylor; Boediono; Henderson; Soediyono; Soekartawi;

Sudarman; Sukirno dalam Karmini (2019), para ahli ekonomi menjelaskan perilaku konsumen yang diilustrasikan dengan hukum permintaan dengan menggunakan pendekatan Marginal Utility (MU), dan *Indifference Curve* (IC).

Ketika sistem pembayaran dituntut untuk selalu mengakomodir setiap kebutuhan masyarakat dalam hal pemindahan dana secara cepat, aman, dan efisien, maka inovasi-inovasi teknologi sistem pembayaran akan berkembang dengan sangat pesat disertai berbagai fasilitas kemudahan dalam melakukan transaksi. Dengan adanya sistem pembayaran elektronik ini, masyarakat terutama mahasiswa lebih mudah untuk bertransaksi serta dapat mengatur pola hidup menjadi lebih efisien maupun lebih konsumtif.

Efisiensi dan kemudahan yang ditawarkan dalam bertransaksi menggunakan uang elektronik membuat seseorang lebih mudah mengeluarkan uangnya untuk kegiatan konsumsi. Meskipun transaksi uang elektronik menawarkan kemudahan, ada efek negatif yang bisa muncul dalam penggunaannya. Melihat fenomena di atas, dengan uang elektronik pengeluaran menjadi tidak terasa dan membuat seseorang menjadi kurang hati-hati serta cenderung melakukan konsumsi secara berlebihan. Konsumen menjadi tidak sadar kalau mereka menjadi semakin konsumtif karena merasa tidak terlalu berat mengeluarkan sejumlah uang berjumlah banyak dalam bentuk dana digital dibandingkan jika mereka melakukan pembayaran dengan jumlah yang sama secara tunai. Adanya penggunaan uang elektronik yang semakin meningkat di kalangan masyarakat terutama mahasiswa ini dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa dalam berkonsumsi.

Penelitian mengambil subyek mahasiswa dengan pertimbangan bahwa efisiensi dan kemudahan transaksi uang elektronik jenis dompet digital (*e-wallet*) membuat mahasiswa yang belum mapan dalam karir dan penghasilan rentan dalam pengeluaran dan melupakan tabungan dan investasi. Mahasiswa juga lebih mudah untuk menerima setiap perubahan termasuk perubahan sistem pembayaran. Pemilihan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin dalam penelitian ini sangat sesuai dengan tujuan penelitian karena selain sebagai pengguna *e-wallet*, mahasiswa tersebut juga telah menempuh beberapa mata kuliah yang berkaitan dengan keuangan dan perbankan sehingga mereka memiliki pengetahuan yang lebih mengenai dompet digital (*e-wallet*).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *e-wallet* pada konsumsi

mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin. Adapun hipotesis penelitian, yaitu 1). diduga faktor pengetahuan produk mempengaruhi tingkat konsumsi mahasiswa, 2). diduga faktor kemudahan transaksi mempengaruhi tingkat konsumsi mahasiswa, 3). diduga jumlah transaksi mempengaruhi tingkat konsumsi mahasiswa.

### **METODOLOGI KAJIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Fokus penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin yang menggunakan alat pembayaran elektronik berupa *e-wallet*. Penelitian dilakukan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin pada bulan Desember 2021 – Februari 2022. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari sampel atau responden dan data sekunder, yaitu data yang didapatkan dari buku, jurnal dan informasi tertulis lainnya yang memiliki relevansi dalam topik penelitian. Penelitian ini menggunakan program SPSS (*Statistic Product and Services Solution*) versi 25 untuk melakukan pengolahan data. Untuk mengetahui data yang digunakan valid, maka dilakukan uji validitas dan realibilitas. Metode analisis data dalam penelitian ini adalah dengan metode analisis deskriptif yang bertujuan menggambarkan keadaan atau fenomena dimana data – data yang telah diperoleh dianalisis dengan menggambarkan keadaan atau suatu fenomena, data yang telah diperoleh dianalisis dengan cara tabulasi, frekuensi dan tabulasi silang (*cross tab*).

### **HASIL KAJIAN DAN DISKUSI**

Analisis *crosstab* digunakan untuk melihat tabulasi silang serta signifikansi dari hubungan beberapa faktor dalam penelitian ini. Adapun faktor – faktor yang diteliti antara lain: Pengetahuan Produk, Kemudahan Transaksi dan Jumlah Transaksi

**Tabel 1. Crosstab Pengetahuan Perbedaan E-Wallet dengan Kartu Debit atau Kredit dan Tingkat Konsumsi**

Tingkat Konsumsi	Pengetahuan Perbedaan <i>E-Wallet</i> dengan Kartu Debit atau Kredit dan Tingkat Konsumsi					Jumlah
	Sangat Tahu	Tahu	Cukup Tahu	Tidak Tahu	Sangat Tidak Tahu	
<Rp. 250.000	1	3	0	0	0	4
Rp.250.000-Rp. 500.000	2	1	1	0	0	4
Rp.500.000-Rp. 750.000	2	8	5	0	0	15
Rp.750.000-Rp. 1.000.000	7	24	10	0	0	42
>Rp. 1.000.000	12	20	3	1	0	35
Total	24	56	19	1	0	100

Sumber: data primer

Dari tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa pengetahuan mahasiswa akan perbedaan *e-wallet* dengan kartu debit maupun kartu kredit yaitu mayoritas 42 mahasiswa mengeluarkan Rp. 750.000 – Rp. 1.000.000 dalam setiap bulan untuk belanja konsumsinya, kemudian sebanyak 35 mahasiswa lain mampu mengeluarkan > Rp. 1.000.000, 15 mahasiswa lain mengeluarkan Rp. 500.000 – Rp. 750.000 serta minoritas 4 mahasiswa hanya mampu mengeluarkan Rp. 250.000 – Rp. 500.000 dan 4 mahasiswa lainnya juga mengeluarkan <Rp. 250.000 setiap bulan untuk belanja konsumsi menggunakan *e-wallet*. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan produk *e-wallet*, yaitu perbedaan *e-wallet* dengan kartu debit maupun kartu kredit, yang semakin tinggi mencerminkan tingkat konsumsi yang semakin tinggi.

**Tabel 2. Crosstab Pengetahuan *E-Wallet* Disimpan Dalam Bentuk Aplikasi Digital dan Tingkat Konsumsi**

Tingkat Konsumsi	Pengetahuan <i>E-Wallet</i> Disimpan dalam Bentuk Digital dan Tingkat Konsumsi					Jumlah
	Sangat Tahu	Tahu	Cukup Tahu	Tidak Tahu	Sangat Tidak Tahu	
<Rp. 250.000	1	3	0	0	0	4
Rp.250.000-Rp. 500.000	2	1	1	0	0	4
Rp.500.000-Rp. 750.000	2	8	5	0	0	15
Rp.750.000-Rp. 1.000.000	7	24	10	0	0	42
>Rp. 1.000.000	12	20	3	1	0	35
Total	24	56	19	1	0	100

Sumber: data primer

Dari tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa pengetahuan produk *e-wallet* disimpan dalam aplikasi digital sudah banyak diketahui oleh mahasiswa terlihat dari jumlah responden yang memilih sangat tahu sebesar 38 responden dengan 19 responden diantaranya memiliki tingkat konsumsi Rp. 750.000 – Rp. 1.000.000, kemudian 42 responden memilih tahu dengan 16 responden didalamnya mengeluarkan > Rp. 1.000.000 untuk tingkat konsumsinya, serta 18 responden yang memilih cukup tahu dengan 5 responden didalamnya memiliki tingkat konsumsi Rp. 500.000 –

Rp. 750.000 dan 2 responden yang memilih tidak tahu memiliki tingkat konsumsi Rp. 500.000 – Rp. 750.000. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan produk *e-wallet*, yaitu pengetahuan *e-wallet* disimpan dalam bentuk digital, yang semakin tinggi mencerminkan tingkat konsumsi yang semakin tinggi.

**Tabel 3. Crosstab Pengetahuan E- Wallet Berbentuk Kartu Terdaftar Dapat Menyimpan Maks Rp. 5 Juta dan Tingkat Konsumsi**

Tingkat Konsumsi	Pengetahuan <i>E-Wallet</i> Terdaftar Dapat Menyimpan Maks Rp. 5jt					Jumlah
	Sangat Tahu	Tahu	Cukup Tahu	Tidak Tahu	Sangat Tidak Tahu	
<Rp. 250.000	2	1	1	0	0	4
Rp.250.000-Rp. 500.000	0	2	1	1	0	4
Rp.500.000-Rp. 750.000	1	0	8	6	0	15
Rp.750.000-Rp. 1.000.000	2	14	16	10	0	42
>Rp. 1.000.000	2	9	16	8	0	35
Total	7	26	42	25	0	100

Sumber: data primer

Dari tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa pengetahuan mahasiswa akan saldo maksimum *e-wallet* terdaftar tidak terlalu berdampak pada nilai konsumsi dari mahasiswa tersebut hal ini terlihat dari terlihat dari jumlah responden yang memilih sangat tahu sebesar 7 responden dengan 2 responden di antaranya memiliki tingkat konsumsi Rp. 750.000 – Rp. 1.000.000, kemudian 26 responden memilih tahu dengan 9 responden di dalamnya mengeluarkan > Rp. 1.000.000 untuk



tingkat konsumsinya, serta 42 responden yang memilih cukup tahu dengan 8 responden di dalamnya memiliki tingkat konsumsi Rp. 500.000 – Rp. 750.000 dan 20 responden yang memilih tidak tahu terdiri 6 responden di dalamnya yang memiliki tingkat konsumsi Rp. 250.000 – Rp. 500.000.

**Tabel 4. Crosstab Pengetahuan E- Wallet Terdaftar Dapat Menyimpan Maks Rp. 1 Juta dan Tingkat Konsumsi**

Tingkat Konsumsi	Pengetahuan <i>E-Wallet</i> Tidak Terdaftar Dapat Menyimpan Maks Rp. 1jt					Jumlah
	Sangat Tahu	Tahu	Cukup Tahu	Tidak Tahu	Sangat Tidak Tahu	
<Rp. 250.000	1	2	1	0	0	4
Rp.250.000-Rp. 500.000	2	1	1	2	0	4
Rp.500.000-Rp. 750.000	3	5	5	0	0	15
Rp.750.000-Rp. 1.000.000	18	15	9	0	0	42
>Rp. 1.000.000	16	15	4	0	0	35
Total	40	38	20	2	0	100

Sumber: data primer

Dari tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa pengetahuan mahasiswa akan saldo maksimum *e-wallet* tidak terdaftar cukup berdampak pada nilai konsumsi dari mahasiswa tersebut hal ini terlihat dari jumlah responden yang memilih sangat tahu sebesar 40 responden dengan 18 responden di

antaranya memiliki tingkat konsumsi Rp. 750.000 – Rp. 1.000.000, kemudian 38 responden memilih tahu dengan 15 responden di dalamnya mengeluarkan > Rp. 1.000.000 untuk tingkat konsumsinya, serta 20 responden yang memilih cukup tahu dengan 5 responden di dalamnya memiliki tingkat konsumsi Rp. 500.000 – Rp. 750.000 dan 2 responden yang memilih tidak tahu memiliki tingkat konsumsi Rp. 250.000 – Rp. 500.000.

**Tabel 5. Crosstab Pengetahuan Bahwa *E-Wallet* Tidak Wajib Memiliki Rekening dan Tingkat Konsumsi**

Tingkat Konsumsi	Pengetahuan bahwa <i>E-Wallet</i> Tidak Wajib Memiliki Rekening					Jumlah
	Sangat Tahu	Tahu	Cukup Tahu	Tidak Tahu	Sangat Tidak Tahu	
<Rp. 250.000	1	1	1	1	0	4
Rp.250.000-Rp. 500.000	0	2	1	1	0	4
Rp.500.000-Rp. 750.000	0	5	8	2	0	15
Rp.750.000-Rp. 1.000.000	5	20	11	6	0	42
>Rp. 1.000.000	2	22	6	5	0	35
Total	8	50	27	15	0	100

Sumber: data primer

Dari tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa pengetahuan mahasiswa akan tidak adanya syarat wajib memiliki rekening atas kepemilikan *e-wallet* cukup berdampak pada tingkat konsumsi dari mahasiswa tersebut. Hal ini terlihat dari jumlah mayoritas responden yang memilih tahu

sebanyak 50 responden dengan 22 responden di antaranya memiliki tingkat konsumsi >Rp. 1.000.000 kemudian 27 responden yang memilih cukup tahu di antaranya 8 responden yang memiliki tingkat konsumsi Rp. 500.000 – Rp. 1.000.000, 15 responden memilih tidak tahu dengan 2 responden diantaranya memiliki tingkat konsumsi Rp. 250.000 – Rp. 500.000 serta 8 responden lainnya memilih sangat tahu dengan 5 responden di antaranya memiliki tingkat konsumsi Rp. 750.000 – Rp. 1.000.000.

**Tabel 6. Crosstab Tingkat Konsumsi dan Kemudahan Waktu Transaksi**

Tingkat Konsumsi	Kemudahan Waktu Transaksi					Jumlah
	Sangat Tahu	Tahu	Cukup Tahu	Tidak Tahu	Sangat Tidak Tahu	
<Rp. 250.000	2	2	0	0	0	4
Rp.250.000-Rp. 500.000	1	3	0	0	0	4
Rp.500.000-Rp. 750.000	3	5	7	0	0	15
Rp.750.000-Rp. 1.000.000	21	16	5	0	0	42
>Rp. 1.000.000	14	18	3	0	0	35
Total	41	44	15	0	0	100

Sumber: data primer

Dari tabel 6 di atas dapat terlihat bahwa hubungan antara tingkat konsumsi dengan kemudahan dalam bertransaksi yang didapat dari penggunaan *e-wallet* cukup berpengaruh terhadap tingkat konsumsi mahasiswa. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memilih tahu sebanyak 44 oarang dengan 18 diantaranya memiliki tingkat konsumsi >Rp. 1.000.000, sementara 41 mahasiswa yang memilih sangat tahu terdapat 21 responden diantaranya yang memiliki tingkat

konsumsi Rp. 750.000 – Rp. 1.000.000, dan sebanyak 15 mahasiswa memilih tahu dan 7 diantaranya memiliki tingkat konsumsi Rp. 500.000 – Rp. 750.000 serta tidak ada diantara mahasiswa yang memilih tidak tahu maupun sangat

**Tabel 7. Crosstab Tingkat Konsumsi dan Fleksibilitas Keamanan**

Tingkat Konsumsi	Fleksibilitas Serta Keamanan					Jumlah
	Sangat Tahu	Tahu	Cukup Tahu	Tidak Tahu	Sangat Tidak Tahu	
<Rp. 250.000	2	1	1	0	0	4
Rp.250.000-Rp. 500.000	1	3	0	0	0	4
Rp.500.000-Rp. 750.000	4	6	5	0	0	15
Rp.750.000-Rp. 1.000.000	22	16	4	0	0	42
>Rp. 1.000.000	14	18	3	0	0	35
Total	43	44	13	0	0	100

Sumber: data primer

Dari tabel 7 di atas dapat terlihat bahwa hubungan antara tingkat konsumsi dengan fleksibilitas dan keamanan yang didapat dari penggunaan *e-wallet* cukup berpengaruh terhadap tingkat konsumsi mahasiswa. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memilih tahu sebanyak 44 orang dengan 18 diantaranya memiliki tingkat konsumsi >Rp. 1.000.000, sementara 43 mahasiswa yang memilih sangat tahu terdapat 22 responden diantaranya yang memiliki tingkat konsumsi Rp. 750.000 – Rp. 1.000.000, dan sebanyak 13 mahasiswa memilih tahu dan 7 diantaranya memiliki tingkat konsumsi Rp. 500.000 – Rp. 750.000 serta tidak ada diantara mahasiswa yang memilih tidak tahu maupun sangat tidak tahu dari fleksibilitas serta keamanan dalam bertransaksi menggunakan *e-wallet* tersebut.

Tabel 8. Crosstab Tingkat Konsumsi dan Kemudahan Transaksi Tanpa PIN

Tingkat Konsumsi	Kemudahan Transaksi Tanpa PIN					Jumlah
	Sangat Tahu	Tahu	Cukup Tahu	Tidak Tahu	Sangat Tidak Tahu	
<Rp. 250.000	0	3	1	0	0	4
Rp.250.000-Rp. 500.000	1	1	1	1	0	4
Rp.500.000-Rp. 750.000	2	5	8	0	0	15
Rp.750.000-Rp. 1.000.000	12	19	11	0	0	42
>Rp. 1.000.000	7	23	3	2	0	35
Total	22	51	24	3	0	100

Sumber: data primer

Dari tabel 8 di atas dapat terlihat bahwa hubungan antara tingkat konsumsi dengan kemudahan dalam bertransaksi tanpa PIN dalam penggunaan *e-wallet* cukup berpengaruh terhadap tingkat konsumsi mahasiswa. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memilih tahu sebanyak 51 orang dengan 23 diantaranya memiliki tingkat konsumsi >Rp. 1.000.000, sementara 22 mahasiswa yang memilih sangat tahu terdapat 12 responden diantaranya yang memiliki tingkat konsumsi Rp. 750.000 – Rp. 1.000.000, dan sebanyak 24 mahasiswa memilih tahu dan 8 diantaranya memiliki tingkat konsumsi Rp. 500.000 – Rp. 750.000 serta 3 responden memilih tidak tahu dengan tingkat konsumsi Rp. 250.000 – Rp. 500.000.

**Tabel 9. Crosstab Tingkat Konsumsi dan Kemudahan Transaksi *E-Wallet* di Retail Mikro**

Tingkat Konsumsi	Kemudahan Transaksi <i>E-Wallet</i> di Retail Mikro					Jumlah
	Sangat Tahu	Tahu	Cukup Tahu	Tidak Tahu	Sangat Tidak Tahu	
<Rp. 250.000	0	3	1	0	0	4
Rp.250.000-Rp. 500.000	1	1	1	1	0	4
Rp.500.000-Rp. 750.000	2	5	8	0	0	15
Rp.750.000-Rp. 1.000.000	12	19	11	0	0	42
>Rp. 1.000.000	7	23	3	2	0	35
TOTAL	22	51	24	3	0	100

Sumber: data primer

Dari tabel 9 di atas dapat kita lihat bahwa mahasiswa menyadari kemudahan penggunaan *e-wallet* dapat dinikmati melalui kemudahan transaksi di retail – retail mikro dengan menggunakan *e-wallet* hal ini dapat dilihat dari mayoritas 54 mahasiswa mengetahui kemudahan tersebut dan 27 responden diantaranya membelanjakan >Rp. 1.000.000 untuk konsumsinya, kemudian 29 mahasiswa yang cukup tahu 7 responden diantaranya membelanjakan Rp. 500.000 – Rp. 750.000, serta 5 responden yang tidak tahu 3 diantaranya membelanjakan Rp. 250.000 – Rp. 500.000 untuk konsumsi dengan menggunakan *e-wallet*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemudahan transaksi di retail mikro menyebabkan tingkat konsumsi mahasiswa berada pada nilai Rp. 750.000,- Rp. 1.000.000,- dengan kemudahan yang telah diketahui oleh mahasiswa.

**Tabel 10. Crosstab Tingkat Konsumsi dan Kemudahan Pengisian Ulang (Top Up) saldo *E-Wallet***

Tingkat Konsumsi	Kemudahan Pengisian Ulang (Top Up) Saldo <i>E-Wallet</i>					Jumlah
	Sangat Tahu	Tahu	Cukup Tahu	Tidak Tahu	Sangat Tidak Tahu	
<Rp. 250.000	1	1	1	1	0	4
Rp.250.000-Rp. 500.000	1	2	1	0	0	4
Rp.500.000-Rp. 750.000	5	3	7	0	0	15
Rp.750.000-Rp. 1.000.000	21	13	4	4	0	42
>Rp. 1.000.000	13	13	6	3	0	35
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>32</b>	<b>19</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>100</b>

Sumber: data primer

Dari tabel 10 di atas dapat terlihat bahwa hubungan antara konsumsi dengan kemudahan pengisian saldo *e-wallet* cukup berpengaruh terhadap tingkat konsumsi mahasiswa, hal ini terlihat dari jumlah responden yang memilih sangat tahu sebanyak 41 orang dengan 21 diantaranya memiliki tingkat konsumsi Rp. 750.000 - Rp. 1.000.000, sementara 32 mahasiswa yang memilih tahu terdapat 13 responden diantaranya yang memiliki tingkat konsumsi >Rp. 1.000.000, dan sebanyak 19 mahasiswa memilih tidak tahu dan 7 diantaranya memiliki tingkat konsumsi Rp. 500.000 – Rp. 750.000 serta 8 mahasiswa yang memilih tidak tahu 1 diantaranya memiliki tingkat konsumsi <Rp. 250.000.

Berdasarkan hasil analisis data terdapat 3 faktor yang mempengaruhi tingkat konsumsi mahasiswa yaitu (1) Pengetahuan Produk (2) Kemudahan Transaksi (3) Jumlah Transaksi

**Tabel 11. Faktor Pengetahuan Produk Terhadap Pengguna *E-Wallet* di Kalangan Mahasiswa**

Faktor	Pernyataan	ST	T	CT	TT	STT	Nilai
Pengetahuan Produk	a) Produk <i>e-wallet</i> berbeda dengan kartu kredit dan kartu debit	44	38	16	2	0	4,34
	b) <i>e-wallet</i> dapat disimpan dalam bentuk kartu maupun aplikasi digital	38	42	18	2	0	4,26
	c) Produk <i>e-wallet</i> berbentuk kartu terdaftar (registered) dapat menyimpan maks Rp. 5 juta	7	26	42	25	0	3,15
	d) Produk <i>e-wallet</i> dalam aplikasi digital tidak terdaftar (unregistered) memiliki maks saldo Rp. 1 juta	40	38	20	2	0	4,16
	e) Pemilik <i>e-wallet</i> tidak wajib memiliki rekening	8	50	27	15	0	3,51
Total Nilai Rata-rata							3,88

Sumber: data primer

Dari tabel 11 di atas dapat dilihat bahwa produk *e-wallet* sudah digunakan dikalangan mahasiswa saat ini, pengetahuan mahasiswa akan *e-wallet* juga sudah berada pada tahap cukup



tahu menuju ke tahap tahu, hal ini disimpulkan dari total nilai rata – rata dari setiap butir pernyataan pada kuisisioner penelitian yang di ukur dengan skala likert pada pembahasan di bab sebelumnya. Pengetahuan mahasiswa akan perbedaan *e-wallet* dengan kartu debit maupun kartu kredit merupakan pernyataan yang tertinggi dengan jumlah mahasiswa sangat tahu sebanyak 44 orang, jumlah mahasiswa tahu sebanyak 38 orang, jumlah mahasiswa cukup tahu sebanyak 16 orang, mahasiswa yang tidak tahu sebanyak 2 orang dan tidak ada mahasiswa yang sangat tidak tahu sehingga nilai keseluruhan dari butir pernyataan tersebut sebesar 4,34 dan diukur dengan skala likert butir ini memiliki hasil mahasiswa mengetahui perbedaan produk tersebut.

Pengetahuan produk *e-wallet* yang paling kecil diketahui oleh mahasiswa adalah nilai nominal maksimum yang dapat disimpan dalam *e-wallet* berjenis *registered* yang mencapai nilai Rp. 5.000.000,-. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sosialisasi yang lebih besar kepada mahasiswa terhadap *e-wallet* jenis *registered* atau *e-wallet* yang telah diregistrasi. Kebanyakan dari mahasiswa menggunakan *e-wallet unregistered* seperti OVO, TCash, Go Pay yang memiliki nilai maksimum saldo Rp. 1.000.000 sehingga pengetahuan mahasiswa akan nominal maks *e-wallet* yang telah teregistrasi masih membutuhkan sosialisasi yang lebih baik kedepannya.

Dari tabel 12 di atas dapat dilihat bahwa kemudahan dari penggunaan *e-wallet* sudah dirasakan manfaatnya oleh para mahasiswa yang menggunakan *e-wallet* untuk transaksi kebutuhan konsumsinya. Hal ini dapat kita ketahui dari total nilai rata – rata yang diperoleh sebesar 3,981 diukur dengan skala likert maka nilai ini diartikan kemudahan transaksi diketahui oleh mahasiswa tersebut. Kemudahan yang paling besar dirasakan oleh mahasiswa terdapat pada butir b yaitu *e-wallet* fleksibel dan aman dibawa – bawa dengan nilai keseluruhan sebesar 4.30 dengan rincian 43 mahasiswa memilih sangat tahu, 44 mahasiswa memilih tahu, 13 mahasiswa memilih cukup tahu dan tidak ada mahasiswa yang memilih tidak tahu maupun sangat tidak tahu.

**Tabel 12. Faktor Kemudahan Transaksi Terhadap Pengguna *E-Wallet* di Kalangan Mahasiswa**

Faktor	Pernyataan	ST	T	CT	TT	STT	Nilai
Kemudahan Transaksi	a) <i>e-wallet</i> mempersingkat waktu transaksi pembelian barang dan jasa	41	44	15	0	0	4,26
	b) <i>e-wallet</i> fleksibel dan aman di bawa kemana saja	43	44	13	0	0	4,30
	c) Tidak perlunya penggunaan PIN pada <i>e-wallet</i> mempermudah transaksi	18	48	27	7	0	3,77
	d) Produk <i>e-wallet</i> dapat digunakan di beberapa retail mikro	5	54	29	12	0	3,52
	e) Pengisian ulang (top up) <i>e-wallet</i> dapat dilakukan dimana saja seperti minimarket ataupun ATM	41	32	19	8	0	4,06
Total Nilai Rata-rata							3,981

Sumber: data primer

Dari hasil penelitian ini maka dapat dilihat pengaruh jumlah transaksi terhadap tingkat konsumsi mahasiswa yang terbagi atas : 1) Intensitas penggunaan *e-wallet*., 2) Jumlah saldo rata – rata yang disimpan, dan 3) Besaran pengeluaran konsumsi yang digunakan.

**Tabel 13. Faktor Jumlah Transaksi Karakteristik Berdasarkan Intensitas Penggunaan**

<b>Intensitas Penggunaan</b>	<b>Frekuensi (orang)</b>	<b>Presentase %</b>
3 – 10 kali	5	5%
10 – 20 kali	4	4%
20 – 30 kali	23	23%
30 – 40 kali	46	46%
> 40 kali	22	22%
Total	100	100%

Sumber: data primer

Tabel 13 di atas adalah data responden berdasarkan intensitas penggunaan *e-wallet* dalam setiap bulan. Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa terdapat 46 orang mahasiswa yang terpilih menjadi responden menggunakan *e-wallet* sebanyak 30 – 40 kali dalam sebulan. 22 orang responden menggunakan *e-wallet* > 40 kali dalam sebulan, 23 orang responden menggunakan *e-wallet* 20 – 30 kali dalam sebulan, kemudian 5 orang responden menggunakan 3 – 10 kali dalam sebulan serta 4 orang responden menggunakan *e-wallet* 10 – 20 kali dalam sebulan. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa intensitas penggunaan *e-wallet* terbanyak yaitu 30 – 40 kali dalam sebulan sebesar 46% dari total responden.

Tabel 14. Faktor Jumlah Transaksi Berdasarkan Rata- Rata Saldo yang Disimpan

Rata – rata Saldo yang Disimpan Setiap Bulan (Rp.)	Frekuensi (orang)	Presentase %
<250.000	5	5%
Rp. 250.000 – Rp. 500.000	2	2%
Rp. 500.000 – Rp. 750.000	18	18%
Rp. 750.000–Rp. 1.000.000	38	38%
> 1.000.000	37	37%
Total	100	100%

Sumber: data primer

Tabel 14 di atas adalah data responden berdasarkan rata-rata saldo yang disimpan dalam *e-wallet* Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa mahasiswa yang terpilih menjadi responden dengan rata-rata saldo yang disimpan Rp. 750.000 – Rp. 1.000.000 dengan jumlah terbanyak yaitu 38%, kemudian saldo rata – rata >Rp. 1.000.000 sebanyak 37% kemudian saldo Rp. 500.000 – Rp. 750.000 sebanyak 18%, <Rp. 250.000 sebanyak 5%, kemudian saldo Rp. 250.000 – Rp. 500.000 sebanyak 2%

Tabel 15. Faktor Jumlah Transaksi Berdasarkan Besaran Pengeluaran Konsumsi

Tingkat Konsumsi Setiap Bulan (Rp.)	Frekuensi (orang)	Presentase %
<250.000	4	4%
Rp. 250.000 – Rp. 500.000	4	4%
Rp. 500.000 – Rp. 750.000	15	15%
Rp. 750.000–Rp. 1.000.000	42	42%
> 1.000.000	35	35%
TOTAL	100	100%

Sumber: data primer

Tabel 15 di atas adalah data responden berdasarkan besaran pengeluaran konsumsi setiap bulan dengan *e-wallet*. Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa 42% mayoritas mahasiswa mengeluarkan konsumsi senilai Rp. 750.000 – Rp. 1.000.000,- untuk membelanjakan konsumsinya, kemudian 35% mahasiswa lebih besar nilai konsumsinya yaitu >Rp. 1.000.000,- dan 15% mahasiswa membelanjakan Rp. 500.000 – Rp. 750.000,- untuk konsumsi serta 4% dari mahasiswa masing – masing mengeluarkan Rp. 250.000 – Rp. 500.000 dan 4% juga yang mengeluarkan <Rp. 250.000,- .

## PENUTUP

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa (1) Pengetahuan mahasiswa akan produk *e-wallet* yang digunakan berada pada tahap cukup mumpuni menginterpretasikan bahwa pengetahuan mahasiswa yang baik mengenai produk *e-wallet* yang mereka gunakan dalam bertransaksi mempengaruhi tingkat konsumsi dari mahasiswa tersebut. (2) Kemudahan penggunaan yang dirasakan oleh pengguna *e-wallet* yaitu sangat fleksibel dan aman untuk dibawa kemana saja,

serta mempersingkat waktu dalam bertransaksi kebutuhan konsumsinya mempengaruhi tingkat konsumsi dari mahasiswa tersebut. (3) Jumlah transaksi pengguna *e-wallet* mencapai 30 - 40 kali untuk bertransaksi dalam satu bulan sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menggunakan *e-wallet* tersebut dalam transaksi setiap harinya dengan pengeluaran konsumsi pada nominal cukup besar yaitu Rp. 750.000 - Rp. 1.000.000,- menginterpretasikan bahwa penggunaan *e-wallet* mempengaruhi tingkat konsumsi dari mahasiswa tersebut.

Adapun saran yang dapat diberikan adalah bagi pengguna *e-wallet* khususnya mahasiswa agar dapat menentukan pilihan sebuah tawaran gaya hidup, menerima atau menolak sesuai dengan kebutuhannya serta mengatur pola hidup menjadi lebih efisien dengan menggunakan *e-wallet* sesuai dengan kebutuhan konsumsi setiap individu yang berbeda – beda dan bagi peneliti lain, agar dapat menggunakan variabel independen atau variabel bebas (X) yang beragam agar dapat meneliti lebih jauh mengenai pengaruh dari faktor – faktor lain untuk melihat pengaruh *e-wallet* terhadap tingkat konsumsi mahasiswa, serta memperluas responden dalam penelitian.

## REFERENSI

- [1] Fadlillah, Ferry Fabi (2018). Sudah Saatnya Beralih ke *E-money*, Alat Pembayaran Zaman Now. (<https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel-danopini/sudah-saatnya-beralih-ke-e-money-alat-pembayaranzamannow/>)
- [2] Winarno, Sigit dan Ismaya, Sujana. (2010). Kamus Besar Ekonomi. Bandung: Pustaka Grafika.
- [3] Karmini, (2019). Ekonomi Mikro. Perilaku Konsumen, Perilaku Produsen, dan Mekanisme Harga. Samarinda: Mulawarman University Press.
- [4] Salwa, (2019). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa. Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara. Medan: Universitas Sumatera Utara  
<https://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/25178/160523007.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [5] Abidin, Muhammad Sofyan. (2015). Dampak Kebijakan *E-money* di Indonesia Sebagai Alat Sistem Pembayaran Baru. *Jurnal Akuntansi AKUNESA. Volume 3 Nomor 2.* <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-akuntansi/article/view/1321>

- [6] Adiyanti, Arsita I, (2015). Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan *E-money*. Malang: Universitas Brawijaya. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/108422>