

## PEMANFAATAN APLIKASI DOMPET DIGITAL TERHADAP TRANSAKSI RETAIL MAHASISWA

Irna Kumala<sup>1</sup>, Intan Mutia<sup>2</sup>

<sup>1</sup>*Ekonomi, Universitas Indraprasta PGRI*  
Jl.Raya Tengah, Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur  
[irnakumala@yahoo.com](mailto:irnakumala@yahoo.com)

<sup>2</sup>*Informatika Universitas Indraprasta PGRI*  
Jl.Raya Tengah, Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur  
[as\\_syifaraa@yahoo.com](mailto:as_syifaraa@yahoo.com)

### ABSTRAK

Uang elektronik (*e-money*) merupakan salah satu produk finansial digital. *E-money* dianggap sebagai alternatif pembayaran non tunai yang lebih efektif. Uang elektronik umumnya disimpan dalam dompet digital demi kemudahan akses. Dengan adanya dompet digital yang sedang *trend* saat ini yang menawarkan manfaat, kemudahan dan keefektifan dalam transaksi pembayaran mahasiswa akan lebih mudah membelanjakan uangnya sehingga akan mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Tujuan penelitian ini meliputi 1) mengetahui manfaat dompet digital terhadap transaksi retail mahasiswa dilihat dari kenaikan pemesanan transportasi *online*, pemesanan makanan *online*, dan transaksi *e-commerce*. 2) Untuk mengetahui apakah dompet digital mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa dilihat dari kenaikan transaksinya. 3) Untuk mengetahui apakah dompet digital memiliki pengaruh terhadap gaya hidup mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif dimana sampelnya adalah 60 pengguna Dompet digital *OVO* dan *Go-Pay* dari program studi Pendidikan Ekonomi dan program studi Informatika. Hasil yang dicapai adalah dompet digital memiliki pengaruh dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Dompet digital yang mudah, aman dan efisien serta inovatif membuat transaksi retail mahasiswa meningkat terutama untuk transaksi retail yaitu transportasi *online*, pemesanan makanan dan transaksi *e-commerce*.

Kata Kunci: dompet digital, *e-money*, *OVO*, *Go-Pay*, transaksi retail.

### ABSTRACT

*Electronic money (e-money) is a digital financial product. E-money is considered as a more effective alternative to non-cash payments. Electronic money is generally stored in a digital wallet for easy access. With the current digital wallet that offers benefits, convenience and effectiveness in student payment transactions, it will be easier to spend money so that it will affect student consumptive behavior. The objectives of this study include 1) knowing the benefits of digital wallets on retail transactions of students as seen from the increase in online transportation bookings, online food bookings, and e-commerce transactions. 2) To find out whether digital wallet influences the consumptive behavior of students seen from the increase in transactions. 3) To find out whether digital wallet has an influence on a student's lifestyle. The research method used is descriptive qualitative in which the sample is 60 digital OVO and Go-Pay wallet users from the Economic Education study program and the Informatics study program. The results achieved are digital wallet has a significant and influence on the consumer behavior of students. An easy, safe and efficient and innovative digital wallet makes student retail transactions increase especially for retail transactions namely online transportation, food ordering and e-commerce transactions.*

Keyword: digital wallet, *e-money*, *OVO*, *Go-Pay*, retail transactions.

### PENDAHULUAN

Di Indonesia, popularitas pembayaran digital dengan uang elektronik semakin meningkat tajam seiring dengan berkembangnya bisnis *financial technology* (fintech), yang juga ikut mempengaruhi munculnya perusahaan *startup* yang bergerak di sektor keuangan digital. Masyarakat memiliki keleluasaan untuk

memilih *brand* sesuai kebutuhan mereka dalam melakukan transaksi *digital* ini. Semua transaksi pembelian baik *online* maupun *offline* dapat dilakukan tanpa menggunakan uang tunai (*cash less*). (Huwaydi & Persada, 2018)

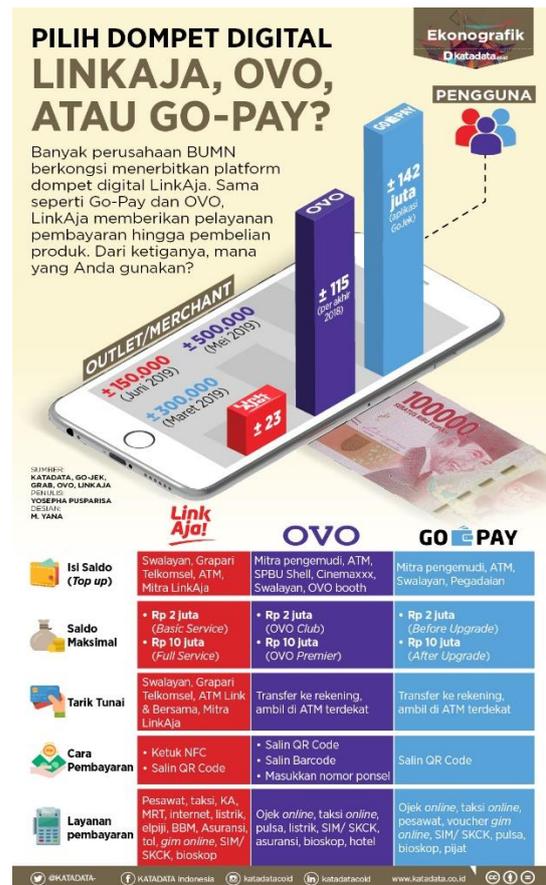
Salah satu produk finansial digital tersebut adalah uang elektronik (*e-money*). *E-money* dianggap sebagai alternatif pembayaran non tunai yang lebih efektif. Uang elektronik umumnya disimpan dalam dompet digital demi kemudahan akses (Usman, 2017). Dompet digital sendiri merupakan produk layanan uang elektronik yang siap digunakan, mudah, cepat, dan aman (Tazkiyyaturrohmah, 2018). Dengan munculnya uang elektronik akan memungkinkan masyarakat untuk melakukan transaksi finansial tanpa menggunakan uang tunai. Menjamurnya bisnis startup membuat para pelaku usaha ini melakukan inovasi-inovasi dalam produk finansial digitalnya, sebut saja Go-Pay dari Go-Jek. (Hidayatullah, Waris, & Devianti, 2018)

Untuk mengetahui tren penggunaan uang elektronik dalam aplikasi pembayaran digital, Katadata, lembaga riset berbasis aplikasi, melakukan penelitian perilaku konsumen dalam bertransaksi dengan aplikasi pembayaran digital.



Gambar 1. Dompet Digital Terpopuler

Setiap aplikasi yang bersaing, baik GoPay, Ovo, LinkAja, Dana, dan lain sebagainya mempunyai keunggulannya sendiri-sendiri, Seperti tempat mengisi saldo (*top up*), saldo maksimal untuk tiap dompet *digital*, berbagai tempat tarik tunai, cara pembayaran, dan layanan pembayarannya.



Gambar 2. Keunggulan Dompet Digital

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014, Uang elektronik (*E-money*) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur- unsur sebagai berikut: (Bank Indonesia, 2014)

1. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit
2. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip.
3. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
4. Nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Berdasarkan hasil dari Snapcart Indonesia, transaksi *retail* termasuk jenis transaksi yang paling sering digunakan masyarakat pengguna uang elektronik dalam dompet digital. Selain itu, pengguna juga memanfaatkannya untuk pemesanan transportasi *online* (27 persen), dan pemesanan makanan *online* (20 persen). Sisanya, untuk transaksi *e-commerce* (15

persen) dan pembayaran tagihan (7 persen). Untuk segmen transaksi *retail*, *brand* yang paling dominan dipegang oleh OVO (63%) dan Go-Pay (28%).

Dalam pengembangan keilmuan bidang teknologi informasi, dompet *digital* menyumbang kemajuan teknologi yang sangat pesat. Hidup masyarakat menjadi lebih praktis dengan adanya penerapan dompet digital ini. Masyarakat dapat memesan transportasi, memesan makanan, membayar belanjaan dan lainnya dari *smartphone* yang mereka miliki. Dengan adanya dompet *digital* yang sedang *trend* saat ini yang menawarkan manfaat, kemudahan dan keefektifan dalam transaksi pembayaran mahasiswa akan lebih mudah membelanjakan uangnya. (Ramadhani, 2019) Oleh sebab itu, dengan adanya penggunaan dompet digital akan mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa sehingga tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui manfaat dompet *digital* terhadap transaksi retail mahasiswa dilihat dari kenaikan pemesanan transportasi *online*, pemesanan makanan *online*, dan transaksi *e-commerce*.
2. Untuk mengetahui apakah dompet *digital* mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa dilihat dari kenaikan transaksinya.
3. Untuk mengetahui apakah dompet *digital* memiliki pengaruh terhadap gaya hidup mahasiswa.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang menguraikan secara deskriptif hubungan variabel-variabel yang mempengaruhi dan dipengaruhi sehingga tujuan penelitian dapat diperoleh. Data kualitatif dikumpulkan melalui latar alamiah, yakni latar nyata dan sebagaimana adanya.

### Desain Penelitian

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diterapkan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat suatu perbandingan, maupun menghubungkan dengan variabel lain. Penelitian deskriptif juga dapat dimanfaatkan untuk menjawab permasalahan yang kini kita hadapi bersama.

Dilakukan dengan melewati beberapa langkah pengumpulan, pengklasifikasian, dan analisis data, lalu membuat simpulan dan laporan, dengan tujuan utama untuk membuat keadaan secara obyektif dalam suatu gambaran deskripsi situasi. Maka peneliti akan menggambarkan atau memaparkan data-data yang telah diperoleh berkaitan dengan pemanfaatan Dompet digital terhadap transaksi retail mahasiswa.

### Populasi dan sampel

#### Target populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017).

Dalam penelitian ini yang menjadi target populasi adalah mahasiswa pengguna dompet *digital* OVO dan Gopay wilayah Jakarta Timur.

#### 1. Populasi

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa pengguna dompet *digital* OVO dan Gopay di Universitas Indraprasta PGRI.

#### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang ada dan dimiliki oleh populasi tersebut. Metode pengumpulan sampel yang dipergunakan adalah *non probability sampling* yaitu tidak memberi peluang maupun kesempatan sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Pengambilan sampel dari populasi yang dijadikan obyek penelitian sebanyak 60 orang dengan distribusi normal, mahasiswa pengguna OVO dan GoPay untuk dijadikan sampel. Mahasiswa yang dipilih berdasarkan berbagai latar belakang, namun kami mengambil sampel pada Prodi ekonomi dan Prodi Informatika, hal ini dimaksudkan karena Prodi ini relevan dengan tema dompet digital. Selain itu, kami mengambil sampel mahasiswa dengan alasan bahwa *merchant-merchant* yang bekerja sama dengan dompet *digital* sering mengadakan banyak promo dengan diskon atau *cashback* yang luar biasa tinggi dan ini sangat menarik kaum milenial yang biasanya masih mendapat uang saku dari

orang tuanya dengan besaran kisaran Rp 100000,- sampai Rp 200000,- per minggu dan belum bekerja mencari uang sendiri.

#### Teknik Pengumpulan data

Dalam penelitian pemanfaatan dompet digital ini teknik pengumpulan data terdiri atas:

1. Studi Kepustakaan dan dokumentasi  
Dengan studi kepustakaan peneliti membaca, mencari, mempelajari buku-buku, jurnal untuk mendapatkan landasan teori yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang akan dibahas, meliputi sejarah singkat *e-money*, dan tujuan adanya *e-money*, serta keadaan sistem dompet *digital* yang tersedia sekarang. Metode dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk pengumpulan data dengan mencatat data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan buku, surat, transkrip, majalah, prasasti, notulen rapat, ledger, agenda dan sebagainya yang berhubungan dengan masalah penelitian.
2. Wawancara  
Metode wawancara adalah metode pengumpulan data-data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan *pengguna* dompet *digital* berkaitan dengan informasi yang mungkin dibutuhkan sesuai transaksi retail yang sering digunakan. Wawancara dilakukan dengan mahasiswa Universitas Indraprasta *pengguna* OVO dan GoPay.

#### Teknik analisis data

Teknik analisis penelitian yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif yaitu analisis non-statistik yang sesuai untuk data textular yang tidak diwujudkan dalam bentuk angka. Adapun data yang diperoleh disajikan secara deskriptif kualitatif. Menurut Lexy J. Moelong, 2003 dikutip dari (Mutia, 2016) “deskriptif kualitatif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan data melalui kata-kata tertulis yang menggambarkan realitas yang sebenarnya sesuai dengan fenomena yang ada secara rinci dan detail”.

Dalam analisis data ini, peneliti menggunakan metode yaitu:

1. Metode Induktif, metode ini adalah mengambil simpulan yang dimulai dari pernyataan atau fakta-fakta khusus akhirnya menuju pada simpulan bersifat umum. Sehingga dari beberapa fakta atau

peristiwa konkrit yang khusus dapat ditarik generalisasi yang bersifat umum.

2. Metode Deduktif, metode ini adalah mengambil simpulan yang dimulai dari pernyataan beberapa fakta umum untuk ditarik menuju pada persoalan yang bersifat khusus dan spesifik. Sehingga dari peristiwa konkrit yang umum itu ditarik generalisasi yang bersifat khusus.
3. Metode Komparasi, metode yang dilakukan dengan menggabungkan antara fakta-fakta yang sudah tersedia berdasarkan teori yang ada guna melengkapi paparan yang diperlukan.

#### Indikator keberhasilan

1. Target  
Dengan metode deskriptif kualitatif yang digunakan dalam penelitian dan menggunakan teknik wawancara, pemanfaatan *dompet digital* terhadap transaksi retail ini diharapkan dapat menjadi ukuran dalam penggunaan dompet *digital* di kalangan mahasiswa dengan respon yang baik.
2. Target klasikal  
Pelaksanaan penelitian deskriptif kualitatif ini memiliki dasar utama adalah untuk perbaikan dan peningkatan kontrol diri mahasiswa dalam bertransaksi. Sedangkan bagi dosen untuk mengetahui apakah mahasiswa memiliki perilaku konsumtif.
3. Perbaikan sikap  
Penelitian ini kedepannya diharapkan terjadi perbaikan dan pengembangan pribadi dari mahasiswa dalam gaya hidup serta mampu mengontrol diri dari perilaku konsumtif serta dapat mengatur keuangannya dengan lebih baik karena dapat berhemat walaupun mereka tetap bisa mengkonsumsi.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan adanya banyak promo diskon dan *cashback* yang diberikan oleh provider dompet *digital* secara berkala, mahasiswa-mahasiswa ini mengakui bahwa mereka sangat tergantung pada promo yang diberikan dalam membuat suatu pesanan. Setidaknya minimal *cashback* sebesar 30% atau diskon sebesar 20% dari *merchant* telah dapat menarik hati mereka untuk bertransaksi dengan dompet *digital*.



Gambar 3. Contoh promo OVO

Sumber: <https://www.ovo.id/deals/view/25293>



Gambar 4. Contoh promo GoPay

Sumber: <https://www.gojek.com/blog/gopay/promo-mamimumemo/>

Hasil analisis yang telah dilakukan adalah bahwa penggunaan uang elektronik dalam dompet *digital* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa jika dibandingkan dengan penggunaan uang secara *cash*. Hal ini dapat diketahui dari hasil yang didapatkan bahwa:

1. Delapan puluh lima koma empat persen respon menyatakan bahwa mereka pernah berbelanja secara non tunai, dengan 26,3% responden hanya memakai OVO sebagai dompet *digitalnya*, serta 11,3 % responden mempercayai GoPay sebagai dompet *digitalnya*, dan 67,5% responden mengaku memakai kedua dompet *digital* tersebut secara bersamaan.
2. Dibandingkan GoPay yang hanya digunakan sebesar 28,2% oleh responden, OVO ternyata lebih diminati oleh 71,8% responden, karena OVO lebih sering mengadakan promo diskon atau *cashback* daripada rivalnya GoPay.
3. Hampir seluruh responden setuju bahwa dengan menggunakan dompet *digital*, mereka sangat terbantu dalam bertransaksi keuangan secara *digital*. 81,3% responden mengaku bahwa mereka menggunakan dompet *digital* ini untuk membeli atau memesan makanan dan minuman secara *online*, selanjutnya, 58,8% responden memanfaatkan dompet *digital* untuk

keperluan membayar transportasi. Kemudian secara bersamaan, 18,8% responden, menyatakan bahwa mereka menggunakan dompet *digital* untuk keperluan membayar parkir kendaraan, dan membeli pakaian, lalu 16,3% responden menjawab untuk menggunakannya untuk membeli alat-alat keperluan rumah tangga lainnya.

4. Alasan yang juga sangat penting bagi 80% responden untuk menjadi sangat konsumtif dan selalu ingin menggunakan dompet *digitalnya* adalah karena provider dompet *digital* tersebut membuat kerjasama yang sangat menarik dengan *merchant-merchant* besar yang sangat populer di kalangan anak muda.

Hasil dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan adalah bahwa pada zaman sekarang ini, mahasiswa tidak dapat terlepas dari penggunaan dompet *digital* dalam segala keperluannya. Promo-promo yang gencar dilakukan oleh para *provider* dompet *digital* di Indonesia pun sukses membuat para mahasiswa selalu tergoda untuk bertransaksi secara *online*.

Kemudahan dalam bertransaksi menjadi hal yang paling diminati oleh mahasiswa yang mempunyai kesibukan tinggi. Dibandingkan dompet *digital* GoPay, OVO jauh lebih diminati karena area cakupan yang lebih besar dalam mengakomodasi ragam kebutuhan mahasiswa dalam bertransaksi keuangan secara daring.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa penggunaan uang elektronik dalam dompet *digital* memiliki pengaruh dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Dompet *digital* sebagai sarana pembayaran non tunai (*cashless*), yang jauh lebih mudah, aman dan efisien serta inovatif membuat mahasiswa mudah dalam mengeluarkan uang terutama untuk transaksi retail yaitu transportasi *online*, pemesanan makanan di vendor yang bekerjasama dan transaksi *e-commerce*.

### Saran

Walaupun penggunaan dompet *digital* kini telah semakin maju dengan persaingan promo

oleh banyak *provider* dompet *digital*, namun diharapkan mahasiswa dapat dengan sadar melakukan semua transaksi keuangannya melalui dompet *digital* dan tidak terperangkap pada pola hidup yang sangat konsumtif dan boros, sehingga kontrol diri yang tinggi diperlukan dalam kondisi masyarakat yang semakin maju ini. Edukasi-edukasi mengenai cara pengendalian pola konsumtif perlu juga dilakukan oleh edukator dan ahli ekonomi agar dapat mengimbangi fenomena mudahnya penggunaan dompet *digital* di zaman teknologi seperti ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bank Indonesia. *PBI No 16/8/PBI/2013*. , (2014).
- Hidayatullah, S., Waris, A., & Devianti, R. C. (2018). Perilaku Generasi Milenial dalam Menggunakan Aplikasi Go-Food. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 6(2), 240–249.  
<https://doi.org/10.26905/jmdk.v6i2.2560>
- Huwaydi, Y., & Persada, S. F. (2018). Analisis Deskriptif Pengguna Go-Pay di Surabaya. *Jurnal Teknik ITS*, 7(1), 1–5.  
<https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.28827>
- Mutia, I. (2016). Penerapan Teknologi Komputasi Awan ( Cloud Computing ) Untuk Pembelajaran Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Factor Exacta*, 9(3), 283–292.  
<https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v9i3.876>
- Ramadhani, R. H. (2019). Pengaruh Literasi Keuangan , Electronic Money , Gaya Hidup , dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa ( Studi Kasus Mahasiswa Strata-1 Manajemen Universitas Sumatera Utara ) (Universitas Sumatera Utara). Retrieved from <http://repositori.usu.ac.id>
- Tazkiyyaturrohmah, R. (2018). Eksistensi Uang Elektronik Sebagai Alat Transaksi Keuangan Modern. *Muslim Heritage*, 3(1), 23.  
<https://doi.org/10.21154/muslimheritage.v3i1.1240>
- Usman, R. (2017). Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran. *Yuridika*, 32(1), 134.  
<https://doi.org/10.20473/ydk.v32i1.4431>