



PENGUNAAN METODE E-PAYMENT TERHADAP KEGIATAN JUAL BELI PADA MAHASISWA DI JAKARTA

Alif Sukhairi Wijaya¹⁾, Raditya Yodha Nugroho²⁾, Machrus Abadi³⁾

1) alifarts13@gmail.com, Universitas Brawijaya

2) radityanugroho048@gmail.com, Universitas Brawijaya

3) machrusabadi27@gmail.com, Universitas Brawijaya

Abstract

The purpose of this research is to explain the perceptions of students in Jakarta on buying and selling activities using the electronic payment method. The method used in this research is descriptive qualitative. The selected respondents are students who are studying in the city of Jakarta and its surroundings. The results of the study found that the E-Payment method is a new innovation in transaction activities that has an impact on the activities of active students in the city of Jakarta and its surroundings. With the E-Payment method, users can make non-cash transactions and can reduce the use of physical currency (cash). However, with all the conveniences that exist in the E-Payment method, there is user safety that is still not guaranteed, because according to the data there are still users who are still unsure or unsure about the security of the E-Payment method in transaction activities.

Keywords: E-Payment, Student, Payment, Cash

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk menjelaskan persepsi mahasiswa di Jakarta terhadap kegiatan jual beli dengan menggunakan metode *electronic payment*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Responden yang dipilih adalah mahasiswa-mahasiswi yang sedang menempuh jenjang studi di kota Jakarta dan sekitarnya. Hasil penelitian menemukan bahwa metode *E-Payment* merupakan sebuah inovasi baru dalam kegiatan transaksi yang berpengaruh bagi kegiatan mahasiswa-mahasiswi aktif di Kota Jakarta dan sekitarnya. Dengan adanya metode *E-Payment* para pengguna dapat melakukan transaksi secara non tunai dan dapat mengurangi penggunaan mata uang fisik (uang tunai). Namun, dengan segala kemudahan yang ada pada metode *E-Payment* terdapat keamanan pengguna yang masih belum terjamin, karena menurut data masih terdapat pengguna yang masih ragu atau tidak yakin dengan keamanan dari adanya metode *E-Payment* tersebut dalam kegiatan transaksi.

Kata kunci: E-Payment, Mahasiswa, Pembayaran, Uang tunai

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi di zaman ini telah mengubah gaya hidup masyarakat, fenomena ini membuat mereka semakin bergantung kepada keberadaan teknologi informasi yang mempermudah segala hal dan membuat hal-hal tersebut menjadi lebih efektif, efisien, dan dinilai lebih ekonomis dibanding dengan gaya hidup sebelumnya. Penerapan teknologi informasi telah banyak digunakan dalam aktivitas sehari-hari masyarakat, hal ini ditunjukkan dengan hadirnya berbagai macam fasilitas teknologi yang dikembangkan bagi masyarakat. Dalam hal ini, sistem pembayaran yang digunakan masyarakat kota Jakarta juga berkembang.

Pada masa kini mulai muncul inovasi pada metode pembayaran di hampir semua bidang kehidupan. Pada bidang ekonomi, uang kertas sudah mulai tergantikan oleh uang elektronik. Uang elektronik memungkinkan penggunaannya untuk bertransaksi tanpa bertemu fisik dan tanpa adanya batasan antara jarak dan waktu. Dengan begitu, inovasi ini memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi kapan saja dan dimana saja.

Saat ini teknologi telah mengubah alat pertukaran yang berupa uang, dimana uang tersebut berbentuk fisik dan dapat dilihat bentuknya. Namun, hal tersebut telah berubah atau digantikan oleh uang elektronik yang memiliki lebih banyak keuntungan dibandingkan dengan uang fisik. Meskipun perubahan ini belum menggantikan uang fisik secara keseluruhan, tetapi Penggunaan metode *E-Payment* di Jakarta semakin populer dan banyak digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran oleh masyarakat. Transaksi pembayaran dengan



menggunakan uang elektronik (*e-money*) di Jakarta telah menimbulkan adanya industri baru didalam perekonomian.

Penelitian terdahulu terkait penelitian ini adalah Oktaviana (2019). Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan loyalitas pelanggan dengan membentuk model diskriminan. Loyalitas pelanggan dibedakan menjadi dua kategori yaitu pelanggan loyal dan pelanggan tidak loyal. Variabel yang mempengaruhi loyalitas adalah persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan kepercayaan pelanggan. Metode pengumpulan data yang digunakan dengan cara memberikan kuesioner kepada 100 responden yang pernah menggunakan aplikasi *e-payment* *tcash* di daerah Jakarta Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kategori pelanggan loyal dan pelanggan tidak loyal. Keragaman antara pelanggan loyal dan pelanggan tidak loyal mampu dijelaskan oleh variabel persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan kepercayaan pelanggan sebesar 92,3% dan sisanya sebesar 7,7% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Penelitian selanjutnya adalah Rizkyandy (2018). Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh *responsive*, kecerdasan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, pengaruh sosial, dan keamanan terhadap niat untuk menggunakan *T-cash*. Data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data primer dan sekunder. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna dari produk *T-cash* di Yogyakarta sebanyak 115 responden. Hasil analisis membuktikan bahwa dua karakteristik teknologi, *responsiveness* dan *smartness* berpengaruh signifikan terhadap kegunaan yang dirasakan. Kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap kegunaan yang dirasakan. Kemudahan penggunaan, kegunaan dan keamanan berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan. Semakin tinggi tingkat *responsive*, kecerdasan, kemudahan penggunaan, kegunaan yang dirasakan dan keamanan maka akan semakin meningkat pula penggunaan *T-cash*. faktor pengaruh sosial tidak ada pengaruh terhadap niat penggunaan.

Penelitian berikutnya adalah Saputra (2022). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana minat mahasiswa program studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu beralih dari *Cash Payment* ke *E-Payment*. Peneliti menggunakan metode Deskriptif Kualitatif dengan teknik *Purposive Sampling* yaitu didasarkan pada adanya tujuan dan pertimbangan tertentu yang berhubungan dengan permasalahan penelitian. Informan penelitian berjumlah 10 orang mahasiswa Perbankan Syariah. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari proses reduksi, verifikasi dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ditemukan bahwa minat mahasiswa beralih dari *cash payment* ke *E-Payment* dalam hal ini penggunaan aplikasi *ovo* menunjukkan hasil bahwa adanya minat mahasiswa dalam peralihan penggunaan *E-Payment*. Hal ini didukung karena berbagai manfaat yang diberikan *E-Payment* bagi para penggunanya, seperti adanya promosi, memberikan kemudahan dalam bertransaksi, menghemat waktu pembayaran sehingga menjadi efisien, serta memberikan penawaran dalam bentuk voucher *discount* dan *cashback*. Penelitian ini tentu saja memiliki kelemahan karena hanya menggunakan responden sepuluh.

Dengan berbagai penelitian terdahulu tersebut, maka perlu kiranya dilakukan penelitian lanjutan dengan tujuan untuk menjelaskan persepsi mahasiswa di Jakarta terhadap kegiatan jual beli dengan menggunakan metode *electronic payment*.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Jual Beli

Menurut Meliala (2012), dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2005: 478), jual beli diartikan sebagai “persetujuan saling mengikat antara penjual, yakni pihak yang menyerahkan barang dan pembeli sebagai pihak yang membayar harga barang yang dijual”.



Menurut Pasal 1457 KUH Perdata, jual beli adalah suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang dan pihak yang lain untuk membayar harga yang dijanjikan. Menurut Imam Taqiyuddin, jual beli adalah tukar menukar harta, saling menerima, dapat dikelola (tasharruf) dengan ijab dan qabul. Dan Sayid Sabiq mengartikan jual beli (al-bai'i) menurut bahasa adalah tukar menukar secara mutlak (Ermawati, 2017).

Pengertian E-Payment

Electronic payment adalah model pembayaran yang memudahkan dan menawarkan kenyamanan kepada penggunaanya dalam melakukan transaksi pembayaran. Pengguna hanya perlu melakukan transaksi dengan memanfaatkan internet yaitu secara online, tanpa harus bertemu atau datang jauh-jauh untuk menemui penjual. *Electronic payment* merupakan wakil dari seluruh pembayaran non-tunai, yang juga diartikan sebagai transaksi pembayaran elektronik antara pelaku bisnis pembeli dan penjual menggunakan akun tabungan melalui jaringan internet atau jaringan elektronik (Ming-Yen Teoh et al., 2013).

Sedangkan menurut Gaol (2012, dalam Nugroho, 2022), sistem pembayaran elektronik (*e-payment*) khusus telah dikembangkan untuk bisa menangani pembayaran barang-barang secara elektronik melalui internet. Sistem pembayaran elektronik untuk kartu kredit, tunai digital, sistem akumulasi total pembelian digital, sistem pembayaran nilai tersimpan, system pembayaran peer-to-peer, cek elektronik, dan system pembayaran tagihan elektronik.

Electronic payment digunakan pada saat ini untuk bertransaksi jarak jauh seperti *online shopping*, seiring dengan semakin bertumbuhnya penggunaan internet dan semakin banyaknya *e-commerce*, maka *electronic payment* adalah solusi yang hadir untuk menggantikan alat transaksi pembayaran cara lama. Yang termasuk dalam pembayaran elektronik adalah ATM, e-money, internet banking, kartu kredit, debit, mobile payment, mobile banking (Ming-Yen Teoh et al., 2013).

Jenis-Jenis E-Payment

Jenis *Electronic Payment System* Menurut Anderson (dalam Reza, 2019), *E-Payment* sistem diklasifikasikan ke dalam beberapa kelompok, yaitu:

- a. Sistem pembayaran kartu kredit online.
Sistem pembayaran ini digunakan setelah ditemukannya small plastic card pada sistem tersebut. Kebanyakan digunakan dalam pembelian melalui internet dan memiliki keterbatasan. MOTO merupakan kepanjangan dari "Mail Order / Telephone Order". Sering digunakan dalam alamat pengiriman dan tagihan kartu kredit.
- b. Sistem Pembayaran E-Cheque.
Sistem E-Cheque ini sengaja diciptakan untuk mendukung dan memperluas fungsi belanja online dan cara kerjanya pun sama seperti cek kertas konvensional.
- c. Sistem Pembayaran E-Cash.
E-cash merupakan salah satu bentuk dari *electronic payment* yang sekarang ini sangat banyak digunakan. E-Cash merupakan gambaran dari simbol elektronik yang memiliki nilai (bit) dan seringkali digunakan dalam transaksi barang dan jasa. E-Cash dipublikasikan oleh institusi legal, perusahaan dan organisasi. E-Cash biasanya memiliki keterbatasan penerimaan (tergantung seberapa besar publisher market-nya)
- d. Sistem pembayaran elektronik berbasis smart-card.
Smart card didefinisikan sebagai kartu sejenis ATM yang disatukan dengan integrated circuit (IC) yang mana dapat memproses informasi. Smart card juga digunakan untuk menyimpan data pribadi, kesehatan, dan informasi asuransi. Banyak smart card yang menggunakan kombinasi password atau PIN.



Adapun pengertian electronic money menurut Peraturan Bank Indonesia No. 16/8/PBI/2014 adalah alat pembayaran yang memenuhi 4 unsur, yaitu :

- a. Diterbitkan atas nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit;
- b. Nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip;
- c. Sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut;
- d. Nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur menegenai perbankan.

Macam-Macam Uang Elektronik

Dalam peraturan Bank Indonesia No.16/8/Pbi/2014 tentang uang elektronik dijelaskan bahwa ada dua jenis uang elektronik, yaitu:

- a. Uang Elektronik Registered
- b. Uang Elektronik Unregistered

Uang elektronik yang menggunakan media chip biasanya termasuk dalam jenis uang elektronik yang tidak terregistrasi, karena tidak terregistrasi sehingga siapapun bisa yang memegang kartu dapat menggunakannya, nominal uang yang disimpan dalam kartu pun dibatasi hanya satu juta rupiah. Uang elektronik jenis ini paling cocok digunakan untuk aksi harian/ritel, karena transaksinya yang berjalan cepat. Sedangkan uang elektronik jenis kedua yaitu uang elektronik yang berbasis server, yang biasanya termasuk dalam jenis uang elektronik yang terregistrasi karena pada saat penerbitan uang elektronik, data identitas dari pemegang uang elektronik itu akan disimpan atau didata oleh acquirer (penerbit uang elektronik). Nominal uang yang dapat disimpan melalui uang elektronik jenis ini bisa mencapai lima juta rupiah. Tetapi ada saat penggunaan harus melalui identifikasi nomor telephone atau akun daring harus memasukkan kode PIN terlebih dahulu sehingga tidak semua orang bisa menggunakannya. Dari penggunaan kedua jenis uang elektronik tadi pun berbeda juga nominal dalam pemotongan saldo dalam setiap transaksi.

Ada banyak cara pembayaran yang mendukung transaksi elektronik dan ecommerce, di antaranya .:

- 1) Kartu pembayaran elektronik (baik debit maupun kredit)
- 2) E-wallets/e-purses (dompet elektronik)
- 3) Smart cards
- 4) Pembayaran nirkabel (wireless payments)
- 5) Stored-value card payments
- 6) Loyalty cards
- 7) Person-to-person payment methods.
- 8) Pembayaran elektronik pada kios – kios khusus.

Pembayaran pada transaksi elektronik pada dasarnya sama dengan pembayaran kartu kredit, hanya saja tanpa kehadiran fisik kartunya. Seperti yang telah disinggung sebelumnya, sebagai pengganti kehadiran kartu, ada informasi berkaitan dengan kartu kredit yang dipertukarkan.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang kami gunakan adalah metode penelitian kualitatif yang mengembangkan makna sosial dalam pelaksanaan penelitian kualitatif. Objek penelitian dalam penelitian kualitatif digunakan istilah informan yaitu orang yang memberikan informasi tentang data yang peneliti ingin kaitkan dengan penelitian yang sedang berlangsung. Informasi ini dapat berupa situasi dan keadaan latar belakang penelitian tentang fenomena yang diperoleh melalui



subjek penelitian. Pemanfaatan informan dalam penelitian kualitatif adalah untuk mendapatkan banyak informasi yang dibutuhkan secara efisien. Dengan bantuan informan, peneliti juga dapat bertukar pikiran atau membandingkan peristiwa yang ditemukan dalam subjek lainnya.

Dalam penelitian, informan yang dipilih adalah mahasiswa-mahasiswi yang sedang menempuh jenjang studi di kota Jakarta dan sekitarnya, karena mereka merupakan subjek yang berkaitan langsung dengan objek yang kami kaji dalam penelitian ini, sehingga kami dapat memperoleh data yang akurat.

Lokasi Penelitian

Kami melakukan penelitian ini secara daring, karena adanya keterbatasan jarak antara peneliti yang sedang berada di Kota Malang dengan informan yang berada di Kota Jakarta.

Waktu Penelitian

Waktu yang kami butuhkan untuk melakukan penelitian ini adalah 5 hari. Penelitian ini dimulai pada tanggal 23-28 November 2022 karena adanya keterbatasan waktu yang diberikan.

Subjek Penelitian

Informan yang dilibatkan dalam mengkaji penelitian ini berjumlah 20 orang dengan kriteria yaitu mahasiswa-mahasiswi aktif yang sedang menempuh jenjang studi di universitas yang ada di Kota Jakarta dan sekitarnya.

Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini kami memfokuskan pada mahasiswa-mahasiswi dengan rentang umur 17-21 tahun yang sedang melanjutkan studi di universitas di Kota Jakarta dan sekitarnya yang merupakan pengguna aktif metode E-Payment dalam bertransaksi.

Sumber Data

Sumber data yang peneliti gunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian ini yaitu sumber primer dan sekunder. Sumber primer diperoleh dengan hasil kuisioner yang disebarakan kepada mahasiswa-mahasiswi dengan kriteria yang sudah ditentukan dan menjadikan hasil tersebut sebagai sumber primer penelitian ini. Sumber sekunder yang digunakan adalah mengkaji penelitian berupa buku dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini.

Teknik Pengumpulan Data

Aspek penting dalam kelancaran pelaksanaan sebuah penelitian merupakan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data merupakan langkah inti dalam penelitian, karena tujuan dari adanya penelitian adalah mengumpulkan data dari berbagai sumber. Tanpa adanya Teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang sesuai dengan objek penelitian yang diinginkan.

Dalam metode penelitian kualitatif terdapat beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, analisis visual, studi pustaka, wawancara, kuisioner, dan angket. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang kami gunakan adalah kuisioner, dengan cara menyebarkan pertanyaan yang sudah tertera pernyataan melalui media *Google Form* kepada subjek penelitian (informan).

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang menurut kami tepat untuk penelitian ini yaitu observasi, analisis visual, dan kuisioner. Akan tetapi dikarenakan adanya keterbatasan jarak pada penelitian ini maka kami memilih kuisioner sebagai teknik pengumpulan data. Alasan peneliti menggunakan kuisioner sebagai teknik pengumpulan data adalah metode kuisioner tidak terikat jarak dan waktu sedangkan observasi dan analisis visual merupakan teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti terlibat langsung pada saat mencari sumber data tanpa adanya media perantara sehingga peneliti tidak dapat menerapkan metode tersebut karena keterbatasan ruang lingkup penelitian.

Analisis Data

Tujuan analisis data kualitatif adalah agar peneliti memperoleh makna hubungan antar variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan dalam



penelitian. Hubungan antar kalimat sangat penting karena peneliti dalam analisis kualitatif tidak menggunakan angka seperti yang dilakukan dalam analisis kuantitatif. Prinsip utama teknik analisis data kualitatif adalah mengolah dan menganalisis data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, terorganisir, terstruktur dan bermakna. Terdapat 3 tahap pengolahan data yang peneliti lakukan pada penelitian ini, yaitu :

1. Menghitung jumlah responden
Menghitung jumlah responden apakah telah memenuhi target yang di inginkan atau belum.
2. Memeriksa jawaban responden
Memeriksa kelengkapan data atas jawaban yang responden berikan melalui *google form*.
3. Menghitung data responden menggunakan rumus presentase.
Menghitung data penelitian menggunakan Skala Likert, dengan ketentuan nilai sebagai berikut:
 - 1 Jawaban SS (sangat setuju) diberi score 5.
 2. Jawaban S (setuju) diberi score 4.
 3. Jawaban R (ragu-ragu) diberi score 3.
 4. Jawaban TS (tidak setuju) diberi score 2.
 5. Jawaban STS (sangat tidak setuju) diberi score 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penyebaran Kuisioner

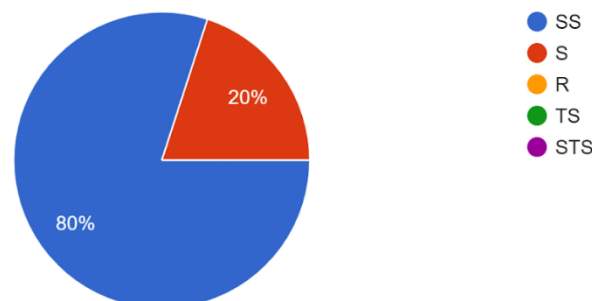
Data dalam penelitian ini didapatkan melalui metode kuisioner pada mahasiswa/mahasiswi yang sedang melanjutkan studi di Kota Jakarta dan sekitarnya. Kuisioner yang digunakan berisikan pertanyaan dan pernyataan yang telah dikembangkan oleh peneliti. Total pertanyaan dalam kuisioner sebanyak 9 pertanyaan.

Peneliti menyebarkan kuisioner kepada 20 informan, yang dimana informan-informan tersebut merupakan mahasiswa-mahasiswi universitas di Kota Jakarta dan sekitarnya. Peneliti terjun langsung dalam penyebaran kuisioner kepada para informan yang dilakukan secara daring dalam kurun waktu 5 hari, dari tanggal 23 November 2022 sampai 28 November 2022.

Deskripsi Data

Apakah anda setuju dengan adanya inovasi E-Payment dalam kegiatan transaksi?

20 responses



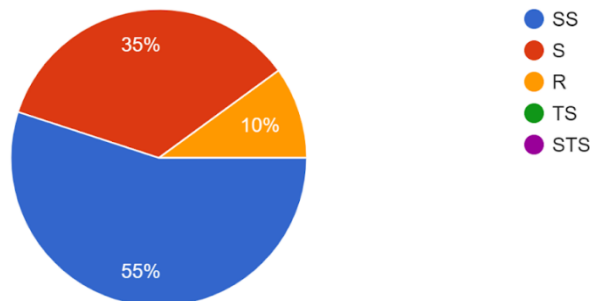
Sumber: data diolah

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa dari 20 responden 80% sangat setuju dengan adanya inovasi E-Payment lalu 20% lainnya memilih setuju dengan adanya inovasi E-Payment dalam kegiatan transaksi.



Apakah E-Payment Efektif dalam kegiatan transaksi?

20 responses

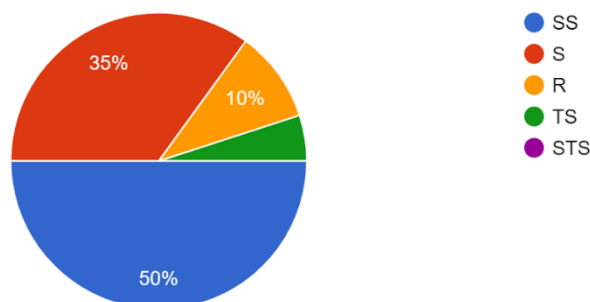


Sumber: data diolah

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa 90% dari responden setuju E-Payment efektif dalam kegiatan transaksi sedangkan 10% lainnya ragu E-Payment dikatakan efektif dalam kegiatan transaksi.

Apakah E-Payment lebih praktis daripada Mata Uang Fisik (Uang Tunai)?

20 responses

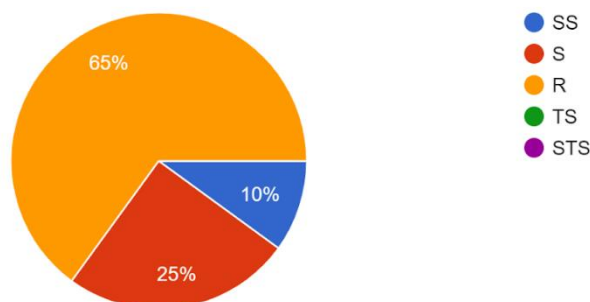


Sumber: data diolah

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa 85% setuju E-Payment lebih praktis daripada uang tunai, 10% ragu dengan praktisnya E-Payment, dan 5% tidak setuju E-Payment lebih praktis daripada mata uang tunai.

Keamanan bertransaksi menggunakan metode E-Payment sudah terjamin

20 responses



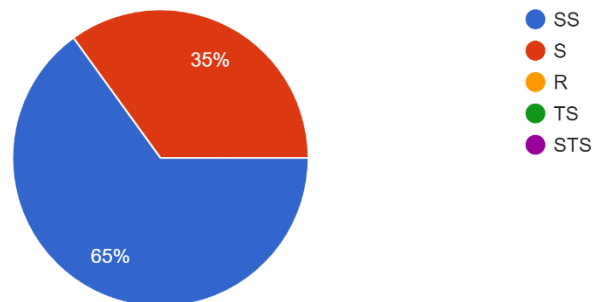
Sumber: data diolah

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa 65% ragu dengan keamanan bertransaksi menggunakan metode E-Payment sedangkan 35% setuju bertransaksi menggunakan E-Payment terjamin keamanannya.



Metode E-Payment lebih digemari karena dapat dilakukan secara mobile

20 responses

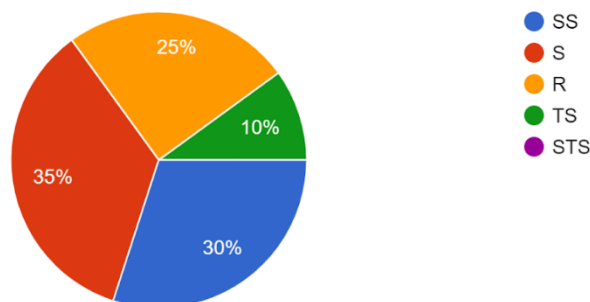


Sumber: data diolah

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa seluruh responden setuju metode E-Payment digemari karena dapat dilakukan secara *mobile* (dimana saja dan kapan saja).

Pembayaran menggunakan E-Payment lebih mudah karena dapat dijumpai di banyak tempat

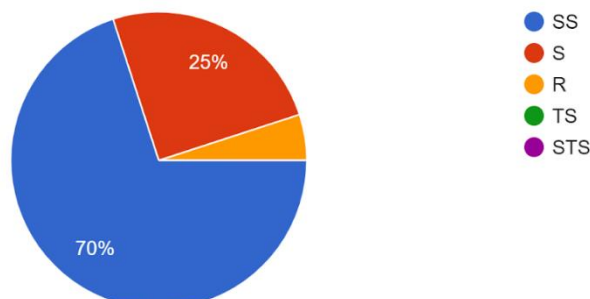
20 responses



Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa 65% responden setuju pembayaran menggunakan E-Payment lebih mudah karena dapat dijumpai di banyak tempat, 25% masih ragu dengan kemudahannya dapat dijumpai di banyak tempat, dan 10% tidak setuju karena masih sulit dijumpai di banyak tempat.

E-Payment dapat menimbulkan sifat konsumtif pada penggunanya

20 responses



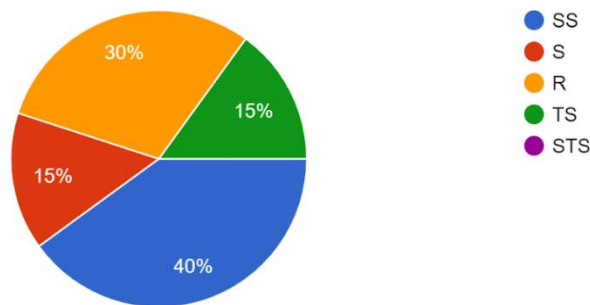
Sumber: data diolah

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa 95% responden setuju E-Payment dapat menimbulkan sifat konsumtif pada penggunanya sedangkan 5% lainnya masih ragu sifat konsumtif dapat timbul karena adanya E-Payment.



Seiring berjalannya waktu, penggunaan mesin ATM berkurang dengan adanya E-Payment

20 responses

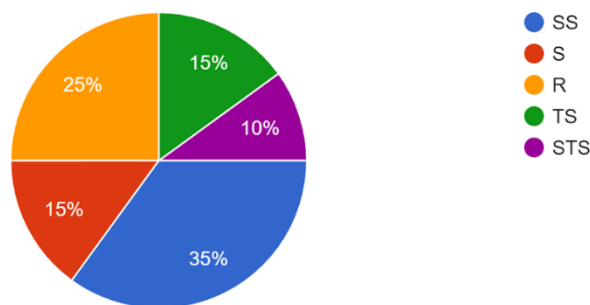


Sumber: data diolah

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa 55% responden setuju penggunaan mesin ATM berkurang dengan adanya E-Payment, 30% masih ragu dengan adanya E-Payment dapat berpengaruh pada penggunaan mesin ATM, dan 15% tidak setuju jika penggunaan mesin ATM dapat berkurang karena adanya E-Payment.

Apakah metode E-Payment dapat menggantikan uang tunai dimasa depan dalam kegiatan transaksi?

20 responses



Sumber: data diolah

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa 50% responden setuju metode E-Payment dapat menggantikan uang tunai dimasa depan dalam kegiatan transaksi, 25% masih ragu E-Payment dapat menggantikan uang tunai di kemudian hari, dan 25% tidak setuju jika uang tunai dapat digantikan dengan adanya metode E-Payment dalam kegiatan transaksi.

No	Pertanyaan	Skor				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Apakah anda setuju dengan adanya inovasi E-payment dalam kegiatan transaksi?	16	4			
2.	Apakah E-Payment Efektif dalam kegiatan transaksi?	11	7	2		
3.	Apakah E-Payment lebih praktis daripada Mata Uang Fisik (Uang Tunai)?	10	7	2	1	



4.	Keamanan bertransaksi menggunakan metode E-Payment sudah terjamin	2	5	13		
5.	Metode E-Payment lebih digemari karena dapat dilakukan secara <i>mobile</i>	13	7			
6.	Pembayaran menggunakan E-Payment lebih mudah karena dapat dijumpai di banyak tempat	6	7	5	2	
7.	E-Payment dapat menimbulkan sifat konsumtif pada penggunaanya	14	5	1		
8.	Seiring berjalannya waktu, penggunaan mesin ATM berkurang dengan adanya E-Payment	8	3	6	3	
9.	Apakah metode E-Payment dapat menggantikan uang tunai dimasa depan dalam kegiatan transaksi?	7	3	5	3	2
	JUMLAH	77	48	34	9	2
	JUMLAH SKOR	385	192	102	18	2
	TOTAL	699				
	PERSENTASE					

Sumber: data diolah

Jumlah skor observasi adalah jumlah dari skor masing-masing butir pernyataan hasil observasi yang dikalikan bobot skor menurut skala Likert. Skor maksimal adalah skor maksimal pada skala likert yang dikalikan jumlah butir soal, sehingga $77 \times 5 = 385$. Perhitungan presentase yang menggunakan rumus (5) adalah :

$$\Sigma \text{skor observasi} = (\text{jumlah} \times \text{skor SS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor S}) + (\text{jumlah} \times \text{skor R}) + (\text{jumlah} \times \text{skor TS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor sts})$$

$$\Sigma \text{skor observasi} = (77 \times 5) + (48 \times 4) + (34 \times 3) + (9 \times 2) + (2 \times 1) \quad \Sigma \text{skor observasi} = 699$$

Perhitungan presentase penggunaan metode E-Payment adalah sebagai berikut :

$$\Sigma \text{skor observasi} \div \Sigma \text{skor yang diharapkan} \times 100\%$$

$$699 \div 900 \times 100\% = 77,67\%$$

Total skor penggunaan metode E-Payment sejumlah 699 (77,67%) dari skor yang diharapkan 900 (100%). Berdasarkan table di atas total skor akhir sudah termasuk layak untuk diterapkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode E-Payment layak untuk diterapkan.

Hasil Penelitian

Seiring berkembangnya teknologi, model transaksi juga berubah mengikuti zaman serta teknologi yang ada. Model transaksi semakin zaman semakin berkembang dari barter hingga sekarang yang ramai orang tahu adalah E-Payment. Metode E-Payment hadir sebagai salah satu inovasi dalam bidang transaksi yang dilakukan secara digital atau Elektronik. E-Payment ini sangat digemari oleh kalangan remaja dan orang dewasa terlebih lagi bagi orang-orang yang senang akan *cashless*, dimana E-payment ini bisa digunakan melalui ponsel.

Berdasarkan hasil data dan hasil presentase penggunaan metode E-Payment menunjukkan (77,67%) dari skor yang diharapkan 900 (100%). Ini menunjukkan bahwa inovasi E-Payment ini disambut hangat dan digemari oleh masyarakat sebagai salah satu inovasi yang memudahkan proses transaksi baik bagi penjual maupun pembeli. Namun penggunaan metode E-Payment ini masih memerlukan banyak penyesuaian dan perbaikan kedepannya, baik dari segi system dan keamanannya. Dengan melakukan penyesuaian dan perbaikan kepada suatu permasalahan yang



terjadi pada system serta memperkuat keamanan, para pengguna pasti akan merasa nyaman dan aman dalam penggunaan metode E-payment.

PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Metode E-Payment merupakan sebuah inovasi baru dalam kegiatan transaksi yang berpengaruh bagi kegiatan mahasiswa-mahasiswi aktif di Kota Jakarta dan sekitarnya. Dengan adanya metode E-Payment para pengguna dapat melakukan transaksi secara *non tunai* dan dapat mengurangi penggunaan mata uang fisik (uang tunai), namun dengan segala kemudahan yang ada pada metode E-Payment terdapat keamanan pengguna yang masih belum terjamin, karena menurut data masih terdapat pengguna yang masih ragu atau tidak yakin dengan keamanan dari adanya metode E-Payment tersebut dalam kegiatan transaksi.

Saran

- a. Pemerintah atau pihak berwenang melakukan pengawasan kepada para pihak yang bertanggung jawab atas adanya produk E-Payment dalam kegiatan transaksi, agar penggunaannya dapat secara nyaman menggunakan E-Payment tanpa adanya rasa takut ataupun ragu saat menggunakannya.
- b. Memberikan penyuluhan agar masyarakat tidak terlena dengan kemudahan yang diberikan oleh metode E-Payment dan menimbulkan sifat konsumtif.
- c. Membatasi umur bagi pengguna metode E-Payment untuk mengontrol pengguna yang masih di bawah umur.

DAFTAR PUSTAKA

- Meliala, D. S. (2012). Penuntun praktis hukum perjanjian khusus: jual-beli, sewa-menyewa, pinjam-meminjam. https://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/4628/Djaja_142986-p.pdf?sequence=1&isAllowed=y Diakses 19 November 2022
- Ermawati, I. (2017). Jual Beli Pakaian Impor Bekas Perspektif Fiqh Muamalah dan Peraturan Menteri Perdagangan No. 51/M-Dag/Per/7/2015 tentang Larangan Impor Pakaian Bekas (Studi Kasus Toko Imanuel Desa Sumberjo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung). <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5792/5/BAB%20II.pdf> Diakses 19 November 2022
- Ming-Yen Teoh, W., Choy Chong, S., Lin, B., & Wei Chua, J. (2013). Factors affecting consumers' perception of electronic payment: an empirical analysis. *Internet Research*, 23(4), 465-485.
- Nugroho, B. (2022). PENGARUH PERSEPSI DAN ADOPSI PERILAKU KONSUMEN TERHADAP PENGGUNAAN DIGITAL PAYMENT (Studi Pada Pengguna Platfrom Digital Payment DANA di Rajeg, Kab. Tangerang) (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta).
- Oktaviana, O. (2019). PERBEDAAN LOYALITAS KONSUMEN PADA E-PAYMENT TCASH BERDASARKAN PERSEPSI MANFAAT, KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN KEPERCAYAAN PELANGGAN (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada). <http://repository.unsada.ac.id/1490/19/BAB%20II.pdf> Diakses 19 November 2022
- Reza, Y. (2019). Analisis faktor-faktor sukses sistem e-payment yang Digunakan pada karyawan pt wilmar consultancy Service cabang medan (Doctoral dissertation).
- Rizkyandy, R. (2018). APA YANG HARUS DIPERTIMBANGKAN SEBAGAI PENERIMAAN PEMBAYARAN MOBILE: INVESTIGASI FAKTOR-FAKTOR



YANG MEMPENGARUHI NIAT UNTUK MENGGUNAKAN SISTEM LAYANAN T-CASH (Doctoral dissertation, UAJY).

<http://ejournal.uajy.ac.id/15609/4/MTF025823.pdf> Diakses 19 November 2022

Saputra, A. Y. (2022). ANALISIS MINAT MAHASISWA BERALIH DARI CASH PAYMENT KE E-PAYMENT (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).

<http://repository.iainbengkulu.ac.id/9944/1/M.%20ALDI%20YOGA%20SAPUTRA.pdf> Diakses 19 November 2022