

Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa

Effects of Using Electronic Money Against Student Consumption Level

Salwa^a, Wahyu Sugeng Imam Soeparno^b

^{a,b} Universitas Sumatera Utara

✉ wawasalwa24@gmail.com, wahyusugeng@usu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh uang elektronik 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), uji validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik terhadap tingkat konsumsi mahasiswa dipengaruhi oleh pengetahuan mahasiswa akan produk uang elektronik, kemudahan transaksi yang diperoleh dari penggunaan uang elektronik dan jumlah uang elektronik yang digunakan oleh mahasiswa untuk membelanjakan kebutuhan konsumsinya.

Kata Kunci: Uang Elektronik; Pengetahuan Produk; Kemudahan Transaksi; Jumlah Transaksi

Abstract

This study aims to determine the effect of electronic money on student consumption levels. This research includes the type of qualitative descriptive research. Sampling was carried out using purposive sampling technique. The sample in this study was 100 people. The analysis technique used was descriptive analysis, cross tabulation, validity and reliability testing. The results showed that the use of electronic money on student consumption levels was influenced by students' knowledge of electronic money products, the ease of transactions obtained from using electronic money and the amount of money electronics used by students to spend their consumption needs.

Keywords: Electronic Money; Product Knowledge; Ease of Transactions; Number; Of Transactions

1. Pendahuluan

Pengeluaran untuk konsumsi merupakan nilai belanja yang dilakukan oleh seseorang untuk membeli berbagai jenis kebutuhannya dalam waktu tertentu. Pengeluaran konsumsi dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi juga membuat sistem pembayaran mengalami perkembangan dari awalnya menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran hingga menjadi pembayaran non tunai. Perubahan uang sangat pesat mengikuti perkembangan teknologi, baik kertas maupun logam dengan electronic money [1].

Pembayaran non tunai umumnya dilakukan tidak dengan menggunakan uang sebagai alat pembayaran tetapi dengan cara transfer antar bank maupun transfer intra bank melalui jaringan internal bank sendiri.

Selain itu, pembayaran non tunai juga dapat dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang diberikan bank sebagai alat pembayaran, seperti dengan menggunakan kartu ATM, kartu debit dan uang elektronik (e-money). 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 non tunai ini membuat masyarakat terutama mahasiswa lebih mudah untuk bertransaksi. Penggunaan kartu pembayaran elektronik ini merupakan pilihan bagi masyarakat, khususnya mahasiswa untuk menilai sebuah tawaran gaya hidup, menerima atau menolak sesuai dengan kebutuhan-nya. Alat pembayaran non tunai seperti kartu ATM, kartu debit dan uang elektronik (e-money) juga dapat mengatur pola hidup menjadi lebih efisien maupun lebih konsumtif. Adanya penggunaan uang elektronik yang semakin meningkat dikalangan mahasiswa ini dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa dalam berkonsumsi karena kemudahan dalam bertransaksi membuat seseorang lebih mudah membelanjakan uangnya.

Penelitian mengambil subyek mahasiswa Ekstensi Jurusan Ekonomi Pembangunan, Akuntansi dan Manajemen Universitas Sumatera Utara . Pemilihan subyek mahasiswa, terlebih mahasiswa ekonomi dalam penelitian ini dianggap sangat sesuai dengan tujuan penelitian ini karena selain sebagai pengguna uang elektronik, mahasiswa tersebut juga telah menempuh beberapa mata kuliah yang berkaitan dengan keuangan dan perbankan sehingga mereka memiliki pengetahuan yang lebih mengenai uang elektronik (e-money).

2. Landasan Teori

2.1. Teori Konsumsi Siklus Hidup

Teori konsumsi siklus hidup merupakan teori konsumsi yang dikembangkan oleh Franco Modigliani, Albert Ando, dan Richard Blumberg yang dikemukakan pada tahun 1950. Teori ini berpendapat bahwa kegiatan ekonomi adalah kegiatan seumur hidup. Menurut teori siklus hidup, faktor sosial ekonomi seseorang atau rumah tangga sangat mempengaruhi pola konsumsi orang atau rumah tangga tersebut.

2.2. Teori Pendapatan Permanen

Teori pendapatan permanen meyakini bahwa pendapatan yang mempengaruhi tingkat konsumsi. Perbedaannya terletak pada pernyataan yang menyatakan bahwa tingkat konsumsi mempunyai hubungan proporsional dengan pendapatan permanen. Yang dimaksud dengan pendapatan permanen adalah tingkat pendapatan rata-rata yang diekspektasi/ diharapkan dalam jangka panjang.

2.3. Teori Pendapatan Relatif

Teori pendapatan relatif merupakan teori yang dikembangkan oleh James Duessenberry pada tahun 1949. Teori ini lebih memperhatikan aspek psikologis rumah tangga dalam menghadapi perubahan pendapatan. Inti dari teori konsumsi pendapatan relatif adalah tingkat konsumsi masyarakat dipengaruhi oleh tingkat pendapatan disposabel di masa yang lalu, terutama tingkat pendapatan tertinggi yang pernah dicapai, karena pola konsumsi saat ini masih dipengaruhi pola konsumsi yang lalu.

2.4. Teori Konsumsi Keynes

John Maynard Keynes lewat bukunya berjudul *The General Theory of Employment, Interest, and Money*, mengemukakan suatu teori konsumsi yang disebut teori pendapatan absolut tentang konsumsi atau lebih dikenal dengan hipotesis pendapatan absolut. Teori konsumsi dari Keynes tersebut didasarkan atas dasar hukum psikologis yang mendasar tentang konsumsi, yang mengatakan apabila pendapatan mengalami kenaikan, maka konsumsi juga akan mengalami kenaikan, tetapi dengan jumlah yang lebih kecil. Kecenderungan mengkonsumsi rata-rata akan semakin kecil apabila tingkat pendapatan naik. Kecenderungan menabung rata-rata akan semakin besar apabila pendapatan naik.

3. Teknik Analisis

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan. Penelitian deskriptif kualitatif menafsirkan dan menuturkan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, sikap serta pandangan yang terjadi di dalam masyarakat, pertentangan dua keadaan atau lebih, hubungan antar variabel, perbedaan antar fakta, pengaruh terhadap suatu kondisi, dan lain-lain. Data hasil penelitian ini merupakan fakta-fakta yang ditemukan pada saat di lapangan oleh peneliti [2].

Fokus penelitian ini yaitu pada mahasiswa ekstensi Ekonomi dan Bisnis yang menggunakan alat pembayaran berupa uang elektronik. Pemilihan jenis penelitian deskriptif kualitatif sebab objek yang diteliti merupakan perilaku individu dan situasi sosial yang mana membutuhkan data primer. Dimana data tersebut harus diambil dari objek penelitian secara langsung serta dapat memahami fenomena yang terjadi secara mendalam.

Penelitian ini mendeskripsikan Pengaruh Uang Elektronik Terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Kuesioner, memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dimana responden yaitu mahasiswa Ekstensi Ekonomi dan Bisnis jurusan Akuntansi, Manajemen dan Ekonomi Pembangunan.
- Studi Kepustakaan, yaitu informasi yang digunakan oleh peneliti dalam mendapatkan informasi yang relevan berhubungan dengan penelitian, misalnya buku buku ilmiah, laporan penelitian, karangan ilmiah, skripsi dan sumber lain baik dalam bentuk cetak maupun elektronik.

Teknik Analisis Data dalam penelitian ini penulis menggunakan dengan menggunakan program SPSS (Statistic Product and Seviles Solution) versi 22.0 Metode analisis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan metode analisis deskriptif cara tabulasi, tabulasi silang (cross tab), dan gambar (grafik).

4. Pembahasan

Ada 3 faktor yang mempengaruhi tingkat konsumsi mahasiswa yaitu :

- Pengetahuan Produk
- Kemudahan Transaksi
- Jumlah Transaksi [3]

Dari tabel 1 berikut dapat dilihat bahwa uang elektronik sudah digunakan kalangan mahasiswa saat ini, pengetahuan mahasiswa akan uang elektronik 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 uang elektronik 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.

Tabel 1. Faktor Pengetahuan Produk Terhadap Penggunaan Uang Elektronik di Kalangan Mahasiswa

Faktor	Pernyataan	ST	T	CT	TT	STT	Nilai
--------	------------	----	---	----	----	-----	-------

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

Sumber: Hasil Penelitian,2019 (Data Diolah)

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

Tabel 2. Faktor Kemudahan Transaksi Terhadap Penggunaan Uang Elektronik di Kalangan Mahasiswa

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

Sumber: Hasil Penelitian,2019 (Data Diolah)

Dari tabel 2.0 diatas dapat dilihat bahwa kemudahan dari penggunaan uang elektronik sudah dirasakan manfaatnya oleh para mahasiswa yang menggunakan uang elektronik 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 uang elektronik 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

Dari hasil penelitian ini maka dapat dilihat pengaruh jumlah transaksi terhadap tingkat konsumsi mahasiswa yang terbagi atas :

- Intensitas penggunaan uang elektronik.
- Jumlah saldo rata – rata yang disimpan.
- Besaran pengeluaran konsumsi yang digunakan.

Tabel 3. Karakteristik Berdasarkan Intensitas Penggunaan

Intensitas Penggunaan	Frekuensi (orang)	Presentase %
-----------------------	-------------------	--------------

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: Hasil Penelitian,2019 (Data Diolah)

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

Tabel 4. 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: Hasil Penelitian,2019 (Data Diolah)

Tabel 4 diatas adalah data responden berdasarkan rata-rata saldo yang disimpan dalam uang elektronik. 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 5. 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: Hasil Penelitian,2019 (Data Diolah)

Tabel 5.0 diatas adalah data responden berdasarkan besaran pengeluaran konsumsi setiap bulan dengan uang elektronik. 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,-.

5. Kesimpulan

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa mahasiswa cukup mengetahui akan produk dari uang elektronik yang mereka gunakan dalam bertransaksi untuk memenuhi kebutuhan konsumsinya. Penggunaan uang elektronik dikalangan mahasiswa dapat dilihat dari jumlah transaksi yang dilakukan oleh mahasiswa tersebut dalam membelanjakan kebutuhan konsumsinya. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan rata – rata mahasiswa menggunakan 30 – 40 kali uang elektronik untuk bertransaksi dalam satu bulan sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menggunakan uang elektronik tersebut dalam transaksi setiap harinya. Pengeluaran konsumsi mahasiswa juga berada pada tingkat yang cukup besar yaitu pada nominal Rp. 750.000 – Rp. 1.000.000,- mahasiswa dapat membelanjakan saldo uang elektroniknya untuk bertransaksi dalam setiap bulan.

Referensi

- [1] Abidin, Muhammad Sofyan, (2015). Dampak Kebijakan E-money di Indonesia Sebagai Alat Sistem Pembayaran Baru. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- [2] Adiyanti, Arsita I, (2015). Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-money . Malang: Universitas Brawijaya.
- [3] Santoso, Singgih, dan Fandy Tjiptono. (2004). Riset Pemasaran Konsep dan Aplikasi dengan SPSS. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.