

SKRIPSI

FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI TINGKAT KONSUMSI MAHASISWA PENGGUNA *E-WALLET*

disusun dan diajukan oleh:

SHIVA SARI NALURITA

A011181347



**DEPARTEMEN ILMU EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

2022

SKRIPSI

FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI TINGKAT KONSUMSI MAHASISWA PENGGUNA *E-WALLET*

sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Ekonomi

disusun dan diajukan oleh:

SHIVA SARI NALURITA

A011181347



kepada

DEPARTEMEN ILMU EKONOMI

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS HASANUDDIN

2022

SKRIPSI

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI TINGKAT KONSUMSI MAHASISWA PENGGUNA E-WALLET

disusun dan diajukan oleh:

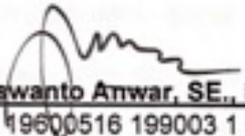
SHIVA SARI NALURITA

A011181347

telah diperiksa dan disetujui untuk diseminarkan

Makassar, 23 Maret 2022

Pembimbing I



Dr. Anas Iswanto Anwar, SE., MA., CWM®.
NIP. 19600516 199003 1 001

Pembimbing II



Dr. Hamrullah SE. M.Si. CSF.
NIP. 19681221 199512 1 001

Ketua Departemen Ilmu Ekonomi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Hasanuddin




Sanusi Fattah SE. M.Si. CSF. CWM®.
NIP. 19690413 199403 1 003

SKRIPSI

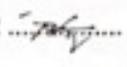
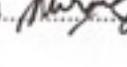
FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI TINGKAT KONSUMSI MAHASISWA PENGGUNA E-WALLET

disusun dan diajukan oleh:

SHIVA SARI NALURITA
A011181347

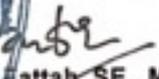
telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi
pada tanggal 18 april 2022 dan
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,
Panitia Penguji

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Anas Iswanto Anwar, SE., MA., CWM®.	Ketua	1. 
2.	Dr. Hamrullah, SE., M.Si., CSF.	Sekretaris	2. 
3.	Dr. Sabir, SE., M.Si., CWM®.	Anggota	3. 
4.	Dr. Nur Dwiana Sari Saudi, SE., M.Si., CWM®	Anggota	4. 

Ketua Departemen Ilmu Ekonomi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Hasanuddin




Dr. Sandi Fattah, SE., MSi., CSF., CWM®.
NIP . 19690413 199403 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Shiva Sari Nalurita
NIM : A011181307
Program Studi : Ilmu Ekonomi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis UNHAS
Jenjang : Sarjana (S1)

dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul

FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI TINGKAT KONSUMSI MAHASISWA PENGGUNA E-WALLET

adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Makassar, 12 April 2022

Yang membuat pernyataan,



Shiva Sari Nalurita

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap manusia yang dikehendaki-Nya dan shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, suri teladan terbaik bagi umat manusia, yang telah mengangkat umatnya dari alam yang gelap menuju alam yang penuh dengan cahaya.

Penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa dukungan dan bantuan seluruh pihak-pihak terkait baik secara langsung maupun secara tidak langsung kepada penulis. Untuk itu tidaklah berlebihan jikalau penulis mengkhususkan bagian ini hanya untuk menghaturkan banyak terima kasih kepada:

1. Orang tua penulis, Papi Syahril Anwar P dan Mami Mery Nataliza B yang senantiasa memberikan dukungan, cinta dan kasih sayang yang tiada hentinya untuk penulis dalam menempuh pendidikan serta kehidupan sampai saat ini.
2. Dosen pembimbing 1, yaitu Bapak Dr. Anas Iswanto Anwar, SE., MA., CWM®, yang senantiasa memberikan bimbingan, motivasi, dan nasihat yang diberikan kepada penulis.
3. Dosen pembimbing 2, yaitu Bapak Dr. Hamrullah, SE., M.Si., CSF., yang senantiasa memberikan bimbingan, motivasi, dan nasihat yang diberikan kepada penulis.
4. Dosen penguji Bapak Dr. Sabir, SE., M.Si., CWM®. dan Ibu Dr. Nur Dwiana Sari Saudi, SE., M.Si., CWM®. yang memberikan motivasi dan inspirasi bagi penulis untuk terus belajar dan berusaha menjadi yang lebih baik dari sebelumnya.

5. Saudari penulis yaitu kakak Mesya Assauma Nurfitriah, S.H., M.H. dan adik Kayla Natasya Sanova Hagani yang turut memberikan bantuan dan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
6. Teman- teman Ilmu Ekonomi 2018 (LANTERN) yang telah menjadi teman seperjuangan selama kegiatan perkuliahan penulis di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
7. Sahabat- sahabat tanpa nama sejak SMA (Fr, Kk, Mnb, Rr, Nm) yang telah memberikan bantuan, dukungan serta semangat kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.
8. Teman–Teman 7virus tadika mesra (Devira, Gisel, Dhana, Musda, Puput, Rahma) yang telah memberi bantuan dan dukungan kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.
9. Kawan – Kawan sejak SMP (Aqilla, Dini, Yana dan Alya) yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.
10. Teman-teman, sahabat, kerabat, keluarga, dan seluruh pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu. Semoga tali silaturahmi yang selama ini terjalin tidak akan putus. Terima kasih atas semangat, nasihat, dan seluruh bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Semoga Allah SWT melimpahkan berkah dan membalas kebaikan semua. Aamiin.

Penulis menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna bahkan banyak kekurangan akibat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman peneliti. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan segala saran serta kritik dari

berbagai pihak demi terwujudnya karya yang lebih baik di masa yang akan datang.
Penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Makassar, 12 April 2022

Penulis

Shiva Sari Nalurita

ABSTRAK

FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI TINGKAT KONSUMSI MAHASISWA PENGGUNA *E-WALLET*

Shiva Sari Nalurita
Anas Iswanto Anwar
Hamrullah

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.

ABSTRACT

FACTORS THAT AFFECT THE CONSUMPTION LEVEL OF E-WALLET USER STUDENTS

*Shiva Sari Nalurita
Anas Iswanto Anwar
Hamrullah*

This research aims to know the influence of e-wallet on the level of student consumption. This study included a type of qualitative descriptive study. Sampling is done using purposive sampling technique. The sample in this study were 100 people. The analysis technique used is descriptive analysis, data tabulation (Crosstabs), and multiple linear regression analysis. The results showed that the use of e-wallet to the level of student consumption was influenced by students' knowledge of e-wallet products, the ease of transactions obtained from the use of e-wallet and the amount of e-wallet used by students to spend their consumption needs.

Kata Kunci : Electronic Wallet (E-Wallet), Product knowledge, Ease of transaction, Amount of Transactions, Students.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Sistem Pembayaran	9
2.1.2 Dompot Digital / Electronic Wallet (e-wallet)	10
2.1.6 Teori Konsumsi	11
2.1.7 Perilaku Konsumen	14
2.2 Penelitian Terdahulu	15
2.3 Kerangka Pikir	19

2.4 Hipotesis	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Rancangan Penelitian	21
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	21
3.2.1 Tempat Penelitian	21
3.2.2 Waktu Penelitian	22
3.3 Populasi dan Sample	22
3.3.1 Populasi	22
3.3.2 Sampel	22
3.4 Jenis dan Sumber Data	23
3.4.1 Jenis Data	23
3.4.2 Sumber Data	24
3.5 Teknik Pengumpulan Data	24
3.5.1 Penelitian Lapangan	24
3.5.2 Penelitian Pustaka	24
3.6 Instrumen Penelitian	25
3.7 Metode Analisis Data	25
3.7.1 Tabulasi Silang (Crosstab).....	26
3.8 Definisi Operasional Variabel	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Karakteristik Responden	28
4.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	28
4.1.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Program Studi.....	29

4.1.3. Karakteristik Berdasarkan Umur	30
4.2 Hasil Analisis Data	30
4.2.1 Faktor Pengetahuan Produk	31
4.2.2 Faktor Kemudahan Transaksi	33
4.2.3 Faktor Jumlah Transaksi	34
4.2.3.1 Berdasarkan Intensitas Penggunaan ...	34
4.2.3.2 Berdasarkan Rata- Rata Saldo yang Disimpan	35
4.2.3.3 Berdasarkan Besaran Pengeluaran Konsumsi	36
4.3 Analisis Crosstab	37
4.3.1 Crosstab Pengetahuan Perbedaan <i>E- Wallet</i> dengan Kartu Debit atau Kredit	37
4.3.2 Crosstab Tingkat Konsumsi dan Pengetahuan <i>E-Wallet</i> Disimpan Dalam Bentuk Aplikasi Digital.....	38
4.3.3 Crosstab Tingkat Konsumsi dan Pengetahuan <i>E- Wallet</i> Terdaftar Dapat Menyimpan Maks Rp. 5jt... 39	39
4.3.4 Crosstab Tingkat Konsumsi dan Pengetahuan <i>E- Wallet</i> Tidak Terdaftar Menyimpan Maks Rp.1jt... . 40	40
4.3.5 Crosstab Tingkat Konsumsi dan Pengetahuan Bahwa <i>E-Wallet</i> Tidak Wajib Memiliki Rekening	41
4.3.6 Crosstab Tingkat Konsumsi dan Kemudahan Waktu Transaksi.....	42
4.3.7 Crosstab Tingkat Konsumsi dan Fleksibilitas Keamanan	43

4.3.8 Crosstab Tingkat Konsumsi dan Kemudahan	
Transaksi Tanpa PIN	44
4.3.9 Crosstab Tingkat Konsumsi dan Kemudahan	
Transaksi <i>E-Wallet</i> di Retail Mikro.....	45
4.3.10 Crosstab Tingkat Konsumsi dan Kemudahan	
Pengisian Ulang (Top Up) Saldo <i>E-Wallet</i>	46
4.4 Analisis Regresi Linear Berganda	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Transaksi Uang Elektronik di Indonesia	3
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 Jumlah Mahasiswa Aktif Angkatan 2018-2020.....	22
Tabel 3.2 Bobot Skala <i>Likert</i>	25
Tabel 4.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	28
Tabel 4.2 Responden Berdasarkan Program Studi	29
Tabel 4.3 Responden Berdasarkan Umur	29
Tabel 4.4 Faktor Pengetahuan Produk Terhadap Pengguna <i>E-Wallet</i> di Kalangan Mahasiswa	31
Tabel 4.5 Faktor Kemudahan Transaksi Terhadap Penggunaan <i>E-Wallet</i> di Kalangan Mahasiswa.....	33
Tabel 4.6 Jumlah Transaksi Berdasarkan Intensitas Penggunaan	34
Tabel 4.7 Jumlah Transaksi Berdasarkan Rata-Rata Saldo yang Disimpan	35
Tabel 4.8 Jumlah Transaksi Berdasarkan Besaran Pengeluaran Konsumsi	36
Tabel 4.9 <i>Crosstab</i> Pengetahuan Perbedaan <i>E- Wallet</i> dengan Kartu Debit atau Kredit.....	37
Tabel 4.10 <i>Crosstab</i> Tingkat Konsumsi dan Pengetahuan <i>E-Wallet</i> Disimpan Dalam Bentuk Aplikasi Digital.....	38
Tabel 4.11 <i>Crosstab</i> Tingkat Konsumsi dan Pengetahuan <i>E- Wallet</i> Terdaftar Dapat Menyimpan Maks Rp. 5jt.....	39
Tabel 4.12 <i>Crosstab</i> Tingkat Konsumsi dan Pengetahuan <i>E- Wallet</i> Tidak Terdaftar Dapat Menyimpan Maks Rp. 1jt	40

Tabel 4.13 <i>Crosstab</i> Tingkat Konsumsi dan Pengetahuan Bahwa <i>E-Wallet</i> Tidak Wajib Memiliki Rekening	41
Tabel 4.14 <i>Crosstab</i> Tingkat Konsumsi dan Kemudahan Waktu Transaksi... ..	42
Tabel 4.15 <i>Crosstab Tingkat Konsumsi dan Fleksibilitas</i> Keamanan ...	43
Tabel 4.16 <i>Crosstab</i> Tingkat Konsumsi dan Kemudahan Transaksi Tanpa PIN	44
Tabel 4.17 <i>Crosstab</i> Tingkat Konsumsi dan Kemudahan Transaksi <i>E-Wallet</i> di Retail Mikro.....	45
Tabel 4.18 <i>Crosstab</i> Tingkat Konsumsi dan Kemudahan Pengisian Ulang (Top Up) Saldo <i>E-Wallet</i>	46
Tabel 4.19 Hasil Regresi Variabel	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Jumlah Uang Elektronik Beredar 2015 – 2020	2
Gambar 2.1 Kerangka Pikir	19

BAB I

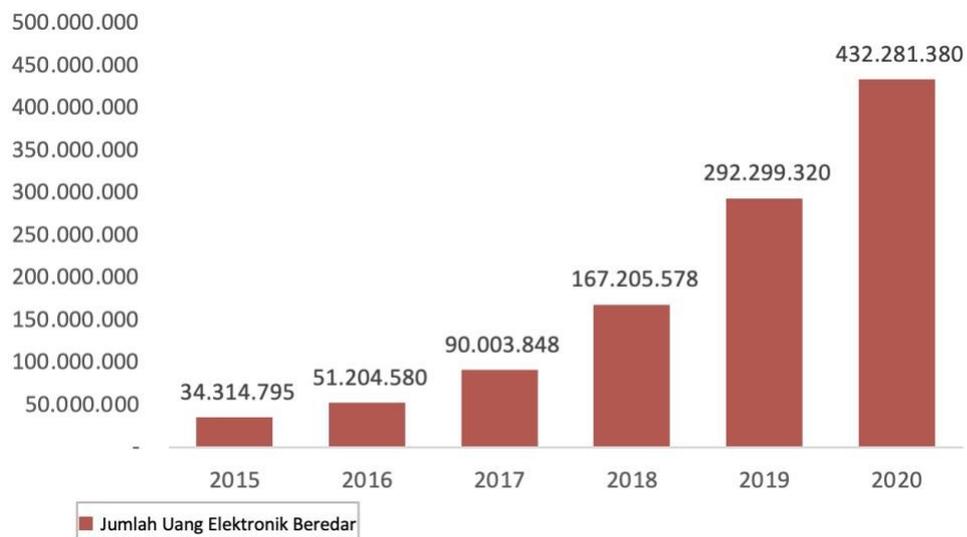
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 yg 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.



Gambar 1.1

Grafik Jumlah Uang Elektronik Beredar 2015 – 2020

Sumber : Bank Indonesia

Berdasarkan gambar 1.1 dapat kita lihat bahwa pemakaian uang

elektronik semakin bertambah seiring berjalannya tahun, hal tersebut terlihat dari peningkatan jumlah uang elektronik yang beredar di masyarakat dimana

pengguna uang elektronik pada tahun 2020 sudah mencapai sebanyak 432 juta satuan dibandingkan dengan tahun sebelumnya masih menginjak angka 292 juta satuan pengguna pada tahun 2019.

Tabel 1.1
Transaksi Uang Elektronik di Indonesia

Periode	Transaksi Uang Elektronik (<i>e-money</i>)	
	Nilai (Rupiah)	Volume (Transaksi)
2015	535.579.528	5.283.018
2016	683.133.352	7.063.689
2017	943.319.933	12.375.469
2018	2.922.698.905	47.198.616
2019	5.226.699.919	145.165.468
2020	4.625.703.561	204.909.170

Sumber : Bank Indonesia

Tabel 1.1 menunjukkan peningkatan penggunaan uang elektronik yang signifikan dari tahun ke tahun sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan uang elektronik di Indonesia sudah diterima dan digunakan oleh masyarakat sebagai bagian dari kegiatan bertransaksi.

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% (*year on year/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 yang mana menurut Mankiw dalam Ferry Fabi Fadlillah (2018) penurunan permintaan uang akan menyebabkan penurunan tingkat suku bunga di pasar uang karena masyarakat akan memilih menggunakan alat pembayaran non tunai yang dibarengi dengan 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. Dalam perkembangannya 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 *consumption* atau 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) mengatakan bahwa 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 membuat 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 dikalangan 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 terlebih 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*).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Konsumsi Mahasiswa Pengguna *E-Wallet*”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dikemukakan dalam penulisan ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh pengetahuan penggunaan *e-wallet* terhadap tingkat konsumsi mahasiswa?
2. Bagaimana pengaruh kemudahan penggunaan *e-wallet* terhadap tingkat konsumsi mahasiswa?
3. Bagaimana pengaruh jumlah transaksi penggunaan *e-wallet* terhadap konsumsi mahasiswa?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengetahuan mahasiswa tentang *e-wallet*
2. Untuk mengetahui kemudahan penggunaan *e-wallet* dikalangan mahasiswa
3. Untuk mengetahui pengaruh *e-wallet* terhadap konsumsi mahasiswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Penulisan ini merupakan hasil dari studi ilmiah yang dapat memberikan masukan pemikiran dan ilmu pengetahuan tambahan khususnya mengenai sistem pembayaran elektronik menggunakan *e-wallet*.
2. Dapat dijadikan referensi atau sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai *e-wallet*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai Sistem Pembayaran, *Electronic Wallet (e-wallet)*, Teori Konsumsi dan Perilaku Konsumsi.

2.1.1 Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran adalah sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Media yang digunakan untuk pemindahan nilai uang tersebut sangat beragam, mulai dari penggunaan alat pembayaran yang sederhana sampai pada penggunaan sistem yang kompleks dan melibatkan berbagai lembaga serta aturan mainnya (Bank Indonesia, 2011).

Secara garis besar sistem pembayaran dibagi menjadi dua yaitu sistem pembayaran tunai dan sistem pembayaran non-tunai. Perbedaan mendasar terletak pada instrumen yang digunakan. Sistem pembayaran tunai menggunakan uang kartal (uang kertas dan logam) sebagai alat pembayaran. Sedangkan pada sistem pembayaran non-tunai, instrumen yang digunakan berupa Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK), cek, bilyet giro, nota debit, maupun uang elektronik (*card based* dan *server based*).

2.1.2 *Electronic Wallet (e-wallet)*

Electronic wallet (e-wallet) adalah uang elektronik berbentuk aplikasi yang berbasis server sehingga dalam penggunaannya diperlukan koneksi dengan server penerbit dan internet. Kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkan produk *e-wallet* memberikan dampak semakin meningkatnya penggunaan transaksi menggunakan *e-wallet* di kalangan masyarakat. Penerimaan masyarakat akan uang elektronik sebagai alat pembayaran ini tidak terlepas dari penerimaan masyarakat akan hadirnya teknologi dalam uang elektronik. Hal ini berkaitan dengan teori TAM (Technology Acceptance Model) yang dikembangkan oleh Fred Davis. Dalam TAM, Davis menemukan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan teknologi diantaranya adalah *perceived easy to use* (kemudahan) menjadi faktor penentu dasar penerimaan penggunaan teknologi. Lebih lanjut, Davis menyebutkan terdapat 4 indikator kemudahan (*perceived easy to use*) ini dalam Rithmaya, yakni mudah dipelajari, fleksibel, serta mudah digunakan. Adapun peran *e-wallet* terhadap perekonomian dan kebijakan moneter sebagai berikut:

1. Peranan Dompot Digital (*e-wallet*) Terhadap Perekonomian

Peningkatan metode transaksi menggunakan dompet digital (*e-wallet*) ini dapat memberikan manfaat atau meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui beberapa cara yaitu: mengurangi *opportunity cost* masyarakat, fasilitas pembiayaan tanpa bunga,

mendorong kenaikan tingkat konsumsi dan *velocity of money* serta mendorong aktivitas sektor riil dan pertumbuhan ekonomi.

2. Peranan Dompot Digital (*e-wallet*) Terhadap Kebijakan Moneter

Pengaruh aliran dana yang masuk ke *e-wallet* mempengaruhi kondisi keuangan Indonesia. Pada dasarnya semakin tinggi penggunaan *e-wallet* pasti akan mempengaruhi peredaran uang kartal. Berkurangnya peredaran uang kartal akan meningkatkan penawaran atas uang maka akan memicu indikasi terjadinya inflasi. Pengaruh inovasi dalam alat pembayaran elektronik dapat menimbulkan komplikasi dalam penggunaan target kuantitas dalam pengendalian moneter.

2.1.3 Teori Konsumsi

Konsumsi merupakan kegiatan menggunakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup. Tindakan konsumsi dilakukan setiap hari oleh siapapun, tujuannya adalah untuk memperoleh kepuasan setinggi-tingginya dan mencapai tingkat kemakmuran dalam arti terpenuhi berbagai macam kebutuhan, baik kebutuhan pokok maupun sekunder. Tingkat konsumsi memberikan gambaran tingkat kemakmuran seseorang atau masyarakat. Konsumsi secara umum diartikan sebagai penggunaan barang-barang dan jasa yang secara langsung akan memenuhi kebutuhan manusia (Todaro, 2002).

Teori Keynes (*Keynesian Consumption Model*)

a. Hubungan Pendapatan *Disposable* dan Konsumsi

Keynes menjelaskan bahwa konsumsi saat ini (*current consumption*) sangat dipengaruhi oleh pendapatan *disposable* saat ini (*current disposable income*). Jika pendapatan *disposable* meningkat, maka konsumsi juga akan meningkat. Selanjutnya menurut Keynes ada batas konsumsi minimal yang tidak tergantung pada pendapatan. Artinya tingkat konsumsi itu harus dipenuhi, walaupun tingkat pendapatan sama dengan nol. Itulah yang disebut dengan konsumsi otonomus.

Fungsi persamaan :

$$C = C_0 + bY_d$$

Di mana:

C = Konsumsi

C_0 = Konsumsi otonomus

b = Marginal Propensity to Consume (MPC)

Y_d = Pendapatan Disposable $0 \leq b \leq 1$

b. Kecenderungan Mengonsumsi Marjinal (*Marginal Propensity to Consume*)

Kecenderungan mengonsumsi marjinal (*Marginal Propensity to Consume*) disingkat MPC adalah konsep yang memberikan gambaran tentang berapa konsumsi akan bertambah bila pendapatan disposabel bertambah

satu unit.

Fungsi persamaan :

$$\text{MPC} = \frac{\partial C}{\partial Y_d}$$

Keynes menduga bahwa kecenderungan mengkonsumsi marginal (*Marginal Propensity to Consume*) jumlah yang dikonsumsi dalam setiap tambahan pendapatan adalah antara nol dan satu. Kecenderungan mengkonsumsi marginal adalah krusial bagi rekomendasi kebijakan Keynes untuk menurunkan pengangguran yang kian meluas. Kekuatan kebijakan fiskal, untuk mempengaruhi perekonomian seperti ditunjukkan oleh pengganda kebijakan fiskal muncul dari umpan balik antara pendapatan dan konsumsi.

c. Kecenderungan Mengkonsumsi Rata-Rata

Kecenderungan mengkonsumsi rata-rata (*Average Propensity to Consume*) disingkat APC adalah rasio antara konsumsi total dengan pendapatan disposabel total

Fungsi persamaan :

$$\text{APC} = \frac{C}{Y_d}$$

Keynes menyatakan bahwa rasio konsumsi terhadap pendapatan, yang disebut kecenderungan mengkonsumsi rata-rata (*APC*), turun ketika pendapatan

naik. Ia percaya bahwa tabungan adalah kemewahan, sehingga ia berharap orang kaya menabung dalam proporsi yang lebih tinggi dari pendapatan mereka ketimbang si miskin.

2.1.4 Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen adalah kegiatan mengambil keputusan untuk menggunakan barang dan jasa dengan pertimbangan sebelumnya dalam proses mendapatkan, menilai dan menggunakan suatu produk barang atau jasa tersebut. Mempelajari perilaku konsumen berarti mempelajari bagaimana konsumen membuat keputusan dengan menggunakan sumber daya yang dimiliki (waktu, uang dan usaha) untuk memperoleh produk atau jasa yang mereka inginkan. Perilaku konsumtif merupakan perilaku konsumen yang cenderung melakukan konsumsi tanpa batas dan lebih mementingkan faktor keinginan dibandingkan kebutuhan. Perilaku konsumtif juga diasumsikan sebagai kegiatan membeli barang tanpa pertimbangan rasional atau bukan atas dasar kebutuhan pokok, konsumen tidak lagi membedakan antara kebutuhan dan keinginan, membeli produk hanya karena iming iming hadiah, karena kemasan menarik, ingin mencoba produk baru tanpa memperdulikan kebutuhan untuk produk atau konsumsi tersebut.

Para ahli ekonomi berusaha menjelaskan perilaku konsumen yang diilustrasikan dengan hukum permintaan dengan

menggunakan pendekatan *Marginal Utility (MU)*, dan *Indifference Curve (IC)*.

A. *Marginal Utility (MU)*

Pada teori ini menggunakan asumsi bahwa utilitas merupakan kuantitas yang dapat diukur dengan bilangan kardinal, tak tergantung, dan adiktif atau dapat ditambahkan. Sedangkan *Marginal Utility* adalah tambahan kepuasan karena menambahkan konsumsi satu unit barang.

B. *Indifference Curve (IC)*

Indifference curve digunakan untuk mengukur kepuasan secara ordinal yaitu mengukur secara relatif dengan menggunakan fungsi preferensi. Preferensi konsumen sebagai salah satu pilihan suka atau tidak suka oleh seseorang terhadap komoditi yang dikonsumsi.

2.2 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Putri Ratna Nelasari dan Hendry Cahyono (2018)	Pengaruh Sistem Transaksi Non Tunai Terhadap Tingkat Konsumsi Masyarakat di Surabaya	Hasil analisis mengungkapkan bahwa transaksi non tunai dan konsumsi masyarakat di Surabaya memiliki hubungan kausalitas satu arah yaitu variabel sistem transaksi non tunai atau variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y atau variabel konsumsi masyarakat

			namun variabel Y mempengaruhi variabel X atau variabel sistem transaksi non tunai.
2.	Rida Nur Afiah (2020)	Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)	Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif..Adapun perilaku konsumtif yang ditimbulkan dalam penggunaan uang elektronik adalah tida mempertimbangkan fungsi/kegunaan, mengonsumsi barang secara berlebihan, mendahulukan keinginan daripada kebutuhan, dan tidak ada skala prioritas.
3.	Ilham Akbar (2020)	Pengaruh Sistem Transaksi Non Tunai Terhadap Tingkat Konsumsi Masyarakat	Hasil penelitian ini mendapati bahwa terdapat pengaruh positif antara sistem transaksi non-tunai terhadap tingkat konsumsi masyarakat. Hal ini disimpulkan berdasarkan uji parsial atau uji-t menunjukkan bahwa sistem transaksi non-tunai berpengaruh positif terhadap tingkat konsumsi.

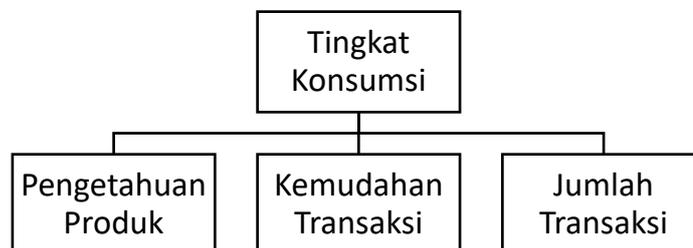
			Artinya jika ada peningkatan penggunaan atau kepercayaan atas variabel sistem transaksi non-tunai maka tingkat konsumsi juga akan meningkat.
4.	Salwa (2019)	Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik terhadap tingkat 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.
5.	Ahmad Irkham (2020)	Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pengguna Electronic Wallet	Hasil penelitian memperlihatkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan perilaku konsumtif pada mahasiswa pengguna e-wallet di Kota Semarang dengan taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin

		(E-Wallet) di Kota Semarang	tinggi kontrol diri mahasiswa pengguna e wallet, maka akan semakin rendah perilaku konsumtif yang dimiliki.
6.	Nur Diana (2018)	Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Penggunaan Electronic-Money di Indonesia	Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa kepercayaan, motivasi hedonis, pengaruh sosial, kondisi pendukung, dan nilai harga terbukti memengaruhi minat konsumen untuk menggunakan e-money. Sementara, ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan persepsi keamanan teknologi tidak menunjukkan adanya pengaruh pada minat penggunaan e-money. Maka dari itu, pemerintah dan perusahaan penyedia layanan e-money perlu mempertimbangkan kepercayaan, motivasi hedonis, pengaruh sosial, kondisi pendukung, dan nilai harga dalam rangka peningkatan layanan e-money.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono,2017). Kerangka berpikir mengemukakan tentang variabel penelitian yang akan diteliti oleh penulis, yaitu pengetahuan produk, kemudahan transaksi, potongan harga, dan jumlah transaksi merupakan variabel independen sedangkan tingkat konsumsi sebagai variabel dependen.

Kerangka pikir dalam penelitian yang akan diteliti oleh penulis dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir dari hasil kajian literatur, maka hipotesis yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

- H1 : Diduga faktor pengetahuan produk mempengaruhi tingkat konsumsi mahasiswa
- H2 : Diduga faktor kemudahan transaksi mempengaruhi tingkat konsumsi mahasiswa
- H3 : Diduga jumlah transaksi mempengaruhi tingkat konsumsi mahasiswa