

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MAHASISWA DALAM PEMILIHAN *E-MONEY*

Dyah Ika Rahmawati¹ Martha Suhardiyah²

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya^{1,2}

Email: dyahika701@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam pemilihan *e-money* dan untuk mengetahui faktor yang paling dominan memengaruhi mahasiswa dalam pemilihan *e-money*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan sampel sejumlah 96 mahasiswa akuntansi 2016-2019, dengan Teknik pengumpulan data memberikan kuesioner kepada responden. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif. Berdasarkan analisis data mendapatkan hasil bahwa dari seluruh indikator yang telah diajukan yaitu minat, risiko, kemudahan dan fitur layanan termasuk dalam faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam pemilihan *e-money* dan indikator yang paling dominan mempengaruhi mahasiswa dalam pemilihan *e-money* yaitu indikator risiko, karena sebagian besar mahasiswa kurang paham terhadap risiko-risiko yang timbul dari penggunaan *e-money*.

Kata Kunci: *E-money*, Minat, Risiko, Kemudahan, Fitur Layanan

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the factors that influence students in e-money selection and to find out the most dominant factors influencing students in e-money selection. This research is a quantitative descriptive study with a sample of 96 accounting students for 2016-2019, with data collection techniques giving questionnaires to respondents. The data analysis technique used is descriptive analysis. Based on data analysis, the results show that from all the indicators that have been proposed, namely interest, risk, convenience and service features included in the factors that influence students in e-money selection and the most dominant indicator influencing students in e-money selection, namely risk indicators, because most students do not understand the risks arising from the use of e-money.

Keywords: *E-money*, Interests, Risk, Ease, Service Features

PENDAHULUAN

Sistem alat pembayaran di Indonesia semakin canggih, karena didorong oleh perkembangan teknologi informasi. Untuk itu, masyarakat dalam melakukan kegiatan sehari-hari tidak bisa terlepas dari suatu teknologi informasi (Aba, 2018). Barter dikenal dengan istilah tukar menukar. Pada zaman sebelum modern seperti sekarang ini, masyarakat masih menggunakan sistem pembayaran yang dirasa tidak efektif dikarenakan harus tukar menukar barang dengan seseorang yang saling membutuhkan. Zaman terus berkembang yang saat ini masyarakat masih menggunakan uang kartal

yang diterbitkan oleh Bank Indonesia (BI). Selain menerbitkan uang kartal Bank Indonesia juga menerbitkan uang giral dan surat berharga sebagai alat pembayaran yang sah. Teknologi yang berkembang dengan sangat pesat membuat Bank Indonesia juga lebih meningkatkan sistem pembayaran yakni berupa pembayaran elektronik yang dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi. Media elektronik tertentu yang dapat menyimpan nilai uang sebagai alat pembayaran di manapun dan kapanpun tanpa membawa uang tunai disebut dengan *E-money* (bi.go.id).

Kita dalam melakukan kegiatan sehari-hari dapat menyita banyak waktu dan dituntut seefisien mungkin dalam menggunakan waktu menjadi alasan utama masyarakat dalam menggunakan *e-money*. Selain dapat lebih mengefisienkan waktu, alat pembayaran elektronik yang dibuat oleh lembaga bank dan nonbank dapat menghindari pemalsuan uang dan masyarakat dimudahkan dalam transaksi jual beli secara *online* maupun transfer. Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik, untuk menerbitkan alat pembayaran non tunai tentunya harus memiliki unsur-unsur resmi sebagai berikut:

1. Penerbit terlebih dahulu menerima setoran nilai uang dari pemegang.
2. Server atau *chip* berupa media elektronik untuk menyimpan nilai uang.
3. Pemegang dapat menggunakannya sebagai alat pembayaran; dan
4. Peraturan perbankan yang sesuai dengan undang-undang nilai *e-money* yang telah disetorkan akan dikelola oleh penerbit sebagaimana semestinya.

Produk *e-money* di Indonesia memiliki beberapa macam yang dikeluarkan oleh lembaga perbankan maupun nonbank diantaranya, Flazz BCA, BRIZZI BRI, *e-money* Mandiri, TapCash BNI, Indomart Card, Doku Wallet, Gopay, OVO, LinkAja, Dana, iSaku dan masih banyak lagi.

Data statistik Bank Indonesia (BI) mengungkapkan besar nilai transaksi pada *e-money* menunjukkan kenaikan. Bulan November 2017 mengalami kenaikan mencapai 128,51 juta. Yang semula 157% menjadi 330,67 juta transaksi. Kenaikan besaran nilai transaksi juga akan meningkatkan jumlah uang yang beredar di masyarakat (keuangan.kontan.co.id). Pertumbuhan *e-money* yang sangat signifikan meningkat sebesar 77,6%. Data tersebut dilaporkan oleh Bank Indonesia hingga bulan Februari 2019 (komas.com).

Banyak karya ilmiah yang juga telah meneliti mengenai *e-money*. Beberapa penelitian terdahulu yang meneliti *e-money* seperti yang dilakukan oleh Setyo, Dede, dan Usep (2015) yang menemukan hasil bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan, fitur layanan, dan kepercayaan sangat mempengaruhi minat penggunaan dari produk *e-money* card secara signifikan. Hasil tersebut sejalan

dengan penelitian yang dilakukan oleh Dita (2018) yang menemukan hasil bahwa minat masyarakat dalam menggunakan *e-money* dipengaruhi oleh persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi risiko, dan kepercayaan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti menggunakan *e-money* sebagai topik penelitian dan minat, risiko, kemudahan dan fitur layanan sebagai indikator dalam penelitian yang diangkat dalam satu judul yakni “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Dalam Pemilihan *E-money*”.

TINJAUAN PUSTAKA

Minat menggunakan merupakan perasaan seseorang yang muncul keinginan untuk mencoba dan memiliki suatu produk setelah orang tersebut mendapatkan dorongan dari produk yang dilihatnya menurut Kotler dalam (Wibowo, Dede, & Usep, 2015). Minat menggunakan termasuk dalam aspek kepribadian atas kemauan yang dimiliki oleh seseorang.

Risiko adalah konsekuensi dan ketidakpastian yang tidak diinginkan dari suatu produk atau layanan (Dwi & Raisa, 2016). Risiko berarti terdapat unsur bahaya yang ditimbulkan dari suatu kegiatan yang terjadi sekarang maupun kegiatan atau kejadian dimasa mendatang.

Teori kemudahan terdapat beberapa hal yang dapat untuk diidentifikasi yaitu *ease to learn, ease to use, clear and understandable, and become skillful* (Wibowo et al., 2015). Dimana dalam teori kemudahan dapat diartikan suatu teknologi harus mudah untuk dipelajari oleh pengguna, teknologi mudah untuk digunakan oleh pengguna, teknologi harus jelas dan mudah dimengerti oleh pengguna, serta dengan adanya teknologi pengguna diharapkan menjadi terampil dalam menggunakan teknologi. Untuk itu, seseorang yang merasa bahwa sistem informasi yang mudah digunakan maka ia akan menggunakannya dan seseorang percaya bahwa dengan menggunakan teknologi akan sangat bermanfaat bagi dirinya dan terbebas dari usaha yang keras.

Fitur layanan dapat diartikan suatu komponen yang digunakan untuk menambahkan fungsi dari suatu produk (Wibowo et al., 2015). Keberagaman fitur yang terdapat pada suatu layanan menjadikan alasan konsumen untuk memilih suatu produk. Produsen jika memiliki keberagaman fitur, keberagaman layanan transaksi, inovasi produk dan kemudahan dalam mengakses informasi maka dapat dijadikan senjata yang kuat untuk bersaing dengan produk yang lain, sehingga dapat menarik minat konsumen dan konsumen dapat mempertimbangkan atau bahkan memilih produk tersebut dengan berbagai macam fitur tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Sasaran yang dijadikan dalam penelitian yaitu mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif, dimana penelitian ini akan mendeskripsikan secara sistematis mengenai faktual dan akurat mengenai fakta pada suatu populasi tertentu secara detail.

Populasi dan Sampel

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah Mahasiswa/i Fakultas Ekonomi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya tahun ajaran 2019-2020 dengan jumlah 1.935 dan sampel yang akan dijadikan penelitian adalah Mahasiswa/i program Studi Akuntansi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Angkatan 2016-2019 dengan jumlah 96.

Teknik Pengambilan Sampel

Teknik dalam pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling yaitu pengambilan sampel akan dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata atau kedudukan yang ada dalam populasi. Untuk menghitung jumlah sampel yang akan diteliti, penulis menggunakan rumus slovin menurut (Wahyudi, 2017) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(d)^2}$$

Keterangan :

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran populasi

d = Tingkat kesalahan yang dipilih (1%, 5%, dan 10%)

Dari data penelitian didapatkan sebanyak 1.935 populasi dan tingkat kesalahan yang dipilih sebesar 10%. Hasil perhitungan sampel inilah yang nantinya akan disesuaikan demi kesempurnaan hasil. Berdasarkan perhitungan di atas maka jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 96 responden.

Jenis Dan Sumber Data

Jenis data dalam penelitian ini merupakan data primer artinya data yang didapatkan tidak melalui pihak ketiga melainkan peneliti terjun langsung kelapangan untuk mengumpulkan data tersebut sedangkan sumber data yang diperoleh peneliti dengan membagikan kuesioner kepada responden.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu survey dan dokumentasi. Di mana survey dilakukan di fakultas ekonomi dengan memberikan kuesioner kepada 96 responden untuk mengumpulkan data. Kuesioner yang diberikan kepada responden bersifat tertutup karena telah diberikan pilihan jawaban. Pada Teknik dokumentasi peneliti mengcopy data jumlah populasi yang