

## **Pengaruh Transaksi *E-wallet* Terhadap Arus Kas Anak Muda Dalam Menghadapi Gaya Hidup Hedonisme**

Bagas Susilo<sup>1</sup>, Bianca Anne<sup>2\*</sup>, Dhika Pramudya<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Malang

\*bianca.anne.2104226@students.um.ac.id

### **Abstrak**

*E-wallet* merupakan produk *financial technology* yang berfungsi sebagai alternatif pembayaran menggunakan internet melalui aplikasi di *smartphone*. Dalam kaitan tersebut, rata-rata pengguna *e-wallet* adalah generasi milenial dan generasi Z. Dari hal tersebut, peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh transaksi *e-wallet* terhadap arus kas anak muda di tengah gaya hidup hedonisme. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh transaksi *e-wallet* terhadap arus kas anak muda dalam menghadapi hedonisme, maka peneliti mengambil sampel secara acak dengan kriteria usia 18-42 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan analisis data sederhana dengan melihat tren jawaban dari responden dan didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh transaksi *e-wallet* terhadap arus kas anak muda dalam menghadapi gaya hidup hedonism cukup signifikan.

**Kata Kunci:** *E-wallet*, Financial Technology, Arus kas

### **Abstract**

*E-wallet* is a financial technology product that functions as an alternative to payments using the internet through an application on a smartphone. In this regard, the average *e-wallet* users are millennials and generation Z. From this, the researcher aims to find out how much influence *e-wallet* transactions have on the cash flow of young people in the midst of a hedonistic lifestyle. To find out how much influence *e-wallet* transactions have on the cash flow of young people in the face of hedonism, the researchers took a random sample with the criteria of age 18-42 years. This study uses quantitative methods and simple data analysis by looking at the trend of respondents' answers and the results show that there is a significant effect of *e-wallet* transactions on young people's cash flows in facing a hedonism lifestyle.

**Keywords:** *E-wallet*, Financial Technology, Cash flow

### **PENDAHULUAN**

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi sangat begitu pesat dan banyak masyarakat di Indonesia sudah menerapkan berbagai kegiatan di dalam rumah ataupun kegiatan di luar rumah tanpa harus terjun secara langsung. Dengan adanya teknologi digital (internet) masyarakat sekarang dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktivitas yaitu bersosialisasi, melakukan pembelajaran melalui online, berbelanja secara online, dan yang terpenting dapat memperoleh informasi yang sangat cepat melalui teknologi digital (internet) ini. Dengan adanya perkembangan pengguna teknologi digital (internet) yang sangat pesat, pembayaran banyak menggunakan dompet digital atau bisa disebut *e-wallet*.

*E-wallet* ini sangat mudah digunakan dan tidak perlu membuka rekening seperti di Bank, cukup menggunakan akun maka bisa digunakan untuk menyimpan uang sementara. Dalam penggunaannya, seringkali digunakan untuk membayar belanja online, transportasi, dan tagihan-tagihan. Hal itu seringkali membuat para pengguna khususnya anak muda tidak membatasi pengeluarannya selama bertransaksi menggunakan *e-wallet*. Untuk itu, peneliti bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh transaksi *e-wallet* terhadap arus kas anak muda di tengah gaya hidup hedonisme.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### ***E-wallet***

*E-wallet* (dompet elektronik) merupakan salah satu bentuk *Fintech* (*Finance Technology*) yang memanfaatkan media internet dan digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembayaran. *E-wallet* muncul menawarkan lebih banyak kemudahan dengan teknologi terkini yang dapat diakses oleh semua kalangan (Nawawi, 2020). Sedangkan menurut Rahmayani (2018), dompet elektronik (*e-wallet*) adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-wallet* merupakan produk *financial technology* yang memanfaatkan internet untuk menyimpan data instrumen pembayaran dan digunakan sebagai metode pembayaran.

### **Arus Kas**

Laporan arus kas merupakan laporan memberikan informasi keluar dan masuknya kas dalam suatu perusahaan, yang disebabkan oleh adanya aktivitas operasi, investasi, dan pendanaan. Laporan arus kas biasanya dibuat dalam bentuk anggaran dan realisasi (Maruta, 2017). Menurut Donald E. Kieso dkk. dalam bukunya *Intermediate Accounting*, Laporan arus kas melaporkan penerimaan kas, pembayaran kas dan perubahan bersih pada kas yang berasal pada kas yang berasal pada aktivitas operasi, investasi, dan pendanaan dari suatu perusahaan selama suatu periode dalam format yang merekonsiliasi saldo kas dan akhir. Menurut kami, dapat disimpulkan arus kas adalah aktivitas kas yang digunakan untuk operasional selama suatu periode dan menginterpretasikan anggaran dan realisasinya.

### **Gaya Hidup Hedonisme**

Hedonisme adalah pandangan hidup yang menganggap bahwa kesenangan dan kenikmatan materi adalah tujuan utama hidup. Bagi para penganut paham ini, bersenang-senang, pesta pora, dan pelesiran merupakan tujuan utama hidup, entah itu menyenangkan bagi orang lain atau tidak (Jennyya, 2021). Gaya hidup hedonis adalah pola-pola perilaku sebagai cara hidup seseorang yang didapatkan melalui hasil interaksi dengan lingkungannya dan digambarkan dalam aktivitas, minat dan opini yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan kenikmatan (Ulfah, 2015) Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa gaya hidup hedonisme merupakan gaya hidup yang menganggap kesenangan dan kenikmatan materi menjadi tujuan yang merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya.

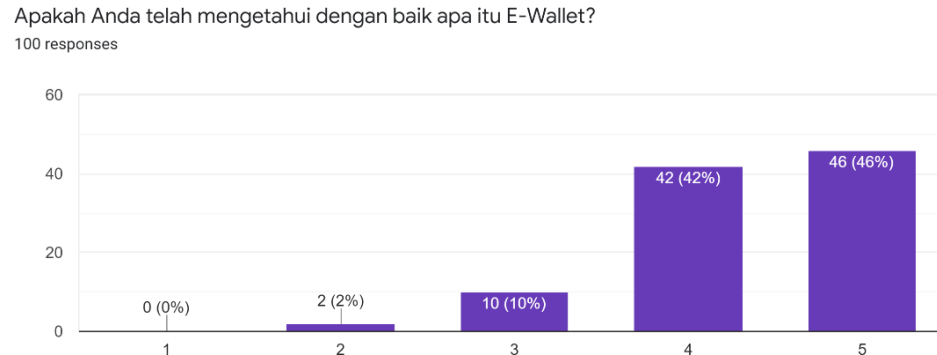
## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang kami lakukan ini bertujuan untuk mencari tahu seberapa pengaruh transaksi *e-wallet* terhadap arus kas anak muda dalam menghadapi gaya hidup hedonisme. Metode penelitian yang telah kami gunakan untuk memperoleh data primer, kami menggunakan metode angket. Menurut Sugiyono (2017:142), angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner disusun dan dikembangkan oleh tim, dan telah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari beberapa anggota tim ketika uji coba. Kami menggunakan kuesioner secara online via googleform yang dibagikan kepada anak-anak muda yang ada di Kota Malang. Rentang usia responden berada di 18-42 tahun. Pengumpulan data kami batasi selama satu minggu pada bulan Mei, dan terkumpul 100 sampel.

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dan pengambilan sampel 100 responden dalam penelitian ini menggunakan teknik probability sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel dan pemilihan sampel dilakukan secara acak (random). Metode analisis yang digunakan agar tujuan penelitian tercapai adalah menggunakan analisis data sederhana, dengan melihat tren jawaban responden.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengetahuan *E-wallet*

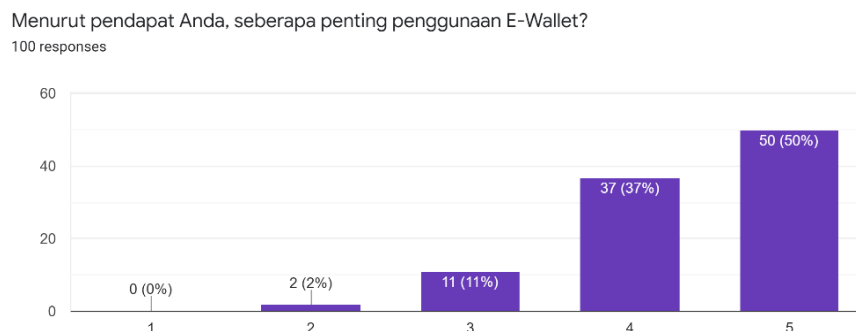


**Gambar 1. Grafik Pengetahuan *E-Wallet***

Berdasarkan grafik di atas, dapat diperoleh bahwa sebanyak 46% atau 46 responden mengatakan telah mengetahui dengan sangat baik, 42% atau 42 responden mengatakan baik, 10% mengatakan cukup baik, dan 2% mengatakan tidak baik. Dari jawaban tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden mengetahui dengan baik tentang *e-wallet* karena mempunyai rata-rata bernilai 4,33 di antara interval 4,00 - 4,44.

Generasi milenial dan generasi Z telah mengetahui dengan baik terkait *e-wallet*. Dilansir dari situs Kominfo, anak-anak muda lebih mengetahui dan pandai menggunakan teknologi digital. Hal tersebut membuat anak-anak muda beralasan mengetahui dengan baik tentang *e-wallet*.

### Seberapa Penting Penggunaan *E-wallet*



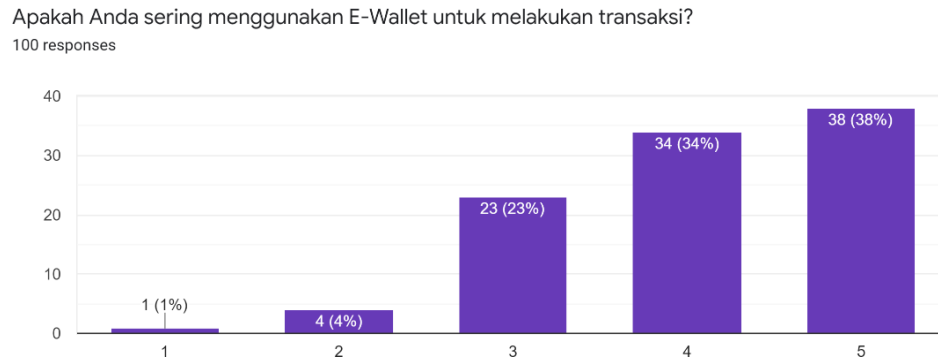
**Gambar 2. Grafik tingkat pentingnya penggunaan *E-Wallet***

Berdasarkan grafik di atas, diketahui ada 2 responden yang berpendapat bahwa penggunaan *e-wallet* tidak penting, 11 responden berpendapat cukup penting, 37 responden berpendapat penting, dan 50

responden berpendapat sangat penting. Dari jawaban tersebut, dapat disimpulkan responden merasa penggunaan *e-wallet* penting karena rata-ratanya bernilai 4,35 di antara interval 4,00 – 4,44.

Bagi generasi milenial dan generasi Z penggunaan *e-wallet* dianggap penting. Dilansir dari situs Bank Sinarmas, generasi milenial dan generasi Z beralasan bahwa pembayaran digital termasuk *e-wallet* memiliki kontrol pengeluaran yang mudah, terhindar dari kejahatan, dan meminimalisir kerugian. Selain itu, penggunaan *e-wallet* dapat memudahkan transaksi, praktis, dan banyak terdapat promo yang dimana hal ini disukai oleh anak muda.

### Frekuensi Transaksi *E-wallet*

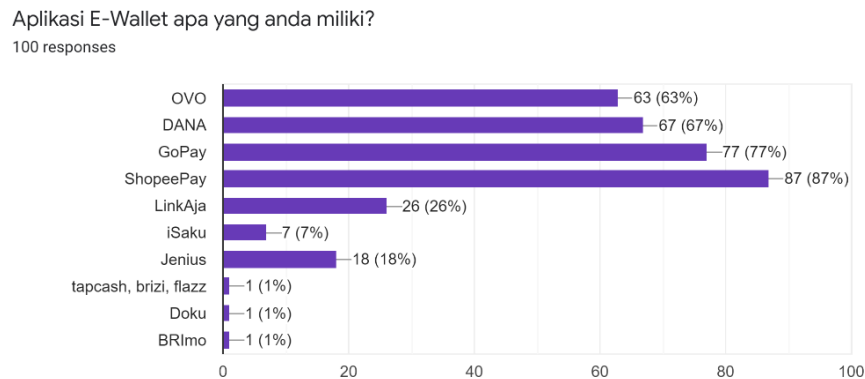


**Gambar 3. Grafik Frekuensi Transaksi *E-Wallet***

Berdasarkan hasil grafik di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 1 responden yang menjawab sangat tidak sering menggunakan *e-wallet* untuk bertransaksi, 4 responden tidak sering, ada 23 responden yang cukup sering, 34 responden menjawab sering dan 38 responden sangat sering menggunakan *e-wallet* untuk bertransaksi. Dari jawaban tersebut, dapat disimpulkan responden sering menggunakan *e-wallet* untuk bertransaksi karena rata-ratanya bernilai 4,04 di antara interval 4,00 – 4,50.

Pada poin sebelumnya, generasi milenial dan generasi z menganggap bahwa penggunaan *e-wallet* penting. Dalam poin ini, dijelaskan bahwa mereka juga sering bertransaksi menggunakan *e-wallet*. Hal tersebut, menunjukkan ada hubungan yang berkesinambungan tentang pentingnya *e-wallet* dengan seringnya bertransaksi menggunakan *e-wallet*.

### Aplikasi *E-wallet*

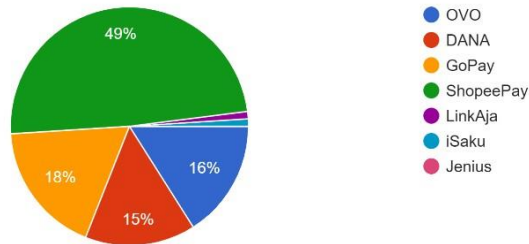


**Gambar 4. Grafik Aplikasi yang Banyak Digunakan**

Berdasarkan diagram di atas, diperoleh jawaban dari responden tentang aplikasi *e-wallet* yang dimiliki oleh mereka. ShopeePay menjadi mayoritas yang paling dimiliki oleh responden, yaitu sebanyak 87 responden. Berikutnya, kedua terbanyak adalah GoPay sebanyak 77 responden. Sisanya, yaitu DANA, OVO, LinkAja, Jenius, iSaku, TapCash, Brizzi, Flazz, Doku, dan BRIMo.

### Aplikasi *E-wallet* Paling Sering Digunakan Bertransaksi

Aplikasi E-Wallet manakah yang paling sering Anda gunakan untuk bertransaksi?  
100 responses

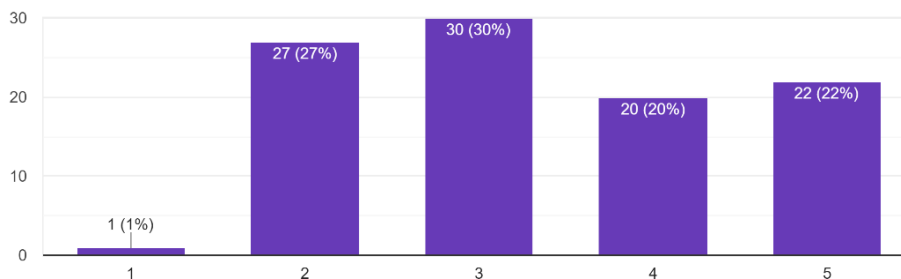


**Gambar 5. Komposisi Aplikasi E-Wallet yang Sering Digunakan**

Berdasarkan diagram di atas, sebanyak 49% responden menjawab aplikasi ShopeePay paling sering digunakan untuk bertransaksi. Berikutnya, sebanyak 18% responden menjawab Gopay, 16% responden menjawab OVO, 15% responden menjawab DANA, dan 1% responden masing-masing menjawab iSaku dan Jenius. ShopeePay paling sering digunakan karena terdapat banyak promo dan iklan yang menarik sehingga membuat anak muda lebih menyukai ShopeePay untuk bertransaksi.

### Persentase Gaji atau Uang Saku untuk Mengisi Saldo *E-wallet*

Berapa persentase gaji atau uang saku yang anda alokasikan untuk mengisi saldo di akun E-Wallet anda?  
100 responses

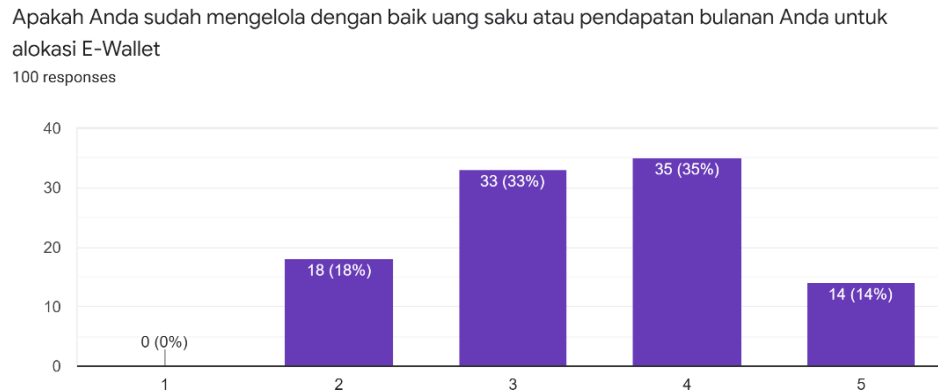


**Gambar 6. Grafik Persentase Pendapatan untuk Mengisi Saldo *E-Wallet***

Berdasarkan hasil di atas, diketahui bahwa terdapat 1 responden yang belum pernah mengalokasikan gaji atau uangnya untuk mengisi saldo *e-wallet*, 27 responden mengalokasikan gaji atau uangnya sebesar 1%-5%, 30 responden mengalokasikan sebesar 6%-10% dari gaji atau uangnya, sebanyak 20 responden mengalokasikan sebesar 11%-15%, dan terdapat 22 responden yang mengalokasikan lebih dari 15% dari gaji atau uangnya. Kesimpulannya adalah responden telah mengalokasikan gaji atau uangnya untuk mengisi saldo sebesar 6-10%. Rata-rata yang diperoleh bernilai 3,35 di antara interval 2,80

- 3,30. Bervariasinya alokasi uang saku atau gaji untuk mengisi saldo *e-wallet* disebabkan adanya perbedaan aktivitas. Ada yang menggunakan untuk naik transportasi, membayar tagihan, donasi, dan aktivitas lainnya.

### Pengelolaan Gaji atau Uang Saku untuk Alokasi *E-wallet*



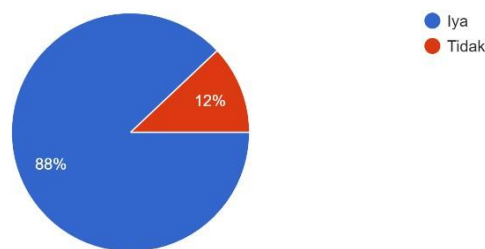
**Gambar 7. Grafik Pengelolaan Gaji atau Uang Saku untuk Alokasi *E-wallet***

Berdasarkan grafik di atas, sebanyak 18 responden menjawab pengelolaan gaji atau uang saku untuk alokasi *e-wallet* buruk. 33 responden menjawab pengelolaannya cukup baik, 35 responden pengelolaannya baik, dan 14 responden menjawab sangat baik. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengelolaan uang saku atau gaji mereka cukup baik dan rata-rata yang didapatkan adalah 3,50 di antara interval 3,50 – 3,99.

### Penyisihan Untuk Ditabung

Apakah Anda masih menyisihkan uang saku atau pendapatan bulanan Anda untuk ditabung

100 responses

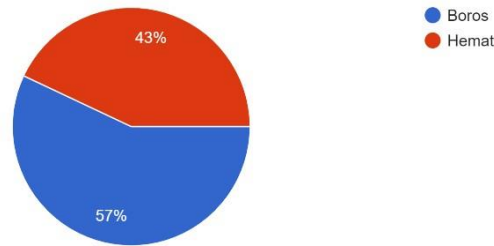


**Gambar 8. Komposisi Penyisihan Uang untuk Ditabung**

Berdasarkan diagram di atas, sebanyak 88% responden menjawab uang saku atau pendapatan bulannya dialokasikan untuk ditabung. Berikutnya, sebanyak 12% responden menjawab tidak mengalokasikan untuk ditabung. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak-anak muda sekarang sangat baik dalam menyisihkan uang untuk ditabung, hal ini berpengaruh kepada prioritas keuangan masing-masing.

## Sikap Hemat atau Boros

Dengan adanya E-Wallet, apakah Anda menjadi boros (konsumtif) atau hemat dalam pengelolaan uang saku/pendapatan bulanan  
100 responses

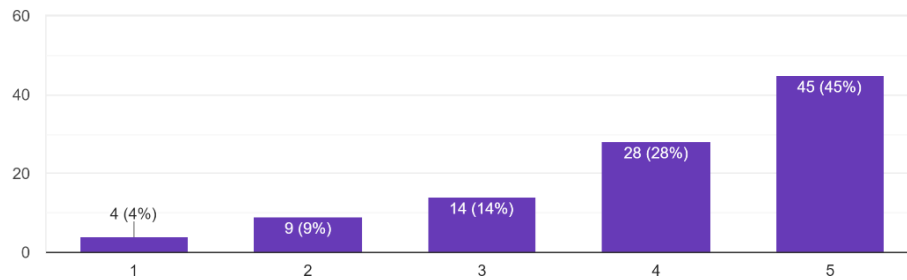


**Gambar 9. Perbandingan Sikap Hemat dan Boros**

Berdasarkan diagram di atas, sebanyak 57% responden menjawab boros dalam pengelolaan. Berikutnya, sebanyak 43% responden menjawab hemat dalam pengelolaan. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-wallet* ternyata tidak membuat menjadi hemat, tetapi pada poin sebelumnya mereka masih bisa menyisihkan untuk ditabung.

## Motivasi Diskon atau *Cashback*

Apakah Anda menggunakan E-Wallet karena ingin mengejar diskon atau cashback yang diberikan?  
100 responses



**Gambar 10. Motivasi Penggunaan E-wallet**

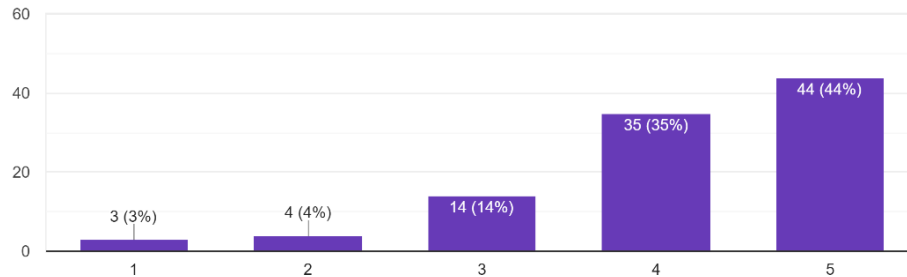
Berdasarkan grafik di atas, diketahui ada 4 responden yang berpendapat sangat tidak setuju penggunaan *e-wallet* untuk mengejar diskon atau cashback, 9 responden berpendapat tidak setuju, 14 responden berpendapat cukup setuju, 28 responden berpendapat setuju, dan 45 responden berpendapat sangat setuju. Dari jawaban tersebut, dapat disimpulkan responden merasa menggunakan *e-wallet* karena ingin mengejar diskon atau cashback dan rata-ratanya bernilai 4,01 di antara interval 4,00 – 4,59.

Bagi generasi milenial dan generasi Z penggunaan *e-wallet* dianggap lebih memberikan keuntungan. Hal ini sejalan dengan banyaknya diskon atau cashback yang diberikan akan terlihat menggiurkan. Maka dari itu, anak muda sangat menyukai *e-wallet* sebagai alat transaksi.

## Dorongan untuk Berbelanja

Apakah E-Wallet bisa membuat Anda semakin menjadi terdorong untuk membeli produk atau berbelanja online?

100 responses



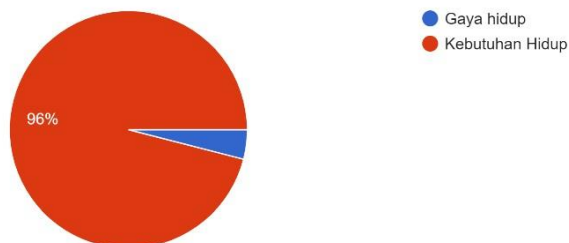
**Gambar 11. Dorongan untuk Berbelanja Online**

Berdasarkan grafik di atas, diketahui ada 3 responden yang berpendapat sangat tidak setuju *e-wallet* bisa membuat terdorong untuk membeli produk atau berbelanja online. 4 responden berpendapat tidak setuju, 14 responden berpendapat cukup setuju, 35 responden berpendapat setuju, dan 44 responden berpendapat sangat setuju. Dari jawaban tersebut, dapat disimpulkan *e-wallet* membuat responden menjadi terdorong untuk membeli produk ataupun berbelanja online dan rata-ratanya bernilai 4,13 di antara interval 4,00 – 4,59.

## Kepentingan Hidup

Anda lebih mementingkan gaya hidup atau kebutuhan hidup?

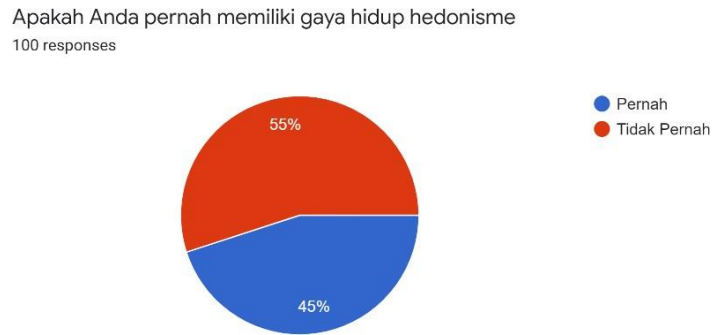
100 responses



**Gambar 12. Perbandingan Kepentingan Hidup**

Berdasarkan diagram di atas, sebanyak 96% responden mementingkan kebutuhan hidup. Berikutnya, sebanyak 4% responden menjawab mementingkan gaya hidup. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak-anak muda sekarang juga tahu prioritas yaitu kebutuhan hidup. Jika kebutuhan hidup sudah terpenuhi maka gaya hidup bisa dipenuhi juga.

## Gaya Hidup Hedonisme



**Gambar 13. Persentase Penganut Gaya Hidup Hedonisme**

Berdasarkan diagram di atas, sebanyak 55% responden tidak pernah memiliki gaya hidup hedonisme. Berikutnya, sebanyak 45% responden pernah memiliki gaya hidup hedonisme. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak-anak muda juga pernah memiliki gaya hidup hedonisme. Hal tersebut mungkin bisa dipengaruhi oleh lingkungan ataupun dari dirinya sendiri.

## Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme dalam Menggunakan *E-wallet*



**Gambar 14. Tingkat Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme dalam Menggunakan E-wallet**

Berdasarkan grafik di atas, sebanyak 16 responden menjawab sangat tidak terpengaruh dengan gaya hidup hedonisme dalam menggunakan *e-wallet*. 23 responden menjawab tidak terpengaruh, 36 responden menjawab netral, 16 responden menjawab terpengaruh, dan 9 responden menjawab sangat terpengaruh. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa mereka tidak terpegaruh dengan gaya hidup hedonisme dengan rata-rata yang didapatkan adalah 2,79 dari interval 2,20 – 2,79.

Namun, Perilaku konsumtif yang dilakukan masyarakat dengan berbelanja di e-commerce dan merchant kuliner menggunakan layanan *e-wallet* untuk memperoleh kepuasan diri. Efisiensi dompet digital telah membuat masyarakat melakukan pembelian yang cepat dan tidak direncanakan karena transaksi yang dapat di lakukan dimana dan kapan saja (Cahyani, 2021). Dari pernyataan tersebut, dapat dijelaskan bahwa terkadang ada beberapa orang yang tidak menghitung pengeluarannya dan langsung bayar tanpa melihat saldo yang ada.

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan atas hasil penelitian terhadap 100 responden seperti yang telah tertuang pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa para responden mayoritas dengan baik *e-wallet*, mereka menganggap hal tersebut penting dan mereka sering menggunakan *e-wallet*. Dalam menggambarkan pentingnya *e-wallet* bagi mereka minat tadi mereka mengalokasikan sebesar 6-10% dari gaji atau uang sakunya untuk mengisi saldo *e-wallet*. Aplikasi *e-wallet* yang paling sering digunakan adalah ShopeePay, hal ini karena banyaknya diskon dan cashback yang diberikan.

Responden juga menyisihkan sebagian pendapatan atau uang saku bulannya untuk ditabung dan mereka juga memilih memprioritaskan kebutuhan hidupnya terpenuhi lebih dahulu. Namun, di sisi lain masih ada yang memilih boros dan terpengaruh ke gaya hidup hedonisme dalam bertransaksi menggunakan *e-wallet*. Akan tetapi hal itu hanya sedikit dari mayoritas yang memilih untuk berhemat dan tidak terpengaruh dengan gaya hidup hedonisme.

Dalam penelitian juga terdapat kekurangan, yaitu metode analisis datanya masih sederhana, penentuan sampel juga masih acak, dan lama pengerjaan yang terbatas. Didasarkan pada artikel ini yang masih kurang, kami menyarankan untuk menentukan sampel secara spesifik dan khusus agar memudahkan dalam analisis data. Kami juga menyarankan masyarakat untuk secara tepat mengelola keuangannya, agar memprioritaskan kebutuhan hidup terlebih dahulu supaya dapat menjadi lebih sejahtera kedepannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, A. E. (2021). Perilaku Konsumtif Masyarakat Pengguna Layanan *E-wallet* Di Kota Purwodadi. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Donald E. Kieso dkk, Akuntansi Intermediate. (Jakarta: Erlangga, Edisi 12, 2008).
- Jennyya, V., Pratiknjo, M. H., Rumampuk, S. (2021). Gaya Hidup Hedonisme di Kalangan Mahasiswa Universitas Sam Ratulangi *Jurnal Holistik Vol. 14 No. 3, Juli-September 2021 Universitas Sam Ratulangi*
- Maruta, H. (2017). Pengertian, Kegunaan, Tujuan Dan Langkah-Langkah Penyusunan Laporan Arus Kas. *JAS (Jurnal Akuntansi Syariah) STIE Syariah Bengkalis*
- Nawawi, H. H. (2020). Penggunaan *E-wallet* di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Emik, Volume 3 Nomor 2, Desember 2020 Universitas Hasanuddin*
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Ulfah, T. A. (2015). Gaya Hidup Hedonis Pada Mahasiswa Yang Mengunjungi Tempat Hiburan Malam Ditinjau Dari Motif Afiliasi. *Fakultas Psikologi Universitas Semarang*.