

Pengaruh Sistem Digital Payment Dalam Era Digital: Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Negeri Malang

Aulia Salwa Fatiha¹, Aulya Rahmayani², Badiatus Sholikha^{3*}
¹²³Univesitas Negeri Malang

*badiatus.sholikha.2104226@students.um.ac.id

Abstrak

Penyebaran virus Corona yang semakin besar membuat masyarakat saling menjaga jarak. Menjaga jarak adalah aturan baru dari pemerintah bahwa orang harus beradaptasi. Ini mempengaruhi bagaimana orang memilih pembayaran digital untuk membayar tanpa kontak satu sama lain. Penggunaan uang elektronik memunculkan Cashless Society. Kajian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh kemudahan, dan dampak negatif pada sistem pembayaran e-money di era digital di tengah wabah Covid-19. Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa persepsi kemudahan mempengaruhi masyarakat untuk menggunakan *digital payment*. Adanya *digital payment* ini tidak hanya membawa dampak positif saja tetapi juga membawa dampak negatif seperti masyarakat lebih boros ketika adanya *digital payment*.

Kata Kunci: *digital payment*, era digital, perilaku konsumen

Abstract

The spread of the Coronavirus is increasingly making people keep their distance from each other. Keeping distance is a new rule from the government that people have to adapt to. This affects how people choose digital payments to pay without contacting each other. The use of electronic money gave rise to the Cashless Society. This study aims to explain the effect of convenience, and the negative impact on the e-money payment system in the digital era amid the Covid-19 outbreak. The research method used interviews. The result of this study is that the perception of convenience affects people to use of digital payments. The existence of this digital payment does not only have a positive impact but also has a negative impact, such as people being more wasteful when there is a digital payment.

Keywords: *digital payment, digital era, consumer behaviour*

PENDAHULUAN

Kini semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era revolusi industri 4.0. Hal ini membawa dampak positif maupun negatif bagi kehidupan di masyarakat. Salah satu yang membawa dampak positif seperti perubahan dari manual berganti ke otomatisasi dengan kombinasi teknologi digital. Hampir semua sektor mengikuti perubahan ini, tak terkecuali faktor ekonomi. Akhir-akhir ini teknologi internet merupakan yang paling populer.

Kini dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat, hal ini mempengaruhi cara pembayaran dalam transaksi bisnis. Kini masyarakat bisa menggunakan sistem pembayaran secara digital atau biasa disebut *digital payment*. *Digital payment* yaitu sistem pembayaran yang praktis ketika bertransaksi karena menggunakan sistem non tunai. *Digital payment* ini dikenal oleh beberapa orang sebagai dompet digital yang digunakan ketika membayar dalam bertransaksi yang telah tersedia.

Di tengah wabah covid-19 yang ada di Indonesia, pemerintah membuat PSBB atau pemberlakuan sosial berskala besar yang mengakibatkan terbatasnya aktivitas masyarakat. Dengan adanya keadaan tersebut, masyarakat membuat alternatif lain meskipun dalam keterbatasan. Aktivitas alternatif tersebut melalui teknologi digital seperti pembayaran melalui *digital payment*. Dengan sistem pembayaran *digital payment* ini tidak terbatas waktu, jarak, dan tempat, yang semula tunai menjadi non tunai. Masyarakat dapat melakukan pembayaran di rumah.

Pembayaran secara digital membuat adanya perubahan gaya hidup masyarakat karena kemudahannya. Akibatnya masyarakat cenderung berperilaku konsumtif. Dengan perilaku konsumtif membuat pengeluaran masyarakat tidak dapat dikendalikan. Aplikasi digital payment ini menawarkan cashback yang menarik dan penawaran promo. Perkembangan internet yang memadai ini memudahkan para mahasiswa ketika bertransaksi.

Sistem pembayaran digital telah menjadi cara bagi siswa untuk mengevaluasi, menerima, atau menolak tawaran gaya hidup berdasarkan kebutuhan mereka. Dengan berkembangnya sistem pembayaran yang nyaman, masyarakat diharapkan dapat menyesuaikan gaya hidup dengan lebih efisien dan mengelola keuangan dengan lebih baik. Tetapi pada nyatanya para mahasiswa berperilaku konsumtif, hal ini sejalan dengan lingkungan sosial dan teman-temannya.

KAJIAN PUSTAKA

1. Era Digital

Era Revolusi Industri 4.0 ini menunjukkan perkembangan teknologi ke arah serba digital yang semakin pesat. Pada era digital ini, manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa terlepas dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Teknologi telah dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melakukan apapun tugas dan pekerjaan. Peran penting teknologi inilah yang membawa peradaban manusia memasuki era digital.

Pesatnya perkembangan teknologi memberikan peluang yang sangat besar bagi industri jasa keuangan. *Financial technology* atau *FinTech* merupakan hasil perpaduan antara jasa keuangan dengan teknologi yang dapat merubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat, yang semula harus tatap muka dan membawa uang tunai, kini bisa melakukan transaksi jarak jauh dengan melakukan pembayaran yang bisa selesai hanya dalam hitungan detik.

Dengan *Financial Technology* ini, artinya telah dikembangkan teknologi dan inovasi baru untuk memperluas dan memfasilitasi akses publik ke layanan keuangan. Dengan segala fasilitas dan efisiensinya, *fintech* diharapkan dapat meningkatkan inklusi keuangan masyarakat dan mampu menjangkau masyarakat luas, sehingga masyarakat yang belum terjangkau oleh layanan keuangan konvensional juga dapat menjadi sasaran. Dengan demikian, maka pembangunan ekonomi masyarakat dapat dipercepat. Salah satu jenis *fintech* yang mampu menjangkau masyarakat luas khususnya dalam sektor jasa keuangan di bidang pembayaran adalah *digital payment*.

2. Digital Payment

Pada era ini, *digital payment* atau pembayaran digital merupakan salah satu *financial technology* yang sangat efisien. *Digital payment* merupakan suatu kegiatan transaksi yang menggunakan media elektronik untuk alat pembayarannya. "Uang digital merupakan pembayaran elektronik dan virtual yang memanfaatkan server, aplikasi jaringan dan akun virtual (Musthofa et al., 2020).

Digital payment dapat memberikan pandangan baru bagi masyarakat mengenai teknologi pembayaran non-tunai yang jauh lebih praktis dan aman dalam bertransaksi. Metode pembayaran *digital* dianggap lebih mudah, simpel, dan memberikan keuntungan apabila penyedia jasa memberikan potongan harga atau diskon pada pembayaran tertentu (Chellapalli & Kumar, 2020b).

Aspek-aspek dari *digital payment* atau pembayaran digital diantaranya yaitu sebagai berikut:

a. *Efficiency*

Mengacu pada kemudahan pengguna dalam menggunakan metode pembayaran digital.

b. *Service Quality*

Mengacu pada kualitas pelayanan sebagai dukungan saat pengguna menggunakan metode pembayaran digital.

c. *Perceived Ease of Payment*

Mengacu pada kemudahan pengguna dalam memahami dan menjalankan metode pembayaran digital.

d. *Perceived Speed*

Mengacu pada kecepatan pertukaran informasi pembayaran yang mengarah ke kepuasan pengguna dalam menggunakan metode pembayaran digital.

e. *Perceived Enjoyment*

Mengacu pada kepuasan pengguna yang signifikan dalam menggunakan metode pembayaran digital.

f. *Security*

Mengacu pada keamanan akses untuk seluruh aplikasi dan fasilitas metode pembayaran *digital* yang tersedia.

g. *Actual Use*

Mengacu pada jumlah waktu yang dihabiskan pengguna dalam menggunakan metode pembayaran digital.

h. *Perceived Benefit*

Mengacu pada penilaian keuntungan metode pembayaran *digital* ke pelanggan, dan segala penggunaan sumber (*source*) termasuk waktu yang diperlukan dalam penerimaan pembayaran menggunakan metode pembayaran digital.

3. Perilaku Konsumen

Setiap konsumen memiliki pola perilaku yang berbeda terhadap suatu produk atau jasa yang digunakan, hal ini biasa dinamakan dengan perilaku konsumen. Perilaku konsumen adalah suatu bentuk pelajaran atau studi mengenai seseorang, kelompok, organisasi dalam hal memilih, membeli, menggunakan dan mengevaluasi produk atau jasa untuk memenuhi kebutuhannya.

Dalam era revolusi *digital* ini, dengan perkembangan teknologi yang kian maju begitu pesat dapat menciptakan perilaku konsumen yang berubah dari *offline* ke *online*, dimana konsumen mengandalkan internet dalam kegiatan sehari-harinya, salah satunya yaitu bertransaksi secara online dengan metode pembayaran *digital*.

Dompot *digital* berdasarkan motif pengguna dibagi menjadi (1) *enjoyment* sebagai pengalaman yang menyenangkan ketika konsumen bertransaksi, (2) *conviviality* sebagai motif yang didasarkan mencoba sesuatu hal yang baru, (3) *belonging* merupakan bagian dari bentuk loyalitas pengguna *digital* dengan merek tertentu dalam menjalin hubungan, (4) *security* sebagai motif yang paling umum dicari konsumen *digital*, (5) *control* dianggap memberikan kendali data ataupun evaluasi transaksi, (6) *recognition* merupakan manfaat yang dirasakan dalam menggunakan dompet *digital*, (7) *power* memberikan kemampuan dan kekuatan bagi

penggunanya, (8) vitality memberikan kesiapan pengguna dompet *digital* untuk masa depan (Ramadhan, 2020).

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada Mahasiswa Universitas Negeri Malang, melalui wawancara Via WhatsApp untuk mempermudah jalanya wawancara yang dilakukan. Pemilihan objek wawancara ini dikarenakan maraknya pengguna Digital Payment saat ini.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang berbentuk penelitian studi kasus atau yang berbasis pada pemahaman dan perilaku manusia berdasarkan pada opini manusia. Feagin, Anthony M. Orum dan Andree F. Sjoberg mendefinisikan studi kasus sebagai metode penelitian yang bersifat Multi-perspectival analysis. Merupakan penelitian yang membutuhkan analisis dari berbagai sudut pandang dan tidak hanya berfokus pada satu narasumber saja tetapi harus menggunakan analisis dari hal-hal selain narasumber itu sendiri seperti faktor eksternal dan lain sebagainya.

C. Prosedur Penelitian

Menurut Sugiyono (2007), terdapat tiga tahap utama dalam melakukan penelitian kualitatif, yaitu:

1. Tahap Deskripsi atau Tahap Orientasi. Pada tahap ini peneliti mendeskripsikan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Lalu peneliti mendata sepiintas mengenai informasi yang diperolehnya.
2. Tahap Reduksi. Pada tahap ini, peneliti mereduksi segala informasi yang diperoleh pada tahap pertama untuk memfokuskan pada masalah tertentu.
3. Tahap Seleksi. Pada tahap ini, peneliti menguraikan focus yang telah ditetapkan menjadi lebih terperinci kemudian melakukan analisis secara mendalam mengenai focus permasalahan mengenai penggunaan Digital Payment pada masa pandemic saat ini. Lalu hasil dari tahap seleksi tersebut akan berupa tema yang dikonstruksi berdasarkan data yang diperoleh menjadi suatu pengetahuan, hipotesis dan teori baru.

D. Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian yang digunakan dalam penelitian melalui wawancara dan lainnya. Lalu sumber data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer diperoleh melalui wawancara dan pengamatan langsung lapangan. Sumber data primer merupakan sumber data yang diambil langsung oleh peneliti kepada sumber informan. Tanpa adanya perantara cara mengambil informasi melalui wawancara dengan responden. Sumber dari data primer dalam penelitian ini adalah beberapa Mahasiswa Universitas Negeri Malang.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data secara tidak langsung yang mampu memberikan data tambahan serta penguatan terhadap data penelitian. Dengan memanfaatkan dokumen analisis terdahulu serta media massa yang dapat menjadi

perbandingan sekaligus rujukan untuk peneliti. Yang berkaitan dengan pembahasan penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data – data yang diperlukan oleh peneliti untuk kebutuhan penelitian, antara lain:

1. Wawancara (*interview*)

Wawancara merupakan percakapan atau pertukaran informasi atau ide mengenai suatu topik yang dibahas. Seperti pengertian wawancara menurut Esterberg Sugiyono (2015:72) wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara tanya jawab pertanyaan yang dapat dilakukan secara tatap muka maupun menggunakan jaringan telepon. Wawancara juga merupakan pertukaran informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab yang dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih, sehingga dapat disimpulkan menjadi sebuah sumber informasi atau sebuah kesimpulan dalam topik tertentu.

Jenis wawancara yang digunakan dalam proses pengambilan informasi penelitian merupakan wawancara bebas terpimpin, dimana pewawancara akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan namun hanya secara garis besarnya saja.

Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi secara komprehensif atau data yang akurat dari orang pertama (*primer*) atau narasumber. Selain itu untuk mendapatkan konfirmasi dengan menguji hasil pengumpulan data yang lain. Dengan demikian peneliti melakukan wawancara kepada beberapa perwakilan Mahasiswa Negeri Malang untuk memberikan tanggapan mengenai pemakaian Digital Payment pada era saat ini.

F. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah Quota Sampling yaitu teknik sampel yang ditentukan dari populasi yang memiliki ciri tertentu hingga jumlah yang diinginkan. Objek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Negeri Malang yang Menggunakan Digital Payment dalam melakukan transaksi.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif yaitu suatu analisis berdasarkan hasil dari mencari dan mengelola beberapa data yang didapat dari kajian dokumen, wawancara dan lainnya untuk menghasilkan sebuah laporan. Proses penganalisan bisa dilakukan dengan mengorganisir data pada sebuah kategori dan memilih data yang penting dan akan dipelajari. Dan menjabarkan dalam beberapa unit dan kemudian membuat kesimpulan yang dapat dipahami oleh semua orang. Adapun menurut Miles dan Huberman aktivitas dalam analisis data kualitatif meliputi 4 hal. Yaitu:

1. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dan data yang diperoleh dari dokumen dan penelitian terdahulu, bahan rencana pengumpulan data untuk tahap berikutnya. Untuk mendapatkan catatan peneliti harus melakukan wawancara dengan beberapa informan atau narasumber.

2. Tahap Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses seleksi data, penyederhanaan data dan abstraksi. Dengan cara membuat uraian singkat, dan mengelompokan data tersebut kedalam data yang relevan dan data yang mentah. Kemudian data yang relevan akan disesuaikan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang kemudian akan disiapkan untuk proses selanjutnya yaitu penyajian data.

3. Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang memungkinkan kesimpulan riset dapat dilakukan. Penyajian data juga merupakan kumpulan data yang telah disusun sehingga memberikan kemudahan untuk memberikan penarikan kesimpulan dan mengambil Tindakan.

4. Penarikan Kesimpulan

Asumsi dasar dan kesimpulan awal hanyalah bersifat sementara. Maka pada tahapan ini jikalau peneliti belum mendapatkan kesimpulan yang diinginkan dari penelitian maka penelitian harus Kembali dilakukan dari tahapan awal, yaitu mencari data tambahan atau data lanjutan dari penelitian tersebut, kemudian melakukan reduksi data, lalu melakukan penyajian data dan yang terakhir yaitu menarik kesimpulan dari proses penelitian selanjutnya. Kemudian memverifikasi ulang data tersebut dan melakukan diskusi Kembali dengan kelompok penelitian. Maka hasil data tersebut dapat dianggap valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara bebas terpimpin terhadap 3 orang narasumber mahasiswa Universitas Negeri Malang yang dilakukan melalui aplikasi Whatsapp. Narasumber yang berhasil diwawancarai secara intensif dengan nama menggunakan inisial, yaitu ANS, DA, dan S.

Wawancara dengan narasumber berinisial DA dan S dilaksanakan pada hari Rabu, 25 Mei 2022, sedangkan narasumber dengan inisial ANS dilaksanakan pada hari Kamis, 26 Mei 2022. Semua data hasil penelitian ini diuraikan berdasarkan fokus pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Alasan menggunakan digital payment

Peneliti menggunakan teknik wawancara dan merujuk pada artikel terdahulu untuk memperoleh data mengenai alasan penggunaan *digital payment* pada mahasiswa. Narasumber DA mengatakan bahwa:

“Karena dengan menggunakan digital payment lebih memudahkan saya untuk bertransaksi, dan dapat membayar kapanpun dan dimanapun dengan waktu yang cepat.”(Wawancara, 25 Mei 2022)

Sejalan dengan pendapat AD, narasumber S mengungkapkan alasannya dalam menggunakan *digital payment*, yaitu lebih memudahkan dalam bertransaksi. Narasumber S mengatakan bahwa:

“Karena lebih mudah dalam melakukan transaksi.”(Wawancara, 25 Mei 2022)

Sedangkan narasumber ANS menyatakan bahwasanya alasan penggunaan *digital payment* karena sering bertransaksi pada salah satu *e-commerce* yang dilengkapi dengan *digital payment*. Narasumber ANS mengatakan bahwa:

“Karena saya sering belanja di Shopee, awalnya saya payment di indomaret/alfamart terdekat, karena saya ada kegiatan kegiatan lain akhirnya kurang bisa menyempatkan waktu untuk

membayar, jadi saya aktifkan shopeepay. Karena saya juga tidak punya bank.”(Wawancara, 26 Mei 2022)

Dari hasil wawancara dengan DA, S, dan ANS maka dapat diketahui bahwa alasan menggunakan digital payment karena aspek kemudahan dalam bertransaksi dan aspek efektivitas dan efisiensi waktu. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu dimana Fontes dkk. (2017) dan Di Pietro dkk. (2015) pada penelitiannya menemukan bahwa dimensi kemanfaatan dan kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan sistem pembayaran elektronik.

2. Ragam dampak yang timbul akibat penggunaan digital payment

Penggunaan *digital payment* tentunya menimbulkan berbagai dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif bagi penggunanya, dan dampak yang timbul akan sesuai dengan perilaku konsumen. Dampak positifnya dapat berupa kemudahan dalam bertransaksi dan meningkatkan efisiensi dan efektivitas waktu. Sedangkan dampak negatifnya dapat berupa pemborosan dan berbagai kejahatan dunia maya.

Dari ketiga narasumber yang sudah diwawancara, baik ANS, DA, maupun S menyampaikan bahwa merasakan dampak yang timbul, baik dampak positif maupun dampak negatif, akibat penggunaan *digital payment* ini. Untuk menguraikan lebih lanjut lagi mengenai dampak positif dan negatif apa saja yang dirasakan oleh ketiga narasumber tersebut, maka akan dijelaskan pada fokus pertanyaan selanjutnya.

3. Kemudahan sebagai dampak positif yang dirasakan pengguna digital payment

Peneliti menggunakan teknik wawancara dan dokumen atau artikel sebelumnya untuk memperoleh data mengenai dampak kemudahan dari penggunaan *digital payment* pada mahasiswa. Narasumber DA mengatakan bahwa:

“salah satu kemudahan yang dapat diperoleh Ketika menggunakan digital payment adalah Tidak perlu keluar rumah jika ingin membayar sesuatu, tidak bingung apabila tidak memiliki uang pecahan karena tidak memerlukan kembalian dan lebih menghemat waktu”. (wawancara, 25 Mei 2022)

Sejalan dengan pendapat DA, narasumber ANS mengungkapkan bahwa kemudahan dalam menggunakan *digital payment* tidak hanya memudahkan transaksi pembayaran tetapi mudah sangatlah mudah untuk mengisi saldo Kembali jika saldo yang dimiliki oleh pengguna habis. Seperti yang disampaikan oleh Narasumber ANS:

“Sangat membantu, karena hanya perlu mengisi saldo dompet digital sekali ke minimarket terdekat. Tapi saldo tersebut bisa digunakan berkali-kali sesuai dengan nominal yang digunakan”. (wawancara, 26 Mei 2022)

Sedangkan narasumber S mengungkapkan bahwa *digital payment* tidak hanya mempermudah transaksi akan tetapi membuat pemakainya juga tidak perlu ribet membawa dompet dengan hanya membawa smartphone pengguna digital payment telah bisa bertransaksi. Seperti yang diungkapkan narasumber S dalam wawancaranya:

“Selain mempermudah transaksi juga membuat barang bawaan lebih sedikit ketika mau kemana-mana dan ketika terburu-buru mau kemana2 cukup membawa hp”. (wawancara. 25 Mei 2022)

Berdasarkan hasil wawancara dengan DA, ANS dan S. dapat disimpulkan bahwa kemudahan dalam menggunakan *Digital Payment* sangatlah membantu pengguna dalam bertransaksi tidak hanya itu menurut (Fitriani dan Dirwan, 2020) kemudahan yang dimiliki

dalam *digital payment* adalah masyarakat tidak perlu membawa uang kertas dalam jumlah besar, serta sarana prasarana pun sangatlah mendukung pada zaman saat ini karena hampir seluruh masyarakat memiliki *smartphone* yang memiliki perangkat serta jaringan untuk mengakses aplikasi yang terhubung kedalam *digital payment*. Serta tampilan, fitur yang sederhana dan tidak memerlukan biaya tambahan dalam penggunaan itu merupakan salah satu kemudahan atau faktor positif dalam penggunaan *Digital Payment*.

Lalu menurut (Aisy,2019) tidak hanya memudahkan dalam bertransaksi namun terkadang dengan menggunakan *Digital Payment* terdapat banyak Diskon atau Promo yang diberikan kepada pengguna. Tidak hanya itu dengan proses transaksi yang semakin cepat dan mudah dapat meningkatkan konsumsi masyarakat sehingga perputaran uang akan semakin cepat dan itu akan memacu perkembangan perekonomian Negara atau dampak positif dari penggunaan *digital payment* pada Negara.

4. Dampak negatif yang dirasakan pengguna *digital payment*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada DA, ANS, dan S mengenai dampak negatif yang dialami ketika penggunaan *Digital Payment*. Narasumber DA mengatakan bahwa:

“menjadi lebih boros, dan membeli barang² di luar kebutuhan.”

Sedangkan menurut Narasumber ASN:

“karena jadi belanja terus”.

Dan menurut Narasumber S:

“seperti jadi lebih boros”.

Maka dapat disimpulkan bahwa dampak negatif yang dirasakan pengguna dalam pemakaian *Digital Payment* adalah kurang bisa nya mengontrol pembelian atau membeli barang-barang yang tidak dibutuhkan sehingga terjadinya pemborosan berlebih pada pengguna. Hal itu terjadi karena pengguna tidak merasa telah mengeluarkan uang ketika bertransaksi dan karena banyaknya promo dan diskon yang selalu diberikan kepada pengguna sehingga pengguna tidak merasa mengeluarkan uang berlebih ketika membeli banyak barang. Selain itu dengan banyaknya minat terhadap penggunaan *Digital Payment* maka marak pula terjadinya penipuan lewat dunia *cyber* untuk meretas rekening atau saldo digital yang dimiliki oleh masyarakat.

Selain itu menurut (Stephanus, Christine, Feliks dan Anggela, 2021) dampak Negatif pada penggunaan *Digital Payment* adalah sangat bergantung pada listrik dan jaringan internet sehingga penggunaan transaksi tersebut tidak dapat berjalan jika tidak adanya listrik ataupun jaringan, lalu rentan terhadap pencurian data pribadi yang dilakukan oleh para *cyber* dan memiliki risiko yang lebih besar kepada terjadinya penipuan transaksi yang dilakukan.

5. Kendala ketika menggunakan transaksi digital

Peneliti menggunakan teknik wawancara dan artikel sebelumnya untuk mendapatkan data mengenai kendala ketika menggunakan transaksi digital. Narasumber DA mengatakan bahwa:

“Terjadi suatu keerroran aplikasi disaat keadaan mendesak”.

Tantangan dalam pengembangan *e-money* yaitu faktor infrastruktur seperti kecepatan transaksi, keandalan sistem, dan keandalan jaringan.

6. Dampak yang lebih dirasakan

Narasumber merasa bahwa dampak yang lebih dirasakan dari adanya *digital payment* ini yaitu lebih boros. Pengguna *digital payment* tidak dapat mengontrol penggunaannya, hal inilah yang menyebabkan mereka boros. Adanya kemudahan dalam bertransaksi, fitur-fitur yang diberikan menarik, dan promosi membuat penggunaannya menjadi lebih konsumtif. Para pengguna dapat mengontrol penggunaan *digital payment* dengan strategi dalam mengatur keuangan. Strategi yang dapat digunakan seperti adanya pembatasan pengeluaran setiap bulan, setiap pengeluaran dicatat, dan membatasi dalam pengisian saldo.

Selain dampak negatif yang dirasakan, narasumber juga merasakan dampak positif dengan adanya *digital payment* seperti kemudahan yang diberikan. *Digital payment* ini mudah dijangkau oleh masyarakat. Integrasi uang digital ke mobile phone melalui aplikasi, hal ini mempermudah masyarakat dalam bertransaksi. Berbagai kemudahan seperti tidak perlu membawa uang dalam jumlah banyak, hampir di seluruh tempat transaksi sudah ada sarana prasarana pendukung, dan tidak adanya biaya tambahan dalam penggunaannya.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Digital Payment* pada beberapa sampel Mahasiswa Universitas Negeri Malang menunjukkan bahwa penggunaan digital payment merupakan sarana transaksi yang sangat efisien untuk para penggunanya. Hal ini dikarenakan banyaknya kemudahan yang didapatkan oleh para pengguna *Digital Payment*. Contohnya seperti dapat bertransaksi lebih mudah dengan adanya *digital payment* di era ini. Namun tidak hanya dampak positif yang diperoleh oleh pengguna, melainkan juga terdapat dampak negatif yang ditimbulkan, seperti karena dengan adanya transaksi digital membuat Mahasiswa cenderung lebih boros dan membeli barang-barang yang tidak bermanfaat.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah dalam metode pengumpulan data yang kurang banyak dalam memilih sampel penelitian, maka peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk lebih memperbanyak sampel pada penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, S. (2020). Pola Perilaku Konsumen Digital Dalam Memanfaatkan Aplikasi Dompot Digital. *Jurnal Komunikasi*, 12(2), 311. <https://doi.org/10.24912/jk.v12i2.9829>
- Auliya, S. N., Rahman, A., & Purwanto, D. (2022). Fenomena Perilaku Konsumsi menggunakan Sistem Pembayaran Cashless (Studi Kasus Masyarakat di Kabupaten Kendal). *Sosio e-Kons*, 14(1), 94-105. <http://dx.doi.org/10.30998/sosioekons.v14i1.11924>
- Goenawan, S. I., Natalia, C., Sejahtera, F. P., & Angela. (2021). Analisa Timbangan Data Dampak Positif Dan Negatif Dompot Digital. Menuju Society 5.0: Teknologi Cerdas Yang Berpusat Pada Manusia, 1–8. Retrieved from <https://journal.unpar.ac.id/index.php/ritektra/article/view/4851>
- Latief, F., & Dirwan, D. (2020). PENGARUH KEMUDAHAN, PROMOSI, DAN KEMANFAATAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN UANG DIGITAL. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen*, 3(1), 16–30. <https://doi.org/10.35326/jiam.v3i1.612>
- Primadineska, R. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Sistem Pembayaran Digital terhadap Perilaku Beralih di Era Pandemi COVID-19. *Telaah Bisnis*, 21(2), 89. <https://doi.org/10.35917/tb.v21i2.215>

- Riska, R. (2022). Pengaruh Digital Payment terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FEBI IAIN Parepare (Analisis Ekonomi Islam) (Doctoral dissertation, IAIN Parepare). Retrieved from <http://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/3402>
- Rizkiyah, K., Nurmawati, L., Macdhy, R. D. N., & Yusuf, A. (2021). Pengaruh Digital Payment Terhadap Perilaku Konsumen Pengguna Platform Digital Payment OVO. *Jurnal Ilmiah Manajemen*, 16(1), 107–126.
- Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. Seminar Nasional Pendidikan. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1–9.
- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). PERKEMBANGAN SISTEM PEMBAYARAN DIGITAL PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI INDONESIA. *JURNAL AL-QARDH*, 4(1), 60–75. <https://doi.org/10.23971/jaq.v4i1.1442>
- Yoursay.id. (2019). Dampak Uang Elektronik terhadap Perekonomian Indonesia. Diakses dari <https://yoursay.suara.com/lifestyle/2019/12/10/095513/dampak-uang-elektronik-terhadap-perekonomian-indonesia> pada 26 Mei 2022