

Analisa Penggunaan E-Wallet dalam Keseharian Masyarakat di Kabupaten Labuhanbatu

Pitryani, Eva Fitria*, Elvina

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Manajemen, Universitas Labuhanbatu, Labuhanbatu

Jalan Sisingamangaraja No.126 A KM 3.5 Aek Tapa, Bakaran Batu, Kec. Rantau Sel., Kab. Labuhanbatu, Sumatera Utara, Indonesia

Email: ¹pitry187@gmail.com, ^{2,*}fitriae007@gmail.com, ³elvinahrp19@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: fitriae007@gmail.com

Abstrak—Teknologi yang semakin berkembang saat ini dapat memudahkan masyarakat dalam berbagai hal. Salah satu yang menjadi kemudahan masyarakat dalam keseharian adalah penggunaan uang tunai yang digantikan dengan uang elektronik (e-wallet). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran penggunaan e-wallet di Kabupaten Labuhanbatu. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian berupa studi kasus di Rantauprapat. Penelitian dilaksanakan mulai bulan Mei 2022 hingga November 2022. Instrumen yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada masyarakat dan wawancara mendalam (In-depth Interview). Sampel dalam penelitian ini adalah masyarakat dengan rentang usia 15 tahun – 53 tahun, selanjutnya dibedakan berdasarkan kategori keuangan, makanan dan minuman, belanja. Teknik analisis data menggunakan Metode Miles dan Huberman. Masyarakat di Kabupaten Labuhanbatu telah menggunakan e-wallet dalam melakukan transaksi online. Pengguna e-wallet terbanyak adalah laki-laki dengan persentase 65.56% dan perempuan sebesar 34.44%. Rentang usia yang menggunakan e-wallet berada pada rentang 23 tahun hingga 30 tahun (35.56%). Umur 15- 22 tahun sebanyak 20%, 31-38 tahun sebanyak 20%, usia 39-46 tahun sebanyak 15.56% dan usia 46-53 tahun sebanyak 8.88%. Transaksi online yang biasa digunakan oleh responden adalah pada kategori keuangan (78%) untuk membayar tagihan listrik, asuransi Kesehatan, tagihan air, dan transaksi keuangan lainnya. Untuk pembelian makanan sebesar 15% dan minuman sebesar 7%.

Kata Kunci: E-Wallet; Labuhanbatu; Masyarakat

Abstract-Technology that is currently developing can make it easier for people in various ways. One of the conveniences for the community in their daily lives is the use of cash instead of electronic money (e-wallet). The purpose of this study is to get an overview of the use of e-wallets in Labuhanbatu Regency. This research method uses descriptive qualitative with the type of research in the form of case studies in Rantauprapat. The research was conducted from May 2022 to November 2022. The instruments used were a questionnaire given to the public and in-depth interviews (In-depth Interview). The sample in this study is people with an age range of 15 years - 53 years, further distinguished by categories of finance, food and beverages, shopping. Data analysis techniques use the Miles and Huberman methods. Communities in Labuhanbatu Regency have used e-wallets to make online transactions. The most e-wallet users are men with a percentage of 65.56% and women with 34.44%. The age range that uses e-wallet is in the range of 23 years to 30 years (35.56%). 20% for 15-22 years, 20% for 31-38 years, 15.56% for 39-46 years and 8.88% for 46-53 years. Online transactions commonly used by respondents are in the financial category (78%) to pay electricity bills, health insurance, water bills, and other financial transactions. 15% for food purchases and 7% for drinks.

Keywords: E-Wallet; Labuhanbatu; Society

1. PENDAHULUAN

Teknologi yang semakin berkembang saat ini dapat memudahkan masyarakat dalam berbagai hal. Salah satu yang menjadi kemudahan masyarakat dalam keseharian adalah penggunaan uang tunai yang digantikan dengan uang elektronik (*e-wallet*). Melalui teknologi ini, setiap orang bisa melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan *smartphone* karena pengguna bisa melakukan pembayaran digital dengan mudah, aman dan dalam waktu yang relative singkat. *e-wallet* merupakan alat pembayaran dalam bentuk elektronik yang mana nilai uang disimpan dalam media elektronik tertentu. Uang elektronik diciptakan untuk membantu konsumen dalam hal kemudahan transaksi agar lebih cepat dan efisien, lebih aman dan memudahkan untuk mengakses *e-commerce* (Popovska-Kamnar, 2014). Di Indonesia, sistem pembayaran *e-money* mulai dikenal sejak tahun 2007. Berdasarkan hasil survey Bank Indonesia pada tahun 2009 instrumen *e-wallet* yang beredar sebesar 3.016.272 dan mengalami kenaikan di tahun 2010 menjadi 7.914. 018. Penggunaan *e-wallet* terus mengalami kenaikan di setiap tahunnya (Indonesia, 2018). Tingginya tingkat penggunaan *smartphone* dan internet di Indonesia menjadi salah satu alasan banyaknya pengguna *e-wallet*.

Perkembangan *e-wallet* mampu menciptakan perilaku masyarakat yang menggunakan transaksi non tunai dengan memanfaatkan kemudahan yang ditawarkan oleh alat-alat transaksi elektronik (Jee, 2014). Munculnya sistem transaksi pembayaran dengan uang elektronik membuat masyarakat terutama kalangan muda dalam memenuhi kebutuhan hidup. Hasil survey Fintech Report (2021) mencatat bahwa *e-wallet* yang paling banyak digunakan di Indonesia adalah OVO yang mencapai 58,9% pengguna. OVO banyak digunakan untuk transaksi *online* maupun *offline* dan juga banyak digunakan oleh UMKM yang sudah mengenal pembayaran digital. FinTech sebagai gabungan dari keuangan dan teknologi merupakan industri yang berkembang membuat banyak orang yang melakukan transaksi secara online yang terintegrasi dengan ponsel ataupun perangkat komputer (internet) atau kartu yang terhubung ke sistem pembayaran digital yang aman (Alif MS., 2021). Dalam peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 pada pasal 1 ayat 3 dan 4 menyebutkan bahwa *e-wallet* adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut: 1) diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit; 2) nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip; 3) digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik

tersebut, dan 4) nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Penggunaan *e-wallet* di Indonesia sudah berkembang terutama di perkotaan yang sudah mulai menerapkan *cashless*. Banyak transaksi yang dilakukan tanpa menggunakan uang tunai bahkan ada yang tidak menerima uang tunai dalam proses transaksi. Berdasarkan laporan riset populix disebutkan bahwa yang paling banyak menggunakan *e-wallet* adalah warga Jakarta (43%), Bandung (10%), Surabaya (7%), Semarang (5%), Medan (5%), dan kota lain di Jawa (5%). Rantauprapat merupakan salah satu kota kabupaten yang terdapat di Sumatera Utara (Medan) yang memiliki banyak usaha kuliner dan fashion. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada masyarakat didapatkan 35% pengguna *e-wallet*. Masyarakat menggunakan *e-wallet* hanya pada transaksi pembelian *online* seperti *Shopee*, sisanya 65% masyarakat tidak memahami transaksi *Online* dan jenis-jenis dari *e-money* sehingga masyarakat masih menggunakan uang tunai (*cash*). Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai penggunaan *e-money* di Rantauprapat. Kategori yang digunakan adalah keuangan, makanan dan minuman, belanja. Ketiga kategori ini digunakan dikarenakan *e-money* banyak digunakan dalam ketiga kategori tersebut.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Uang Virtual

Hasil laporan uang elektronik Bank Sentral Eropa menyebutkan bahwa uang elektronik secara luas didefinisikan sebagai sebuah toko moneter elektronik yang memiliki nilai pada perangkat teknis yang dapat digunakan secara luas untuk melakukan pembayaran usaha dan keperluan lainnya tanpa harus melibatkan rekening bank dalam setiap transaksinya, tetapi bertindak sebagai instrumen prabayar. Uang elektronik adalah alat pembayaran elektronik yang diperoleh dengan menyetorkan terlebih dahulu sejumlah uang kepada penerbit, baik secara langsung, maupun melalui agen-agen penerbit, atau dengan pendebitan rekening di bank dan nilai uang tersebut dimasukkan menjadi nilai uang dalam media uang elektronik, yang dinyatakan dalam satuan Rupiah, yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dengan cara mengurangi secara langsung nilai uang pada media uang elektronik tersebut (Iradianty, 2021).

Dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 pada pasal 1 ayat 3 dan 4 menyebutkan bahwa Uang Elektronik (Electronic Money) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut: a. diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit; b. nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip; c. digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; dan d. nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan. Nilai Uang Elektronik adalah nilai uang yang disimpan secara elektronik pada suatu media server atau chip yang dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana (Popovska-Kamnar, 2014).

2.2 Manfaat E-Wallet di Indonesia

Perkembangan penggunaan uang elektronik di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat secara signifikan. Transaksi uang elektronik baik jumlah transaksinya maupun jumlah nominal uang elektronik meningkat sangat signifikan. Dengan berkembangnya penggunaan uang elektronik maka infrastruktur uang elektronik juga mengalami kenaikan setiap tahunnya. Dalam perekonomian modern lalu lintas pertukaran barang dan jasa sudah sedemikian cepatnya sehingga memerlukan dukungan tersedianya sistem pembayaran yang handal yang memungkinkan dilakukannya pembayaran secara lebih cepat, efisien, dan aman. Penggunaan uang tunai sebagai alat pembayaran dirasakan mulai menimbulkan masalah, terutama tingginya biaya transaksi uang tunai dan rendahnya perputaran uang. ¹⁸ Kebutuhan instrument pembayaran mikro muncul karena apabila pembayaran dilakukan menggunakan instrumen pembayaran lain yang ada saat ini, misalnya uang tunai, kartu debit, kartu kredit dan sebagainya menjadi tidak praktis dan efisien. Uang elektronik muncul sebagai jawaban atas kebutuhan terhadap instrument pembayaran mikro yang diharapkan mampu melakukan proses pembayaran secara cepat dengan biaya yang relatif murah karena pada umumnya nilai uang yang disimpan instrument ini ditempatkan pada suatu tempat tertentu yang mampu diakses cepat secara offline, aman dan murah (Silaen E., 2019)

Manfaat uang elektronik dapat ditambahkan dan dirangkum dari segi pandang berbagai aspek diantaranya adalah: (1) Lebih praktis, cepat, fleksibel dan nyaman dibandingkan dengan uang tunai, khususnya untuk transaksi yang bernilai kecil, disebabkan nasabah tidak perlu menyediakan sejumlah uang pas untuk suatu transaksi atau harus menyimpan uang kembalian; (2) Uang elektronik dapat diisi ulang melalui berbagai sarana yang disediakan oleh penerbit; (3) Tingkat kepuasan konsumen yang semakin bertambah dengan berkurangnya biaya transaksi; (4) Adanya sumber pendapatan bagi penyedia jasa pembayaran non tunai; (5) Uang elektronik mudah didapatkan dan digunakan; (6) Uang elektronik lebih menjamin kepastian dan perlindungan hak konsumen; (7) Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu transaksi dengan uang elektronik dapat dilakukan jauh lebih singkat dibandingkan transaksi dengan kartu kredit atau kartu debit, karena tidak harus memerlukan otorisasi on-line, tanda tangan maupun PIN; (8) Selain menghemat uang kembalian, uang elektronik juga mendorong orang untuk berhemat dengan cara bijak memperhitungkan pengeluaran.; (9) Mendapatkan pelayanan khusus seperti potongan harga lebih besar, merchandise hingga promo-promo menguntungkan lainnya; (10) Menggunakan uang elektronik adalah bentuk andil dan peran serta warga negara dalam mendukung program pemerintah mewujudkan *less cash society* (Abadi, 2020)

2.3 Tahapan Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian berupa studi kasus di Rantauprapat. Penelitian dilaksanakan mulai bulan Mei 2022 hingga November 2022. Instrumen yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada masyarakat dan wawancara mendalam (*In-depth Interview*). Sampel dalam penelitian ini adalah masyarakat degan rentang usia 15 tahun – 50 tahun. Selanjutnya dibedakan berdasarkan kategori keuangan, makanan dan minuman, belanja. Teknik analisis data menggunakan Metode Miles dan Huberman.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden dalam penelitian ini adalah pengguna OVO, DANA, dan SHOPEE PAYLATER di Kabupaten Labuhanbatu sebanyak 90 responden. Responden dalam penelitian ini dapat dikategorikan dalam beberapa karakteristik, yaitu jenis kelamin, usia, dan penggunaan *e-wallet* dalam kategori keuangan, makanan, dan minuman. Berikut ini disajikan tabel uraian karakteristik responden:

Tabel 1. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi
1.	Perempuan	31
2.	Laki-laki	59

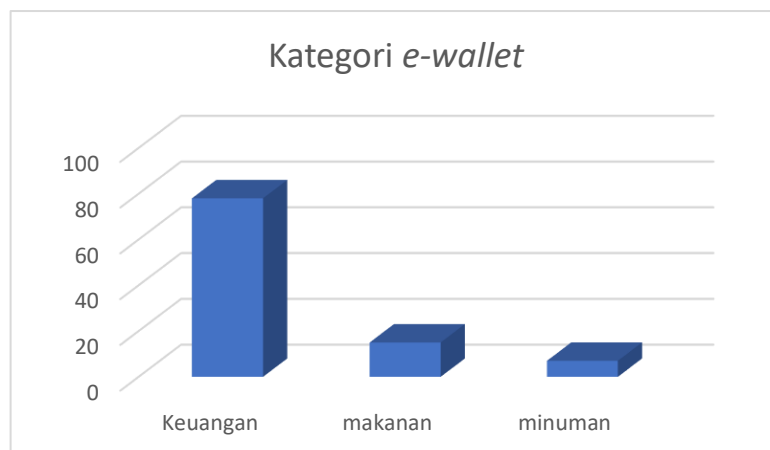
Tabel 1 menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah laki-laki dengan persentase 65.56% dan perempuan sebesar 34.44%. Ini dikarenakan laki-laki yang lebih banyak menggunakan aplikasi OVO, DANA, dan Gopay dalam melakukan transaksi belanja dibandingkan dengan perempuan.

Tabel 2. Responden Berdasarkan Usia

No.	Usia (tahun)	Frekuensi
1.	15-22	18
2.	23-30	32
3.	31-38	18
4.	39-46	14
5.	47-53	8

Berdasarkan tabel 2 diperoleh jumlah responden terbanyak di usia 23 tahun hingga 30 tahun sebesar 35.56%. Ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna *e-wallet* adalah responden yang berusia antara 23-30 tahun. Di rentang usia ini adalah responden yang yang potensial dalam penggunaan teknologi dan menggemari transaksi online.

Kategori penggunaan *e-wallet* oleh responden banyak digunakan dalam keuangan (78%), kategori makanan 15%, dan kategori minuman 7% (Gambar 1).



Gambar 1. Grafik Kategori penggunaan *e-wallet*

3.1 Penggunaan E-Wallet Berdasarkan Jenis Kelamin

Hasil penelitian menunjukkan bahwa laki-laki (65.56%) lebih banyak menggunakan *e-wallet* dibandingkan dengan perempuan (34.44%). Perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam hal keamanan, di mana perempuan lebih memperhatikan keamanan pembayaran digital dibandingkan dengan laki-laki (Swapnil, 2020) dan dilihat dari kebiasaan berbelanja, bagi laki-laki penggunaan pembayaran digital ini dipengaruhi oleh kebiasaannya, sedangkan bagi perempuan dipengaruhi oleh niat perilakunya (Rahmatillah, 2018) dari kedua penelitian sebelumnya tersebut tampak ada perbedaan perilaku antara laki-laki dan perempuan, tetapi jika dilihat dari kegunaan dan kepercayaan sebenarnya tidak ada perbedaan

yang signifikan dalam pembayaran digital antara laki-laki dan perempuan (Jain A., 2020). Hasil penelitian Iradiyanti dan (Abadi, 2020) menyatakan bahwa laki-laki lebih banyak melakukan transaksi *online* dibandingkan dengan perempuan. Jenis transaksi yang dilakukan laki-laki adalah pulsa, donasi, investasi, Kesehatan, logistic, makanan, membayar tagihan, membeli tiket, perkembangan usaha dan transaksi lainnya.

Menurut Bank Indonesia *e-wallet* memiliki manfaat : 1) mempermudah dan mempercepat transaksi pembayaran karena tidak harus membawa uang tunai; 2) Tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang; 3) Berlaku untuk transaksi massal yang bernilai kecil tetapi sering dilakukan. Dengan menggunakan *e-wallet* memberikan kemudahan dalam transaksi online. Berdasarkan persentase diperoleh bahwa penggunaan *e-wallet* sebesar 39.2%, transfer sebesar 33.2%, dan COD sebanyak 22.6%. Perempuan lebih banyak menggunakan transaksi online untuk belanja dibandingkan laki-laki yang lebih banyak menggunakan *e-wallet* untuk transaksi keuangan (Iradianty, 2021). Beberapa temuan menarik lainnya terkait perilaku belanja *online* berdasarkan gender dari riset Perilaku Konsumen *E-commerce* Indonesia 2022, di antaranya adalah laki-laki mengeluarkan uang lebih banyak dalam setiap transaksi. Saat melakukan transaksi, konsumen laki-laki mengeluarkan uang dengan jumlah yang lebih besar daripada konsumen perempuan. Rata-rata jumlah uang yang dikeluarkan oleh konsumen laki-laki berada pada Rp 320.982 dan rata-rata konsumen perempuan di Rp 289.163.

3.2 Penggunaan E-Wallet Berdasarkan Rentang Usia

Perkembangan zaman telah membuat gaya hidup masyarakat tidak lepas dari penggunaan *gadget*. Sifat konsumtif dan ingin bergaya hidup *up to date* membuat masyarakat memanfaatkan *e-wallet* untuk memenuhi keinginan tersebut. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa usia pengguna *e-wallet* terbanyak di rentang 23 tahun hingga 30 tahun (35.56%). Di rentang usia tersebut didominasi oleh mahasiswa dan karyawan baik laki-laki maupun perempuan sehingga lebih konsumtif dalam menggunakan transaksi *online*. Mereka meluangkan waktu untuk melihat dan mencari barang tertentu dan biasanya mencari promo/ diskon yang menjadi daya tarik dari penggunaan *e-wallet* (Silaen E., 2019). Generasi muda biasanya menyukai pembayaran yang bersifat *cashless* atau *e-wallet* yang sudah menjadi gaya hidup mereka. Gaya hidup yang serba *online* menumbuhkan ciri khusus yang menjadi jati diri mereka. Gaya hidup konsumtif seakan melekat dalam hidup mereka dikarenakan tuntutan sosial yang mengharuskan mereka untuk tampil lebih *stylish* atau mengikuti tren masa kini (Moreno, 2017).

Pengguna *e-wallet* dengan persentase sedikit ada di rentang usia 46 tahun hingga 53 tahun (8,88%) karena di rentang usia tersebut, sudah tidak aktif lagi menggunakan media sosial dan tidak mengetahui cara penggunaan *e-wallet* dalam melakukan transaksi. Di rentang usia tersebut biasanya lebih suka menggunakan transaksi yang bersifat tunai ataupun *cash* karena dianggap lebih aman jika sudah diberikan langsung kepada pihak lain. Penelitian yang dilakukan oleh Kaspersky menunjukkan bahwa, satu dari lima atau sebesar 21% pengguna layanan pembayaran digital di Asia Tenggara masih mengalami kecemasan saat melakukan transaksi *online*. Diantara usia-usia tersebut, kelompok tertinggi terjadi pada kelompok tertua atau generasi bisu (*silent generation*) sebesar 30%. Penyebabnya adalah kelompok usia lanjut mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi baru, sebanyak 20% diantaranya juga mengalami kesulitan dalam melakukan transaksi *online* (Alif MS., 2021)

Hasil wawancara dengan responden menyatakan bahwa transaksi *online* yang biasanya digunakan oleh responden adalah OVO, DANA, dan Gopay karena aplikasi ini dianggap paling mudah untuk melakukan transaksi dan banyak transaksi yang bisa dilakukan hanya dengan menggunakan ketiga aplikasi tersebut. Pengisian saldo juga relative mudah dilakukan oleh responden. Di Indonesia, adanya survei yang dilakukan oleh Ipsos, menempatkan beberapa brand *e-wallet* kian populer dan mendominasi. Ipsos menyebutkan, GoPay, OVO, DANA serta LinkAja merupakan keempat brand yang paling banyak digunakan. Gopay memiliki organic users terbanyak yakni 54%. Sementara 29% disusul oleh OVO, 11% diikuti oleh DANA dan 6% lainnya diikuti oleh LinkAja. Pengguna dompet digital DANA mengalami peningkatan di 2019. Dari 30 juta pengguna di Oktober 2019, jumlahnya meningkat menjadi lebih dari 35 juta hingga akhir 2019. Layanan *E-Wallet* yang masuk kedalam kategori e-money bersifat server based yaitu nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip. *E-Wallet* juga masuk kedalam Pengelompokan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran. *E-Wallet* dapat digunakan untuk menyimpan uang dengan nominal yang cukup besar. Contohnya pada OVO dan Gopay masing-masing dapat menyimpan uang mulai dari Rp.2.000.000, hingga Rp. 10.000.000 (Pusparisa, 2020). OVO dan Gopay saat ini telah mempunyai 60.000 outlet lebih yang tersebar di seluruh Indonesia. Selanjutnya fitur promosi yang ditawarkan OVO dan Gopay. Saat ini fitur promosi yang sering dipasarkan oleh OVO dan Gopay yaitu berupa *cashback* mulai dari 10% hingga 70% tergantung kesepakatan antara merchant/*e-commerce* dengan OVO dan Gopay. Promo tersebut biasanya hanya ada pada jangka waktu tertentu. Hal ini cukup berpengaruh bagi pengguna baru yang tertarik untuk menggunakan *E-Wallet* karena iklan penawaran yang diberikan perusahaan.

3.3 Penggunaan E-Wallet Berdasarkan Kategori Keuangan, Makanan, dan Minuman

Hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat di Kabupaten Labuhanbatu sudah mulai menggunakan *e-wallet* untuk transaksi keuangan, makanan dan minuman. Hasil wawancara dengan responden menyatakan bahwa penggunaan *e-wallet* sangat membantu masyarakat dalam melakukan transaksi karena bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. Sebelum menggunakan *e-wallet* responden mengalami kesusahan karena biasanya melakukan transaksi keuangan dengan menggunakan mesin EDC ataupun ke kantor pos. Kelebihan penggunaan *e-wallet* yaitu (1) bisa digunakan untuk transaksi *online* dengan menggunakan *Internet Mobile Banking* dan lintas negara tanpa harus kliring melalui rekening bank; (2) untuk mengisi *e-wallet* bisa dengan melakukan transfer dari banyak bank, tinggal dipilih saja sesuai dengan bank yang

dimiliki oleh pelanggan; (3) website *e-wallet* sudah dilengkapi dengan *data security* (SSL) sehingga aman dalam melakukan transaksi; (4) tidak ada pembatasan saldo minimal (Burhanuddin, 2016).

Digital Consumer Survey 2019 yang diterbitkan pada Maret 2020 lalu, mencatat bahwa 56% responden memilih menggunakan metode pembayaran digital (*e-wallet*) hampir setiap hari. Mayoritas dari mereka dengan 81% responden menggunakan pembayaran *e-wallet* ini untuk membayar makanan dan minuman, kemudian disusul dengan 72% responden yang menggunakan *e-wallet* untuk membayar transaksi transportasi. Sekitar 41% responden menggunakan *e-wallet* untuk membayar tagihan-tagihan seperti kartu kredit, listrik, air, dan sebagainya. Penggunaan *e-wallet* yang banyak digunakan responden pada kategori keuangan karena di Kabupaten Labuhanbatu transaksi makanan dan minuman bisa digunakan jika responden membeli makanan dan minuman di mall dengan menggunakan OVO dan pembayaran debit yang telah tersedia di outlet makanan dan minuman. Untuk kategori keuangan, responden biasanya melakukan transaksi untuk membayar tagihan listrik, telepon, asuransi Kesehatan, dan jenis transaksi keuangan lainnya.

Masyarakat menjadi lebih mudah dalam melakukan transaksi karena tidak memerlukan dompet tebal yang berisikan uang tunai atau kartu namun hanya membutuhkan satu *smartphone*. Perubahan ini dapat terjadi karena masyarakat Indonesia saat ini sudah mulai rasional dalam melakukan suatu hal. Tentunya pilihan rasional ini juga dalam menggunakan aplikasi *e-wallet*. Penggunaan aplikasi tersebut dirasa memiliki banyak keuntungan seperti halnya banyaknya promo atau diskon, lebih hemat dalam membayar disebabkan sesuai dengan nominal yang tertera sehingga dalam pembayaran tidak mengalami kurang maupun lebih, tidak perlu membawa banyak uang tunai ketika bertransaksi hanya memerlukan satu *smartphone* maka transaksi dapat terjadi dalam beberapa detik. Efisiensi waktu juga menjadi salah satu aspek masyarakat mulai beralih ke aplikasi *e-wallet*.

Pengguna aplikasi tersebut juga mampu melakukan transaksi belanja *online* tanpa harus melakukan mobilitas. Hal ini juga berlaku ketika melakukan belanja *offline* dimana masyarakat tidak perlu mencari mesin ATM untuk mencari uang tunai cukup mengisi saldo aplikasi *e-wallet* tersebut sudah mampu melakukan transaksi. Tentu saja dengan melakukan transaksi tersebut secara tidak langsung masyarakat mencitrakan mereka menjadi manusia modern. Hal ini disebabkan masyarakat dapat melakukan transaksi dengan mudah melalui teknologi yang berkembang di masa sekarang. Kemudahan dan keuntungan ini yang akhirnya membuat masyarakat mulai berubah dari menggunakan uang tunai menjadi uang elektronik.

4. KESIMPULAN

Masyarakat di Kabupaten Labuhanbatu telah menggunakan *e-wallet* dalam melakukan transaksi *online*. Pengguna *e-wallet* terbanyak adalah laki-laki dengan persentase 65.56% dan perempuan sebesar 34.44%. Rentang usia yang menggunakan *e-wallet* berada pada rentang 23 tahun hingga 30 tahun (35.56%). Umur 15- 22 tahun sebanyak 20%, 31-38 tahun sebanyak 20%, usia 39-46 tahun sebanyak 15.56% dan usia 46-53 tahun sebanyak 8.88%. Transaksi *online* yang biasa digunakan oleh responden adalah pada kategori keuangan (78%) untuk membayar tagihan listrik, asuransi Kesehatan, tagihan air, dan transaksi keuangan lainnya. Untuk pembelian makanan sebesar 15% dan minuman sebesar 7%. Transaksi pada makanan dan minuman hanya bisa dilakukan Ketika responden membeli di mall dengan menggunakan OVO, Gopay, dan DANA.

REFERENCES

- Abadi, R. N. (2020). Effect of Customer Value and Experiential Marketing to Customer Loyalty with Customer Satisfaction as Intervening Variable: Case Study on Go-Jek Makassar Consumers. *Proceedings of the 1st Unimed International Conference on Economics Education and Social Science - UNICEES*, (pp. 767-774).
- Alif MS., P. A. (2021). Analisis Kesadaran Keamanan di Kalangan Pengguna E-Wallet di Indonesia. *Automata*, 4(1).
- Burhanuddin. (2016). *Perilaku organisasi dalam manajemen dan kepemimpinan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Indonesia, B. (2018). *Tumbuh 64 persen, Transaksi Uang Elektronik Rp. 11.5 Triliun di Tahun 2018*. Indonesia.
- Iradianty, A. A. (2021). Student Awareness of Digital Payment Services (Case Study in Indonesia). *Journal of Physics: Conference Series*, 13(2), 102-111.
- Jain A., K. B. (2020). Consumer Trust and Perceived usefulness on Adoption's Intent . *8th International Conference on Reliability, Infocom Technologies and Optimization (Trends and Future Directions) (ICRITO)*, (pp. 526-531).
- Jee, I. d. (2014). Sustaining Quality In Higher Education In Southeast Asia Through Understanding Generational Changes. *Journal of Applied Sciences*, 14(16), 1819-1827.
- Moreno, F. L. (2017). The Characterization of the Millennials and Their Buying Behavior. *International Journal of Marketing Studies*, 5(3), 76-83.
- Popovska-Kamnar. (2014). The Use of Electronic Money and Its Impact On Monetary Policy. *JCEBI*, 1(2), 79-92.
- Pusparisa. (2020). *Mana yang Paling Favorit, E-Money atau E-Wallet?* Retrieved from Katadata.co.id: <https://katadata.co.id/muhammadridhoi/analisisdata/5f97c41b49705/mana-yang-paling-favorit-e-money-atau-e-wallet>
- Rahmatillah. (2018). Analisis Pengaruh Perilaku Penggunaan Teknologi Fintech Pada Generasi Milenial Di Kota Bandung. *Seminar Nasional VII Manajemen & Rekayasa Kualitas 2018 ANALISIS*.
- Silaen E., P. B. (2019). Pengaruh Persepsi Kemudahan Menggunakan E-Wallet Dan Persepsi Manfaat Serta Promosi Terhadap Minat Beli Ulang Saldo E-Wallet OVO. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 8(4), 155-163.
- Swapnil, U. A. (2020). Perceived eWallet security: impact of COVID-19 pandemic In Vilakshan - XIMB. *Journal of Management*, 12(1), 76-85.