

BAB I

PENDAHULUAN

1.8 LatarBelakangMasalah

Fenomena pertumbuhan dalam bidang teknologi pada era globalisasi ini berkembang dengan sangat pesat, fenomena ini tidak terlepas dari peran teknologi informasi yang turut memberikan dukungan pada pemasaran produk atau jasa. Di Indonesia hal ini juga menciptakan dampak baru pada sektor keuangan dalam perubahan pola dan sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi sebagai sebab dari perkembangan teknologi dan internet yang menyebabkan bertumbuhnya kebutuhan finansial dalam masyarakat. Kebijakan sistem pembayaran yang dilakukan secara terarah ini menjadi momentum tergesernya peranan uang tunai sebagai alat pembayaran ke dalam bentuk pembayaran digital yang lebih efisien dalam kecepatan kenyamanan, dan ekonomis.

Perkembangan teknologi telah membawa suatu perubahan kebutuhan oleh masyarakat atas suatu alat pembayaran yang dapat memenuhi kecepatan, ketepatan, dan keamanan dalam setiap transaksi elektronik. Sejarah membuktikan perkembangan alat pembayaran terus berubah – ubah bentuknya, mulai dari bentuk logam, uang kertas konvensional, hingga alat pembayaran kita telah mengalami evolusi berupa data yang dapat ditempatkan pada suatu wadah atau disebut dengan alat pembayaran elektronik (Adiyanti,2015). Dengan berkembangnya zaman maka system teknologi ikut berkembang dan informasi akan lebih cepat sampai keberbagai lapisan masyarakat, sehingga dapat memudahkan manusia dalam melakukan aktifitas sehari-harinya. Perkembangan

teknologi dan kecepatan dalam memperoleh informasi tidak hanya dalam pemenuhan kebutuhan dunia pendidikan namun juga sangat membantu kegiatan dalam dunia ekonomi . Pada zaman sebelum uang terbentuk seperti sekarang diberbagai tempat atau kelompok masyarakat, benda yang dipergunakan sebagai alat penukar tersebut berbeda-beda dan sangat bervariasi. Pada awalnya benda yang dipergunakan sebagai alat tukar yang kemudian dikenal sebagai uang tersebut tentunya hanya berlaku dalam kelompok masyarakat dengan cakupan wilayah tertentu saja. Pemberlakuan uang tersebut selanjutnya berkembang dan mencakup wilayah suatu negara. Dalam perkembangan selanjutnya hubungan dan interaksi antara kelompok masyarakat, terutama hubungan perdagangan antar wilayah dan antar kelompok masyarakat, semakin meluas. Untuk memperlancar transaksi pertukaran dan jual-beli tersebut semakin dirasakan perlunya benda tertentu yang dapat digunakan secara praktis sebagai pengganti uang (Suseno, 2002). Saat ini kita berada di dunia yang semuanya serba canggih dan dituntut akan kecepatan serta efisiensi waktu, seperti dalam halnya kegiatan ekonomi yang memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi yang membantu untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi jual-beli online, transfer mobile, atau juga pembayaran untuk pembelian dan tagihan melalui kartu kredit atau kartu debit yang dikeluarkan oleh bank. Oleh sebab itu untuk mendorong masyarakat dalam mengurangi transaksi menggunakan uang tunai atau *less cash society*. Bank Indonesia telah mencanangkan gerakan nasional pada 14 agustus 2014 yang gerakan tersebut dinamakan dengan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Peran Bank Indonesia dalam melaksanakan GNNT (gerakan nasional

nin tunai) yaitu untuk melakukan standarisasi instrumen non tunai dan infastruktur penunjang transaksi non tunai, melakukan interkoneksi idari principal *ATM* (anjungan tunai mandiri) debit agar dapat memudahkan *customer* dan *merchant* dalam melakukan transaksi. Selain itu juga untuk menjunjung tinggi aspek perlindungan konsumen dalam bidang pengamanan alat pembayaran non tunai. Ada beberapa jenis transaksi non tunai antara lain mesin *ATM*, *e-parking card*, kartu kredit, cek, *bilyetgiro*, *internet banking*, *mobile banking*, mesin *EDC* (elektronik data *capture*), *e-money* dan alat transaksi lainnya. Salah satu jenis pembayaran non-tunai adalah *electronic wallet (e-wallet)* atau dompet elektronik. *E-wallet* atau dompet elektronik merupakan salah satu bentuk *fintech (financial technology)* yang memanfaatkan media internet dan digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembayaran (Nawawi, 2020). Transaksi menggunakan e-wallet menawarkan banyak keuntungan kepada konsumen, antara lain aman, praktis, cepat, dan mudah. Ada cukup banyak produk e-wallet yang dapat digunakan oleh masyarakat di Indonesia, seperti DANA dan OVO.

PT Visionet Internasional atau yang lebih dikenal sebagai OVO merupakan salah satu penerbit dari uang elektronik di Indonesia yang terus berkembang memperluas dan memajukan perekonomian negeri dengan menciptakan peningkatan pertumbuhan jumlah nilai transaksi mencapai 55% pada tahun 2019 dengan peningkatan jumlah pengguna aktif bulanan mencapai lebih dari 40% (Puspaningtyas, 2020). OVO merupakan layanan pembayaran digital dengan server based yang telah mendapatkan izin terbit oleh Bank Indonesia sesuai dengan surat No. 19/661/DKSP/Srt/B per tanggal 7 Agustus 2017 dan telah

aktif beroperasi semenjak 22 Agustus 2017. Dengan menggunakan OVO maka penyelesaian transaksi menjadi lebih cepat karena adanya efisiensi dan efektivitas. Berdasarkan berita yang dilansir pada Investor.id (2018) keberhasilan OVO dalam pembayaran digital ini juga dibuktikan dengan kedudukannya pada apps store yang menempati kedudukan Top Free App dalam kategori keuangan di App Store dan posisi ketiga di Google Store dengan jumlah pengunduhan mencapai lebih dari 1 juta pengguna sepanjang tahun 2017. OVO memimpin pengguna aktif bulanan dengan 20,8 juta, diikuti oleh Dana dan LinkAja. Untuk diketahui laporan ini dirilis pada pertengahan 2021.

Berdasarkan data dari merdeka.com pada tahun 2021 penggunaan DANA di Indonesia sebelum adanya pandemi Covid-19 sekitar 40 juta pengguna. Kemudian naik menjadi 50 juta pengguna pada Desember 2020, lalu kemudian mengalami kenaikan menjadi 60 juta pengguna pada maret 2021. Hingga pada akhir 2021, pengguna DANA tembus menjadi lebih dari 73 juta pengguna (Merdeka.com,2021). Berkembangnya teknologi membuat proses transaksi semakin mudah dan cepat dilakukan. Uang dalam bentuk elektronik memungkinkan seseorang untuk tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah yang sangat banyak. Menurut Abidin (2015), kehadiran uang dalam bentuk elektronik berpotensi untuk mendorong kenaikan tingkat konsumsi. Selain itu, menurut Dias (2001) dalam Santika (2020) mengatakan bahwa penggunaan uang dalam bentuk elektronik dalam sektor makro, akan mendorong konsumsi masyarakat terhadap barang dan jasa. Meningkatnya kemajuan di bidang teknologi juga akan mempengaruhi perilaku terhadap masyarakat termasuk mahasiswa.

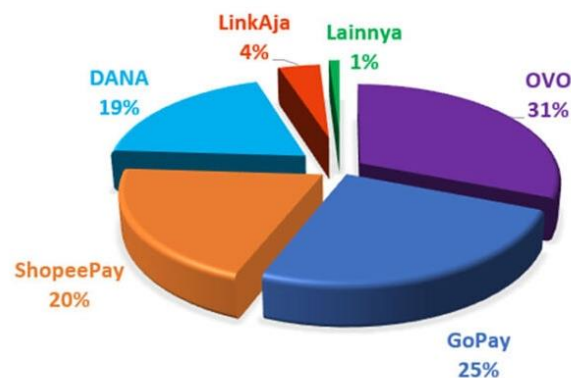
Mahasiswa menggunakan uang elektronik dalam bentuk e-wallet untuk berbagai keperluan, seperti membayar tagihan pulsa dan paket data, makanan dan minuman yang dipesan melalui ojek online, membayar tiket transportasi secara online, membayar tiket bioskop, dan lain-lain. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Nawawi (2020), ada tiga alasan yang menyebabkan mahasiswa menggunakan e-wallet sebagai alat pembayaran, yakni karena adanya informasi mengenai promosi, kemudahan dalam pengoperasiannya, dan kenyamanan dalam transaksi. Suatu produk yang memiliki kemudahan dan manfaat untuk digunakan sehari-hari, kemungkinan besar akan terus digunakan oleh masyarakat secara luas, khususnya mahasiswa. Demikian juga dengan pembayaran menggunakan e-wallet yang dirasa sangat mudah dan memberi banyak keuntungan untuk kepentingan transaksi.

Pada saat pandemi Covid-19 penggunaan e-wallet lebih disarankan ketimbang penggunaan uang tunai. Selain itu, secara psikologis seseorang akan lebih mudah mengeluarkan uang dalam bentuk non-tunai dibanding tunai (Ramadani, 2016). Kemudahan dalam bertransaksi dapat membuat seseorang menjadi lebih mudah membelanjakan uangnya. Maka, dengan adanya penggunaan e-wallet yang semakin meningkat di kalangan mahasiswa, diduga dapat menyebabkan mahasiswa menjadi lebih konsumtif. E-wallet merupakan salah satu jenis e-money, yang mana berkaitan dengan hal tersebut, Santika (2020) dan Ramadani (2016) dalam penelitiannya membuktikan bahwa penggunaan e-money berpengaruh positif terhadap mahasiswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Braga, dkk 2013) menunjukkan bahwa penggunaan *e-wallet* berpengaruh

signifikan terhadap mahasiswa. Mahasiswa tidak dapat terlepas dari gaya hidup mereka yang *up to date* serta konsumtif, dan untuk pemenuhan itu, para mahasiswa meluangkan banyak waktu pada *gadget* mereka untuk memilih barang-barang apa saja yang terbaru dan tersedia disitus belanja Online. Hal ini menjadi faktor yang sangat kuat dalam mendukung mahasiswa untuk menggunakan *e-wallet*. *E-wallet* atau 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.

Gambar 1.1

5 Dompot Digital (E-Wallet) Paling Populer Di Indonesia



Sumber: survei Kadence Internasional Indonesia (data diolah)

Dari gambar diatas dinyatakan dari survei Kadence Internasional Indonesia , aplikasi dompet digital yang paling banyak digunakan masyarakat pada yaiutu OVO paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia hingga

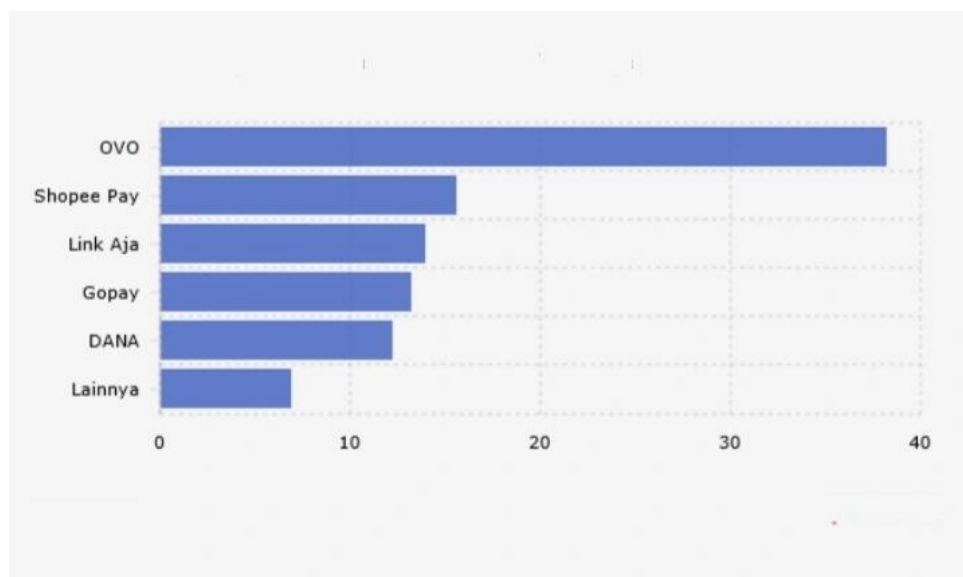
mencapai 31% pengguna. Persentasenya berbanding tipis dengan pengguna aplikasi GoPay sebanyak 25%. Kemudian disusul oleh aplikasi ShopeePay 20% dan Dana 19%. Sementara itu, pengguna dompet digital dengan persentase dibawah 50 persen yakni menggunakan aplikasi LinkAja, PayTren, dan i.saku.

Berikut ini adalah aplikasi *e-wallet* yang paling banyak digunakan masyarakat Indonesia. OVO. merupakan salah satu produk *e-wallet* yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia hingga mencapai 31% pengguna. Alasan orang banyak menggunakan aplikasi ovo karena kemudahan fitur yang diberikan, jika dibanding dengan rival-rivalnya aplikasi ini lebih nyaman dan praktis digunakan. GoPay,GoPay memiliki persentase 25% pengguna berbanding tipis dengan aplikasi OVO, Alasan masyarakat tertarik menggunakan aplikasi ini karena banyaknya promo yang ditawarkan dan selain itu GoPay juga sudah melakukan kerja sama dengan perusahaan Gojek yang dimana memudahkan masyarakat yang menggunakan transportasi tersebut dapat membayar melalui GoPay.ShopeePay,ShopeePay memiliki persentase 20% pengguna di Indonesia. Alasan banyaknya masyarakat yang menggunakan aplikasi ini karena sangat masif menawarkan berbagai layanan promo, selain dapat digunakan untuk belanja online ShopeePay juga dapat digunakan untuk melakukan pembayaran offline di gerai-gerai. Dana, Dana merupakan salah satu aplikasi yang marak digunakan oleh masyarakat dan memiliki persentase 19% pengguna. Alasan banyaknya masyarakat yang menggunakan aplikasi ini karena didalam aplikasi ini terdapat banyak fitur pembayaran seperti tagihan Listrik, Air, Internet, Asuransi, BPJS,dan berbagai macam cicilan lainnya yang menudahkan masyarakat untuk melakukan

penbayaran melalui aplikasi ini. LinkAja, LinkAja termasuk aplikasi e-wallet yang persentase penggunaannya dibawah 50 persen yakni dengan persentase pengguna mencapai 4%. Alasan belum banyak masyarakat yang tertarik menggunakan aplikasi ini karena belum banyak pedagang-pedagang yang berkerjasama dengan aplikasi ini sebagai metode pembayaran. *Paytren*, *Paytren* merupakan aplikasi e-wallet yang penggunaannya hanya mencapai 3 persen. Alasan minimnya masyarakat menggunakan aplikasi ini karena masih banyak masyarakat yang belum memahami penggunaan aplikasi ini dan banyaknya pesaing dalam aplikasi *e-wallet* serta kurangnya informasi terhadap aplikasi *Paytren*.

Gambar 1.2

Grafik Penggunaan E Wallet di Indonesia 2021



Sumber: databoks(data diolah)

Laporan databoks menunjukkan, OVO menguasai 38,2% dari pangsa pasar dompet digital (*e-wallet*) di Indonesia pada 2020. Dengan pangsa pasar tersebut, transaksi OVO mencapai US\$ 10,75 miliar sepanjang tahun lalu.

Angkanya pun diperkirakan terus meningkat hingga lima tahun ke depan. Unicorn asal Indonesia diprediksi bakal memiliki transaksi mencapai U\$ 40,91 miliar. Shopee Pay bertengger di posisi kedua dengan pangsa pasar sebesar 15,6%. Kemudian, LinkAja memiliki pangsa pasar sebesar 13,9%. Selanjutnya, Gopay memiliki pangsa pasar sebesar 13,2%. Terakhir, DANA memiliki pangsa pasar sebesar 12,2%. Adapun, laporan tersebut menyebutkan bahwa nilai transaksi *e-wallet* di Indonesia mencapai US\$ 28 miliar pada 2020. Sementara, volume transaksi *e-wallet* menapai 1,7 miliar kali. Total pengguna *e-wallet* di tanah air tercatat sebesar 63,6 juta. Angkanya pun diprediksi bakal mencapai 202 juta pengguna pada 2025.

Tabel I.1

Penggunaan internet berdasarkan kota, usia, pekerjaan, dan penghasilan di Indonesia

Kota	Usia	Pekerjaan	Penghasilan
Jakarta 43%	18-25 tahun 31%	Pekerja 64%	10 juta 9%
Bandung 10%	26-35 tahun 13%	Pelajar 23%	6-10 juta 13%
Surabaya 5%	36-45 tahun 2%	Ibu rumah tangga 8%	4-6 juta 20%
Semarang 5%	46-55 tahun 2%	Pengangguran 5%	2,5-4 juta 16%
Medan 5%			1,5-2,5 juta 12%
Kota lainnya 5%			750-1,5 11%

Sumber: detikfinance(data diolah)

Dari laporan riset populix berjudul *Consumer Preference Towards Banking and E-Wallet Apps* disebutkan paling banyak yang menggunakan adalah orang Jakarta 43%. Diikuti kota lain di Indonesia 27%. Lalu Bandung 10%, Surabaya 7%, Semarang 5%, Medan 5%, dan kota lain di Jawa 5%. Untuk pengguna rentang usia 18-25 tahun, 31% rentang usia 26-35 tahun, 13% usia 36-45 tahun dan 2% 46 - 55 tahun. Selain itu sebanyak 64% digunakan oleh pekerja, 23% pelajar, 8% ibu rumah tangga dan 5% oleh pencari kerja. Rata-rata penghasilan yang menggunakan ewallet ini 9% penghasilan lebih dari Rp 10 juta, 13% Rp 6 juta sampai Rp 10 juta. Lalu 20% penghasilan Rp 4 juta sampai Rp 6 juta. Sebanyak 16% Rp 2,5 juta - Rp 4 juta. Selanjutnya 12% Rp 1,25 juta - Rp 2,5 juta, 11% Rp 750 ribu - Rp 1,25 juta dan 20% kurang dari Rp 750 ribu. Dalam laporan juga disebutkan GoPay dan Dana merupakan dompet digital yang paling banyak digunakan oleh masyarakat.

Bank Indonesia kantor perwakilan Sumatera Utara mencatat setidaknya 70% pengguna dompet digital berada di kota Medan. Kepala perwakilan Bank Indonesia Sumatera Utara Wiwiek Sisto Hidayat mengatakan pihaknya saat ini telah membentuk kelompok khusus untuk memonitor pergerakan transaksi melalui dompet digital kendati demikian, pihaknya belum bisa mengumpulkan data lebih detail terkait pelaku usaha di sektor teknologi finansial di kota Medan, oleh karena itu, dia mengakui data yang terkumpul masih terbatas. Namun, dari data sementara yang diperoleh setidaknya 70% pengguna dompet digital di Sumatera Utara berada di Medan. Platform dompet digital yang tercatat diantaranya Ovo, Gopay, Dana, Link Aja dan Sakuku.

Kehadiran dompet digital turut menambah transaksi keuangan digital di Indonesia. Merilis laporan Bank Indonesia (BI) nilai transaksi uang elektronik tumbuh 42,06 persen selama *year on year* (tahun ke tahun) pada triwulan pertama tahun 2022. BI juga memperkirakan nilai transaksinya akan tumbuh 18,03 persen (*y-on-y*) menjadi Rp360 triliun sepanjang tahun 2022. Penggunaan e-wallet memberikan keuntungan bagi berbagai pihak antara lain. Bagi masyarakat, karena dapat mempermudah transaksi pembayaran secara cepat dan aman tanpa harus menyiapkan atau membawa uang dalam bentuk tunai dan dapat terhindar dari adanya uang palsu serta terjadinya perampokan yang mungkin akan didapatkan ketika melakukan transaksi secara tunai. Bagi industri, dapat membantu menyelesaikan masalah *cash handling* yang selama ini dialami saat menggunakan uang tunai sebagai metode pembayaran dan juga dapat meningkatkan aktivitas ekonomi sector riil . Dan bagi Bank Indonesia dapat meningkatkan efisiensi percetakan uang dan mengurangi penggandaan uang. Pihak bank juga mendapat keuntungan dari pembayaran transaksi non tunai berupa *feebase income* karena para pengguna akan dikenakan biaya administrasi setiap bulannya (Siti hidayanti, 2006). Transaksi digital yang kian marak di Indonesia memicu kenaikan jumlah uang elektronik. Perubahan perilaku berbelanja masyarakat dari offline (tatap muka) kebelanja online melalui market place membuat jumlah uang elektronik telah mencapai 500 juta unit. Selain itu, pembayaran secara digital yang terus digalakkan pemerintah, seperti pembayaran moda transportasi, kunjungan ketempat wisata juga turut memicu pertumbuhan uang elektronik di Indonesia. Berdasarkan hasil survei Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo)

dengan Kata data *Insight Center* (KIC) yang bertajuk “Status Literasi Digital di Indonesia 2021”, sebanyak 65,4 persen responden paling sering menggunakan dompet digital. Adapun dompet digital atau *e-wallet* adalah aplikasi elektronik yang digunakan untuk pembayaran transaksi online menggunakan aplikasi tanpa kartu maupun uang tunai. Hasil survey tersebut mencatat frekuensi penggunaan dompet digital pada tahun 2021. Posisi pertama adalah 26,4 persen masyarakat yang sebulan sekali menggunakan dompet digital. Frekuensi yang paling sering kedua adalah beberapa bulan sekali sebanyak 22,8 persen. Berdasarkan data Bank Indonesia (BI), jumlah uang elektronik yang beredar mencapai 594,17 juta unit pada Februari 2022. Dengan rincian, sebanyak 512,98 juta unit (86,34%) merupakan uang elektronik yang berbasis server dan sebanyak 81,19 juta unit (13,67%) berbasis chips atau kartu. Transaksi Uang Elektronik Naik 9,22% pada Juli 2022 Bank Indonesia (BI) melaporkan, nilai transaksi belanja uang elektronik pada Juli 2022 sebesar Rp35,51 triliun.

E-wallet membawa pengaruh positif bagi sekelompok individu terutama bagi mahasiswa. Mahasiswa ialah sekelompok terpelajar yang cenderung bersifat terbuka terhadap perkembangan teknologi saat ini. Tingkat Pendidikan yang tinggi merupakan aspek yang mendorong mahasiswa sebagai pendukung terhadap suatu perubahan baru yaitu penggunaan produk teknologi yang telah merata di kelompok mahasiswa termasuk pada aspek mekanisme pembayaran yang digunakan oleh generasi milenial (Rahmatika, dkk. 2019). Fenomena yang terjadi pada perkembangan *e-wallet* di era industri modern sudah membawa banyak kemudahan bagi masyarakat dan juga mahasiswa diberbagai aspek yang ada

pada kehidupan mereka. Mahasiswa dalam kegiatan yang mereka lakukan sehari-hari sering mengandalkan *e-wallet* sebagai mekanisme pembayaran di beberapa pusat pembelanjaan seperti indomaret dan alfamart. Sehingga, dengan adanya tren penggunaan uang elektronik yang memberpengaruh terhadap kegiatan harian mereka. Selain itu target pemasaran terhadap *e-wallet* khususnya yang berbasis aplikasi yaitu kaum milenial dan generasi muda yang lebih memilih cara yang relatif mudah dalam melakukan kegiatan transaksi melalui berbagai macam platform. Alasan lain mahasiswa menggunakan *e-wallet* juga mengikuti tren kekinian karena sebagai generasi muda mahasiswa tentu tidak mau ketinggalan zaman terhadap perkembangan teknologi yang semakin maju dengan pesat, mahasiswa juga berperan sangat penting dalam kemajuan teknologi karena semakin cerdasnya mahasiswa menggunakan teknologi maka akan memberikan dampak positif terhadap individual maupun suatu bangsa. Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Sumatera Utara dengan anggapan dan potensi bahwa mahasiswa di Universitas Islam Sumatera Utara mulai mengembangkan metode pembayaran dengan menggunakan instrumen pembayaran uang elektronik atau melalui aplikasi *e-wallet* dalam melakukan transaksi dalam kebutuhan sehari-hari dan Universitas Islam Sumatera Utara juga merupakan salah satu Universitas yang terpopuler di kota medan dengan kata lain penelitian ini juga bisa memberi dampak yang positif terhadap mahasiswa di Universitas Islam Sumatera Utara dan dapat menambah wawasan terhadap pandangan mahasiswa mengenai teknologi terkhususnya *e-wallet*.

Tabel I.2**Data mahasiswa Universitas Islam Sumatera Utara tahun 2019-2022**

No	Fakultas	Status	Jumlah mahasiswa			
			2019	2020	2021	2022
1	Fakultas Ekonomi	S1	1.283	1.251	1.416	916
2	Fakultas Teknik	S1	710	807	1.082	722
3	FKIP	S1	577	1.028	918	533
4	Fakultas Hukum	S1	746	698	757	498
5	Fakultas Sastra	S1	156	160	177	141
6	Fakultas Pertanian	S1	780	684	775	583
7	Fakultas Agama Islam	S1	418	450	524	165
8	Fisip	S1	231	311	364	230
9	Fakultas Kedokteran	S1	482	508	541	27

Sumber: PDDIKTI Kemdikbud, 2022 (data diolah)

Berikut ini adalah data mahasiswa Universitas Islam Sumatera Utara dari tahun 2019-2022 dengan perincian sebagai berikut. Fakultas ekonomi menjadi peminat terbanyak yang dipilih calon mahasiswa dengan mencapai 1.283 orang yang mendaftar pada tahun 2019 dan fakultas sastra yang paling sedikit peminatnya pada tahun 2019, ditahun 2020 fakultas ekonomi juga masih diminati oleh calon mahasiswa dengan mencapai 1.251 pendaftar tetapi turun dari tahun sebelumnya dan fakultas sastra kembali mendapatkan peminat yang paling sedikit namun ditahun ini naik dari pada tahun sebelumnya, sedangkan ditahun 2021 fakultas ekonomi tetap menjadi pilihan terbanyak calon mahasiswa dengan

mencapai 1.416 bahkan ditahun 2021 ini naik dari 2 tahun terakhir, dan fakultas sastra masih memiliki peminat yang paling sedikit yaitu hanya mencapai 177 pendaftar tapi ditahun ini fakultas sastra juga mengalami kenaikan dari 2 tahun sebelumnya, dan pada tahun 2022 peminat calon mahasiswa UISU mengalami penurunan mulai dari fakultas ekonomi yang hanya mencapai 916 pendaftar hingga fakultas sastra yang hanya mencapai 141 pendaftar, bahkan di tahun ini fakultas kedokteran yang paling sedikit peminatnya yaitu hanya mencapai 27 pendaftar. Data ini diperoleh dari PDDIKTI.

Tabel I.3

Data Mahasiswa Yang Ada Di Kota Medan dari tahun 2019-2022

USU	UNIMED	UINSU	UMSU	UMA	UNHAR	UISU
Tahun 2019 33,942	Tahun 2019 24,489	Tahun 2019 23,923	Tahun 2019 3.550	Tahun 2019 14,191	Tahun 2019 5,114	Tahun 2019 5,383
Tahun 2020 37,957	Tahun 2020 23,853	Tahun 2020 25,188	Tahun 2020 2,778	Tahun 2020 12,051	Tahun 2020 5,082	Tahun 2020 5,897
Tahun 2021 40,404	Tahun 2021 27,179	Tahun 2021 30,027	Tahun 2021 2,881	Tahun 2021 12,441	Tahun 2021 5,285	Tahun 2021 6,554
Tahun 2022 27,012	Tahun 2022 7,984	Tahun 2022 31,489	Tahun 2022 3,747	Tahun 2022 6.823	Tahun 2022 5,249	Tahun 2022 3,825

Sumber: PDDIKTI Kemdikbud, 2022 (data diolah)

Dari tabel diatas dapat dijelaskan data mahasiswa dari tahun 2019-2022 di Universitas yang ada di kota Medan diantaranya yaitu, pada tahun 2019 USU menjadi peminat yang terbanyak dengan total 33,942 mahasiswa diikuti oleh UNIMED dengan total 24,489 mahasiswa dan UMSU yang terendah dengan total 3,550 mahasiswa, pada tahun 2020 USU kembali menjadi universitas terfavorit dikota Medan dengan total 37,957 mahasiswa diikuti oleh UINSU dengan total 25,188 mahasiswa dan UMSU yang terendah dengan total 2,778 mahasiswa, pada tahun 2021 USU tetap menjadi universitas terfavorit yang ada dikota Medan dengan mencapai 40,404 mahasiswa bahkan pada tahun ini menjadi yang paling banyak dari 2 tahun terakhir, UINSU menjadi peminat yang terbanyak setelah USU dengan total 30,027 mahasiswa dan UMSU kembali menjadi yang terendah dengan total 2,881 mahasiswa, dan pada tahun 2022 UINSU yang paling banyak menerima mahasiswa baru dengan total 31,489 diikuti oleh USU dengan total 27,012 mahasiswa dan UMSU kembali menjadi yang terendah dengan total 3,747.

Mahasiswa merupakan insan intelektual yang akan menjadi generasi penerus bangsa di masa depan. mahasiswa biasanya dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir, serta perencanaannya dalam bertindak. maka dari itu, berpikir kritis dan bertindak secara cepat serta tepat menjadi sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa. dalam mengembangkan dirinya, mahasiswa tidak hanya bisa memanfaatkan ruang kuliah sebagai tempat belajar, mahasiswa juga berperan dalam kemajuan teknologi apalagi dengan semakin berkembangnya teknologi dizaman sekarang

dengan terciptanya berbagai macam aplikasi e-wallet tentu membuat mahasiswa antusias dalam melakukan kegiatan transaksi dalam kegiatan sehari.

Universitas Islam Sumatera Utara (UISU) adalah sebuah Perguruan tinggi Islam di Indonesia dan tertua di pulau Sumatra. Kampus Terletak di Jl. Sisingamangaraja Teladan Kecamatan Medan Kota. Universitas Islam Sumatera Utara (UISU) didirikan pada tanggal 7 Januari 1951, merupakan perguruan tinggi pertama yang berdiri di luar pulau Jawa, yang dipelopori oleh tokoh pemuda pemudi Islam saat itu, yaitu Bahrum Djamil, Adnan Benawi, Sariani AS, Rivai Abdul Manaf Nasution, dan Sabaruddin Ahmad. UISU pada mulanya membuka kelas persiapan Akademi Islam Indonesia (setara dengan kelas III SMA bagian A) dan selanjutnya dengan dukungan Bapak Abd. Hakim (Gubernur Sumatra Utara saat itu) dan Bapak K.H. A. Wahid Hasyim (Menteri Agama saat itu) Akademi Islam Indonesia diubah menjadi Perguruan Tinggi Islam Indonesia (PTII) dan dimulailah peresmian kegiatan perkuliahan pertama pada 7 Januari 1952 pada Fakultas Hukum dan Ilmu Kemasyarakatan. Selanjutnya tanggal 7 Januari 1952 Miladiah bertepatan 9 Rabiul Awal 1371 Hijriah dijadikan sebagai hari jadi PTII yang selanjutnya berubah menjadi Universitas Islam Sumatera Utara dan mendapatkan pengesahan dari Mendikbud RI No. 0677/U/1977 tanggal 31 Desember 1977. Dengan perjuangan dan tekad yang kuat dari seluruh sivitas akademika UISU dan dukungan dari pemerintah, ulama dan masyarakat, saat ini UISU mengelola 9 Fakultas dan 26 Program Studi S-1, 3 Program Studi S-2, dan 1 Program Studi S-3 Ilmu Ekonomi dan Kebijakan Kerjasama UISU dengan UII Jogjakarta. Alasan penelitian ini dilakukan di UISU karena peneliti

merupakan mahasiswa aktif di UISU dan peneliti juga melihat perkembangan yang positif terhadap mahasiswa UISU tentang penggunaan e-wallet.

1.9 Research GAP dan Teori GAP

Erfi Syahnia Farahdiba (2019) dengan judul “Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat pengguna *E-wallet (electronic wallet)* sebagai alat transaksi terhadap mahasiswa di Yogyakarta (Studi Kasus : Mahasiswa Pengguna Layanan *E-Wallet* OVO di Yogyakarta)” Perkembangan transaksi online yang semakin pesat mengakibatkan adanya berbagai macam teknologi baru pada aspek keuangan, contohnya yaitu *e-wallet*. Tercatat 38 *e-wallet* di Indonesia yang telah mendapatkan izin dari Bank Indonesia contohnya yaitu OVO. Persaingan antar *e-wallet* mengakibatkan OVO yang juga sebagai *e-wallet* terkenal kedua di Indonesia, terus menjalankan berbagai inovasi guna meningkatkan pemakaian OVO. Di sisi lain, *e-wallet* OVO juga terus berusaha untuk mengenalkan masyarakat dengan berbagai promosi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh persepsi kepercayaan, Keamanan, Kemudahan, Manfaat, Risiko, dan Persepsi konsumtif baik secara parsial ataupun simultan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* OVO oleh mahasiswa di Yogyakarta. Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif asosiatif. Responden yang ditentukan sejumlah 100 orang dari 4 Universitas unggulan di Yogyakarta dengan menggunakan teknik convenience sampling. Pemrosesan data menggunakan analisis berganda linier dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistic 21. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan baik secara parsial ataupun simultan

antara variabel Persepsi Kepercayaan, Keamanan, Kemudahan, Manfaat, Risiko, dan Persepsi konsumtif terhadap keputusan penggunaan e- dompet OVO.

MUHAMMAD RAIHAN ALVIANO (2021) dengan judul “Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Mahasiswa Terhadap Minat Penggunaan *E-Wallet* Pada Masa Pandemi Covid-19” Penelitian ini dilakukan guna untuk mengetahui salah satu teknologi yang sedang berkembang di Indonesia yaitu *e-wallet* atau dompet elektronik. Penelitian ini bertujuan untuk menilai apakah minat mahasiswa faktor resiko, reputasi, fitur layanan, promosi, pengalaman, persepsi manfaat, kepercayaan, dan persepsi keamanan berpengaruh tentang penggunaan *e-wallet* pada masa covid-19. Penelitian ini mengambil sampel kepada mahasiswa aktif di Daerah Istimewa Yogyakarta. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta. Teori pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, Penelitian ini mengambil sampel bahwa variabel promosi, pengalaman, persepsi manfaat, kepercayaan dan persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet* dan variabel risiko, reputasi, fitur layanan berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada kalangan mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan *e-wallet* terhadap mahasiswa dalam bentuk skripsi dengan judul " **ANALISIS PENGGUNAAN *E-WALLET* TERHADAP MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA TAHUN 2022**".

1.10 Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan yang peneliti ajukan antara lain :

1. Dengan adanya kemajuan teknologi, mahasiswa telah dimudahkan dengan aplikasi *e-wallet* untuk pembayaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
2. Persepsi serta minat yang dimiliki mahasiswa tentunya berbeda dalam menentukan aplikasi *e-wallet* yang digunakan sehingga tanggapan mengenai informasi tentang aplikasi yang diterima mahasiswa akan mempengaruhi minat dan keputusan.
3. Munculnya teknologi berbasis digital dalam transaksi pembayaran dengan hadirnya dompet digital (*e-wallet*) yang memberikan berbagai macam fitur-fitur yang memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan sebelumnya maka pembatasan masalahnya pada pengaruh penggunaan *e-wallet* terhadap mahasiswa, bagaimana dampak penggunaan *e-wallet* terhadap mahasiswa dan bagaimana masalah penggunaan *e-wallet* terhadap mahasiswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah *e-wallet* berpengaruh terhadap mahasiswa uisu?
2. Apakah dampak penggunaan *e-wallet* terhadap mahasiswa uisu?
3. Apakah terdapat masalah penggunaan *e-wallet* terhadap mahasiswa uisu?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pada hakikatnya mengungkapkan apa yang menjadi suatu permasalahan yang akan dicapai oleh peneliti, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh *e-wallet* terhadap mahasiswa uisu.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *e-wallet* terhadap mahasiswa uisu.
3. Untuk mengetahui permasalahan penggunaan *e-wallet* terhadap mahasiswa uisu.

1.6 Manfaat penelitian

1. Bagi instansi, penelitian ini dapat diharapkan menjadi referensi bagi pihak penyelenggara *e-wallet* dalam memenuhi keinginan para pengguna sehingga dapat terus meningkatkan kualitas dan fasilitas yang diberikan.
2. Bagi perusahaan atau Universitas, penelitian ini diharapkan menjadi bahan untuk menambah referensi yang ingin melakukan penelitian mengenai penggunaan *e-wallet* pada peneliti selanjutnya.
3. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan sebagai penambah wawasan terhadap pandangan mengenai teknologi terutama dalam tema *e-wallet*.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Dompot Elektronik (E-Wallet)

Dompot Elektronik (*E-Wallet*) merupakan alat pembayaran yang di terbitkan atas dasar nilai uang yang di setorter lebih dahulu oleh pemegang kepada penerbitan” Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip yang di gunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbitan uang elektronik tersebut. Nilai Uang elektronik adalah nilai uang yang di simpan secara elektronik pada suatu media server atau chip yang dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/ atau transfer dana. Pemberlakuan *E-Wallet* dalam menghadapi perkembangan perekonomian nasional yang senantiasa bergerak cepat, kompetitif , dan terintegritas dengan tantangan yang semakin kompleks serta system keuangan yang semakin maju, di perlukan penyesuaian kebijakan di bidang ekonomi, termasuk keuangan. Melihat kondisi tersebut maka Bank Indonesia selaku bank sentral Indonesia yang memiliki tugas menentukan kebijakan moneter dan mengatur system pembayaran mengeluarkan kebijakan system pembayaran melalui e-money yang telah di atur dalam Peraturan Bank Indonesia No. 16/08/PBI/2014 Tentang Perubahan Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 Tentang dompet elektronik. Penggunaan Pembayaran non tunai dengan *e-wallet* selain meningkatkan pendapatan masyarakat melalui penurunan biaya transaksi dan penghematan waktu juga meningkatkan pendapatan masyarakat melalui pendapatan bunga yang

diperoleh dari dana kas yang seharusnya dibawa dalam setiap kali berintraksi namun ditempatkan di bank dalam bentuk tabungan. Dari sisi bank atau lembaga penerbit alat pembayaran non tunai merupakan sumber pendapatan berbasis biaya (*fee base income*) karena nasabah pengguna pembayaran non tunai akan dikenakan biaya administrasi setiap bulannya. Selain itu, pendapatan yang didapat dari biaya juga di peroleh dari biaya yang di kenakan untuk jenis transaksi tertentu misalnya untuk transfer atau pembayaran tagihan.

E-Wallet atau dompet elektronik adalah alat pembayaran digital atau alat pembayaran digital yang menggunakan media elektronik berupa server based. Pada umumnya e-wallet berupa aplikasi yang berbasis di server dan dalam proses pemakaiannya memerlukan sebuah koneksi terlebih dulu dengan penerbitnya (Wijaya & Mulyana, 2018). Berbeda dengan E-Money yang menggunakan chip, E-Wallet ini menggunakan aplikasi dalam penggunaannya. Di Indonesia, ada beberapa e-wallet yang sering digunakan yaitu Go-Pay, OVO, DANA, LinkAja, dan lain – lain. Kehadiran e-wallet tentu sangat membantu dalam melakukan transaksi finansial. Berikut beberapa keuntungan ketika menggunakan e-wallet (Upadhayaya, 2012):

- a. Kirim dan terima pembayaran dapat dilakukan di mana saja.
- b. Melakukan pembayaran ataupun transfer menjadi lebih mudah
- c. Dapat mengelola akun dari ponsel.
- d. Dapat menerima atau transfer dana langsung ke e-wallet
- e. Ada email atau pemberitahuan SMS setelah transaksi

Dompot digital atau e-wallet adalah sebuah perangkat elektronik, layanan jasa, atau bahkan program perangkat lunak (aplikasi) yang memungkinkan para penggunanya untuk melakukan transaksi secara online dengan pengguna lainnya untuk membeli barang dan jasa. Uang atau saldo yang ada di dalam e-Wallet adalah uang yang sebelumnya memang sudah disimpan dalam dompet digital tersebut. Dalam kasus yang lain, untuk top up e-wallet juga bisa dilakukan dengan cara menautkan rekening bank ke akun dompet digitalnya. (Schneider 2011)

E-wallet didefinisikan sebagai mata uang digital, dimana terdapat kemudahan dalam berbelanja tanpa perlu membawa uang dalam bentuk fisik (nontunai) dan dapat disalurkan pada saat melakukan kegiatan lain. Berdasarkan dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa e-wallet adalah suatu layanan elektronik yang berfungsi untuk menyimpan instrumen pembayaran yang diantara lainnya adalah alat pembayaran yang menggunakan aplikasi dan juga uang elektronik, menampung dana dan juga melakukan pembayaran secara online antara setiap penggunanya. Karena di dalamnya terdapat uang elektronik, tentu saja setiap akun juga dilengkapi dengan data identitas yang lengkap terkait pemilik akun. Selanjutnya, keberadaan aplikasi dompet digital memiliki fungsi yang sangat beragam, tidak hanya untuk alat pembayaran saja, namun juga bisa digunakan sebagai alat untuk memverifikasi terhadap suatu aktivitas jual beli. (Megadewandanu, Suyoto, & Pranowo 2016). Keuntungan dengan adanya dompet elektronik yaitu, menurut Sendari (2019) e-wallet memiliki beberapa keuntungan yang memudahkan pengguna dalam melakukan kegiatan khususnya dalam bertransaksi, di antaranya adalah:

1. Tidak perlu membawa uang tunai ataupun kartu. Dengan adanya e-wallet pengguna tidak perlu kesulitan untuk membawa uang tunai maupun dompetnya. Selain itu juga jika tidak memiliki kembalian dalam bertransaksi uang tunai, dengan adanya e-wallet jumlah nominal transaksi bisa ditentukan sendiri, sehingga lebih mudah dan efektif.
2. Banyak pengguna dan banyak merchant penerima pembayaran cashless. Semakin hari banyak merchant yang menerima ataupun menggunakan sistem pembayaran cashless atau non tunai, contohnya DANA, Gopay pada Gojek, OVO pada Grab dan e-commerce platform belanja online pun menggunakan sistem cashless.
3. Meminimalisir kerugian akibat kehilangan E-wallet menyimpan uang elektronik dengan pengamanan yang sudah diperhitungkan demi keamanan dan kenyamanan pengguna. Sedangkan uang tunai bisa hilang dan rusak, namun jika ada kehilangan handphone yang di dalamnya terdapat aplikasi e-wallet maka bisa dengan langsung memblokir sementara layanan e-wallet tersebut.
4. Menghindari Aksi Kejahatan. Banyak kasus dimana orang lain membawa uang dalam jumlah yang banyak, kemudian dirampok. Dengan menggunakan e-wallet yang sudah dilindungi juga dengan akun berisi password dan tidak terlihat secara fisik sehingga meminimalisir tindak kejahatan.

Namun, dompet elektronik juga memiliki kelemahan yang harus diperhatikan, yaitu: 1. Rentan untuk diretas atau *dihack* karena menggunakan sistem elektronik dan internet.

2. Terdapat risiko data hilang karena kesalahan *software*. 3. Belum semua tempat memiliki alat yang dipergunakan untuk menggunakan dompet elektronik tersebut serta belum semua tempat memberlakukan *e-wallet* termasuk di *merchant*(pedagang).

4. Layanan *e-wallet* terbatas, layanan *e-wallet* di Indonesia masih sangat terbatas untuk penggunaan transaksinya, hanya beberapa barang yang dapat ditukar menggunakan transaksi *e-wallet* dan kurangnya ikatan kerjasama antar penjual dengan penyedia *e-wallet*.

Hampir semua kegiatan ekonomi, sudah menggunakan digital elektronik sebagai alat pembayaran. Mulai dari belanja, transportasi, akomodasi, makanan, tiket bioskop, tiket jalan tol, berbagai macam tagihan rumah tangga seperti listrik, air, telepon, dan sebagainya., supermarket, minimarket, bahkan sampai warung makanan sudah mulai menyediakan fasilitas pembayaran *e-wallet*. Proporsi transaksi uang logam dan kertas sudah kian tergeser dengan kehadiran uang elektronik. Pembayaran dengan menggunakan uang elektronik ini mengurangi peredaran uang kertas dan logam atau tunai.

Berdasarkan data Bank Indonesia (BI), sepanjang tahun 2012 transaksi belanja menggunakan uang elektronik baru mencapai 100,63 juta kali transaksi dengan nilai total Rp.1,98 Triliun. Kemudian pada 2021 volume transaksinya mencapai 5,45 Miliar kali transaksi dengan nilai total Rp.305 Triliun. Artinya, dalam satu dekade terakhir terjadi kenaikan volume transaksi belanja dengan uang elektronik sebesar 5,316 %, dan nilai transaksinya tumbuh hingga 15,392%. Saat pandemi covid-19 melanda, yakni pada tahun 2020 nilai transaksi belanja

menggunakan uang elektronik juga terus tumbuh 41,16% dibanding tahun sebelumnya. Adapun volume transaksi belanja sepanjang periode Januari- Juli 2022 telah mencapai 3,87 Miliar kali transaksi. Porsinya mencapai 70,92% dari total transaksi. Dompet elektronik atau e-wallet adalah layanan penyimpanan uang dalam sebuah wadah aplikasi (*platform*) ponsel yang digunakan sebagai alat pembayaran atas suatu transaksi. *E-wallet* membutuhkan gadget untuk menyambungkan pengguna ke server saat bertransaksi (Febrilia, dkk 2020). *E-wallet* merupakan salah satu bagian dari e-money karena mengacu pada nilai tunai yang tersimpan dalam kartu telepon atau perangkat elektronik lainnya. Bank Indonesia dalam peraturan Nomor 18/40/PBI/2016 menyebutkan bahwa Dompet Digital (*Electronic Wallet*) adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara alat pembayaran dengan menggunakan kartu atau uang elektronik, yang dapat menampung dana, untuk melakukan pembayaran. Berikut adalah contoh dari e-wallet, yakni OVO dan DANA.

2.1.1 OVO

Dikutip dari dailysocial.id OVO merupakan aplikasi digital finance terpadu yang dikembangkan LippoX, sudah terintegrasi dengan beberapa perusahaan Lippo. Di bawah naungan LippoX sebagai perusahaan digital payment milik grup perusahaan Lippo, sebuah smart financial apps diluncurkan. Bernama OVO, aplikasi ini mencoba mengakomodasi berbagai kebutuhan terkait dengan cashless dan mobile payment. Aplikasi OVO saat ini tersedia untuk platform Android dan iOS. OVO menggunakan sistem poin reward, yang disebut dengan OVO Point, untuk menjaga dan meningkatkan traksi pengguna. Layanan ini terbagi ke dalam

dua kategori pengguna, OVO Club (pengguna biasa) dan OVO Premier. Pembedanya adalah pada OVO Point yang didapat untuk setiap perolehan transaksi, maksimal saldo OVO Cash dan juga beberapa fitur lainnya. Di versi premium, pengguna diberikan akses untuk fitur pengelolaan pengeluaran. Selain itu ada kemudahan transfer nominal uang yang ditawarkan dalam aplikasi.

Fitur Aplikasi OVO

a. Fitur Utama

- 1) saldo Maksimum/Limit: Rp2.000.000,- (*Unverified*) / Rp5.000.000,- (OVO *Premier*)
- 2) Minimum Jumlah Top Up: Rp10.000,-
- 3) Maksimum Top Up per bulan: Rp1.000.000,- (OVO Club) / Rp10.000.000,- (OVO *Premier*)
- 4) Masa Berlaku: Tidak Terbatas

b. Fitur Umum

- 1) Poin Berlipat. Salah satu fitur utama dari OVO adalah Anda dapat mengumpulkan poin dari setiap belanja yang dilakukan di merchant dengan tanda OVO Zone. Seperti telah disinggung sebelumnya, OVO tak hanya menawarkan media pembayaran, OVO juga menawarkan loyalty rewards yang dapat Anda peroleh setiap melakukan transaksi di berbagai merchant rekanan OVO.
- 2) Promo Memikat Fitur selanjutnya yakni OVO menawarkan berbagai penawaran menarik bagi anggota OVO yang berbelanja di merchant rekanan OVO.

- 3) Merchant Hebat di Banyak Tempat Salah satu kelebihan dari OVO adalah Anda bisa menggunakan OVO Points di berbagai merchant yang telah bekerja sama. OVO menawarkan kemudahan dalam bertransaksi serta pembayaran untuk segala kebutuhan di merchant-merchant yang telah tersebar di berbagai wilayah di Indonesia.
- 4) Pembayaran Lebih Cepat Sama seperti media pembayaran cashless lainnya, OVO pun menawarkan pembayaran yang lebih cepat.
- 5) Atur Keuangan dengan Tepat Anda dapat mengelola dan memonitor pengeluaran menggunakan OVO.

c. Layanan Pembayaran

Aplikasi OVO Dengan menggunakan OVO, Anda bisa melakukan berbagai transaksi pembayaran sambil mengumpulkan OVO Poin. Jenis transaksi yang bisa dilakukan adalah:

- 1) Melakukan transaksi online atau offline di merchant-merchant yang bekerja sama dengan OVO.
- 2) Pembayaran parkir di tempat-tempat yang bekerjasama dengan OVO.
- 3) Pembelian pulsa telepon.
- 4) Pembayaran di layanan aplikasi GRAB.

d. Cara Registrasi

Aplikasi OVO Untuk menggunakan layanan OVO Anda bisa melakukan langkah-langkah pendaftaran sebagai berikut:

- a. Download dan Install aplikasi OVO lewat Google Play Store di smartphone Anda.

- b. Isi data pribadi seperti nama, nomor telepon, dan alamat email.
- c. Masukkan kode OTP (One Time Password) lewat SMS dan e-mail.
- d. Tunggu proses verifikasi dan pilih kode keamanan Anda.
- e. Akun OVO Anda akan segera aktif

OVO merupakan salah satu jenis aplikasi e-wallet yang menyediakan layanan pembayaran atas transaksi baik secara online maupun offline. Seluruh *merchant* yang sudah terintegrasi dengan *OVO Accepted Here*, memungkinkan masyarakat untuk menggunakan OVO sebagai alat pembayaran. Setelah melakukan transaksi dengan OVO, pengguna akan memperoleh OVO Points. OVO Points merupakan salah satu bentuk *royalty rewards* bagi pengguna yang telah melakukan transaksi dengan OVO. Ketika OVO Points sudah terkumpul, poin yang didapatkan bisa ditukarkan dengan berbagai macam penawaran yang memungkinkan pengguna untuk tidak mengeluarkan OVO Cash lebih banyak. OVO hadir sebagai salah satu jenis e-wallet untuk memudahkan transaksi masyarakat. Aplikasi OVO juga dapat digunakan sebagai media transfer uang antar sesama pengguna OVO dan juga ke antar bank. Pada umumnya, mahasiswa gemar menggunakan OVO karena terdapat banyak sekali promo diskon yang ditawarkan oleh OVO.

2.1.2 DANA

E-wallet aplikasi DANA pertama kali diluncurkan pada tanggal 5 Desember 2018 yang didirikan oleh Elang Sejahtera Mandiri termasuk anak usahanya PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK) dan kongsi bersama *Ant Financial*. *E-wallet* aplikasi DANA didesain untuk menjadikan transaksi nontunai

dan non kartu secara digital, cepat, dan praktis. DANA mencatatkan rekor jumlah pengguna baru pada tahun 2021. Sepanjang 2021, jumlah pengguna DANA bertambah 45 juta sehingga mencapai total 95 juta pengguna. Dengan banyaknya pengguna, dapat mengindikasikan bahwa minat untuk menggunakan aplikasi DANA terbilang cukup tinggi. Minat penggunaan aplikasi tersebut tentunya dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Diantaranya adalah faktor pengetahuan, kepercayaan dan fitur layanan. Pengetahuan pengguna merupakan semua informasi yang dimiliki oleh pengguna mengenai berbagai macam produk dan jasa serta pengetahuan lainnya yang terkait dengan produk dan jasa tersebut dan informasi yang berhubungan dengan fungsinya sebagai konsumen (Shinta & Shinta, 2011). Secara sederhana, minat (interest) yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau minat yang besar terhadap sesuatu. Minat secara umum dapat dikatakan sebagai rasa tertarik yang dituju oleh individu kepada suatu objek, baik benda hidup maupun tidak (Wulan & Jannah, 2022).

DANA merupakan dompet digital asal Indonesia yang digunakan untuk transaksi nontunai dan nonkartu secara digital, transaksi tersebut dapat digunakan online dan offline secara instan, praktis dan keamanan yang terjamin. Fitur yang terdapat pada Dana yaitu gratis biaya transfer untuk kirim dan minta saldo dengan sesama pengguna Dana, gratis biaya transfer dari aplikasi dana ke bank, Dana dapat menyimpan kartu Bank berupa kredit dan debit, untuk pembayaran online maupun offline dengan berbagai merchant yang telah bekerja sama dengan Dana (Dana, 2018). DANA merupakan salah satu jenis aplikasi e-wallet yang memberikan layanan pembayaran berbasis digital. DANA dapat digunakan untuk

berbagai transaksi online maupun offline. Banyak sekali kegunaan aplikasi DANA bagi masyarakat khususnya mahasiswa. DANA dapat digunakan untuk membayar listrik, belanjaan, pulsa, tiket nonton, dan bahkan DANA juga dapat digunakan untuk media transfer ke rekening bank. Pada umumnya mahasiswa yang menggunakan DANA disebabkan oleh rendahnya jumlah biaya administrasi yang harus dibayarkan saat transfer antar bank. Di dalam aplikasi DANA, banyak promo dan tawaran-tawaran menarik, seperti cashback, diskon, dan lain sebagainya.

2.3 Kemudahan Penggunaan

(Davis, 1989) mengartikan persepsi kemudahan sebagai kepercayaan akan kemudahan, yakni ukuran di mana pengguna yakin bahwasannya teknologi atau sistem itu bisa dimanfaatkan dengan gampang serta terhindar dari problem. Intensitas serta interaksi di antara pemakai dengan sistem juga bisa menampakkan kemudahan. Persepsi kemudahan membuktikan seberapa besar seorang pemakai teknologi aplikasi online berasumsi bahwa teknologi itu tidak banyak membutuhkan usaha yang sulit (Davis, 1989). Persepsi kemudahan diartikan "tingkat di mana individu yakin bahwa memakai suatu sistem akan terhindar dari usaha" (Davis, 1989), yang menunjukkan bahwasannya usaha adalah sumber daya yang terbatas untuk individu yang akan mengalokasikan guna bermacam-macam. Dari pengertian itu bisa diambil kesimpulan bahwasannya kemudahan cara pembayaran elektronik contoh OVO dan DANA dapat menurunkan usaha pada konteks ini menandakan sistem pembayaran elektronik menawarkan kepraktisan

untuk pengguna dibandingkan dengan pengguna yang tidak memakai cara pembayaran non tunai.

2.3 Defenisi Mahasiswa

Mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar pada perguruan tinggi (Buku Pedoman Universitas Diponegoro Tahun 2004/2005, h. 94) Seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya 18 sampai 25 tahun. Tahap ini dapat digolongkan pada masa remaja akhir sampai masa dewasa awal dan dilihat dari segi perkembangan, tugas perkembangan pada usia mahasiswa ini ialah pemantapan pendirian hidup (Yusuf, 2012). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa ialah seorang peserta didik berusia 18 sampai 25 tahun yang terdaftar dan menjalani pendidikannya di perguruan tinggi baik dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas. Sedangkan dalam penelitian ini, subyek yang digunakan ialah dua mahasiswa yang berusia 23 tahun dan masih tercatat sebagai mahasiswa aktif. Mahasiswa dapat di definisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi (Siswoyo,2007). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mahasiswa adalah mereka yang sedang belajar di perguruan tinggi, mahasiswa adalah status yang disandang oleh seseorang karena hubungannya dengan perguruan tinggi yang diharapkan dapat menjadi calon-calon intelektual atau bisa juga definisi mahasiswa adalah orang yang menuntut ilmu atau belajar di perguruan tinggi, baik itu di universitas, institut ataupun akademi. Menurut kamus besar bahasa indonesia (2008), definisi mahasiswa

adalah orang yang belajar di perguruan tinggi. Setelah menyelesaikan pendidikan di bangku sekolah, sebagian sebagian siswa yang menganggur, mencari pekerjaan, atau melanjutkan pendidikan ke tingkat perguruan tinggi. Mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi dapat disebut sebagai mahasiswa (Takwin,2008). Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas (Hartaji, 2012). Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi (Siswoyo,2007).

Ciri-ciri mahasiswa Menurut (Kartono, 2010) mahasiswa merupakan anggota masyarakat yang mempunyai ciri-ciri tertentu, antara lain :

- a. Mempunyai kemampuan dan kesempatan untuk belajar diperguruan tinggi, sehingga dapat digolongkan sebagai kaum intelegansi.
- b. Karena kesempatan yang ada, mahasiswa diharapkan nantinya dapat bertindak sebagai pemimpin yang mampu dan terampil, baik sebagai pemimpin masyarakat ataupun dalam dunia kerja.
- c. Diharapkan dapat menjadi daya penggerakan yang dinamis bagi proses modernisasi.

- d. Diharapkan dapat memasuki dunia kerja sebagai tenaga yang berkualitas.

Gunarsa (2011) menguraikan beberapa ciri dari mahasiswa, yaitu sebagai berikut:

- a. Menerima keadaan fisiknya, perubahan fisiologis dan organis yang sedemikian
- b. hebat pada tahun-tahun sebelumnya, pada masa remaja akhir sudah tenang.

Struktur dan penampilan fisik sudah menatap dan harus diterima sebagaimana adanya. Kekecewaan karena kondisi fisik tertentu tidak lagi mengganggu dan sedikit demi sedikit mulai menerima keadaan.

- c. Memperoleh kebebasan emosional, masa remaja akhir sedang pada masa proses melepaskan diri dari ketergantungan secara emosional dari orang yang dekat dalam hidupnya (orangtua). Kehidupan emosi yang sebelumnya banyak mendominasi sikap dan tindakannya mulai terintegrasi dengan fungsi-fungsi lain sehingga lebih stabil dan lebih terkendali. Dia mampu mengungkapkan pendapat dan perasaannya dengan sikap yang sesuai dengan lingkungan dan kebebasan emosionalnya
- d. Mampu bergaul, dia mulai mengembangkan kemampuan mengadakan hubungan sosial baik dengan teman sebaya maupun orang lain yang berbeda tingkat kematangan sosialnya. Dia mampu menyesuaikan dan memperlihatkan kemampuan bersosialisasi dalam tingkat kematangan sesuai dengan norma sosial yang ada.
- e. Menemukan model untuk identifikasi, dalam proses ke arah kematangan pribadi, tokoh indentifikasi sering kali menjadi faktor penting, tanpa tokoh

identifikasi timbul keaburan akan model yang akan ditiru dan memberikan pengarahannya bagaimana bertingkah laku dan bersikap sebaiknya.

- f. Mengetahui dan menerima kemampuan sendiri, pengertian dan penelitian yang objektif mengenai keadaan diri sendiri mulai terpuruk. Kekurangan dan kegagalan yang bersumber pada keadaan kemampuan tidak lagi mengganggu berfungsinya kepribadian dan menghambat prestasi yang ingin dicapai
- g. Memperkuat penguasaan diri atas dasar skala nilai dan norma, nilai pribadi yang tadinya menjadi norma dalam melakukan sesuatu tindakan bergeser ke arah penyesuaian terhadap norma di luar dirinya. Baik yang berhubungan dengan nilai sosial ataupun moral. Nilai pribadi adakalanya harus disesuaikan dengan nilai-nilai umum (positif) yang berlaku dilingkungannya.
- h. Meninggalkan reaksi dan cara penyesuaian kanak-kanakan, dunia remaja mulai ditinggalkan dan dihadapannya terbentang dunia dewasa yang akan dimasuki. Ketergantungan secara psikis mulai ditinggalkan dan ia mampu mengurus dan menentukan sendiri. Dapat dikatakan masa ini ialah masa persiapan ke arah tahapan perkembangan berikutnya yakni masa dewasa muda.

Karakteristik Perkembangan Mahasiswa Seperti halnya transisi dari sekolah dasar menuju sekolah menengah pertama yang melibatkan perubahan dan kemungkinan stres, begitu pula masa transisi dari sekolah menengah atas menuju universitas. Dalam banyak hal, terdapat perubahan yang sama dalam dua transisi itu. Transisi ini melibatkan gerakan menuju satu struktur sekolah yang lebih besar dan tidak bersifat pribadi, seperti interaksi dengan kelompok sebaya dari daerah

yang lebih beragam dan peningkatan perhatian pada prestasi dan penilaiannya (Santrock, 2002).

Tugas dan Kewajiban Mahasiswa Menurut (Siallagan 2011), mahasiswa sebagai masyarakat kampus mempunyai tugas utama yaitu belajar seperti membuat tugas, membaca buku, buat makalah, presentasi, diskusi, hadir ke seminar, dan kegiatan-kegiatan lainnya yang bercorak kekampusan. Di samping tugas utama, ada tugas lain yang lebih berat dan lebih menyentuh terhadap makna mahasiswa itu sendiri, yaitu sebagai agen perubah dan pengontrol sosial masyarakat. Tugas inilah yang dapat menjadikan dirinya sebagai harapan bangsa, yaitu menjadi orang yang setia mencarikan solusi berbagai problem yang sedang mereka hadapi.

Selain memiliki tugas, mahasiswa juga memiliki kewajiban yang harus dijalankan. Setiap mahasiswa berkewajiban untuk:

- a. Bertaqwa dan berahlak mulia.
- b. Belajar dengan tekun dan sungguh-sungguh agar memperoleh prestasi tinggi.
- c. Mematuhi semua peraturan dan ketentuan yang berlaku, baik pada tingkat universitas, fakultas maupun jurusan.
- d. Ikut memelihara sarana prasarana serta kebersihan, ketertiban dan keamanan dalam lingkungan universitas.
- e. Menghargai ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian.
- f. Terlibat aktif dalam kegiatan kemahasiswaan.

2.3 Persepsi Risiko (Perceived Risk)

Sejatinya, risiko melekat pada semua aspek kehidupan dan aktivitas manusia, dari urusan pribadi sampai perusahaan, dari urusan gaya hidup sampai pola penyakit, dari bangun sampai tidur malam, dan masih banyak lagi. Para pakar manajemen risiko di dalam dan luar negeri memiliki banyak definisi mengenai apa itu risiko dan manajemen risiko. Namun demikian, secara umum risiko dapat didefinisikan dengan berbagai cara, misalnya risiko didefinisikan sebagai kejadian yang merugikan, atau risiko adalah bagi analis investasi dan, risiko adalah penyimpangan hasil yang diperoleh dari yang diharapkan. Apapun definisi risiko, setidaknya mencakup dua aspek penting, yaitu aspek probabilitas/kemungkinan dan aspek kerugian/dampak. Eddie cade (2002) menyatakan bahwa definisi risiko berbedabeda, tergantung pada tujuannya. Definisi risiko yang tepat menurutnya dilihat dari sudut pandang adalah, exposure terhadap ketidakpastian pendapatan. Sedangkan menurut Philip Best (2004) menyatakan bahwa risiko adalah kerugian secara finansial, baik secara langsung maupun tidak langsung. Risiko bank adalah keterbukaan terhadap kemungkinan rugi (*exposure to the change of loss*). Sedangkan menurut Peraturan Bank Indonesia (PBI), risiko bisnis bank adalah risiko yang berkaitan dengan pengelolaan usaha bank sebagai perantara keuangan

Kini terdapat penelitian, ada dua wujud ketidakpastian yang bisa terjadi pada adopsi teknologi baru: ketidakpastian lingkungan (*environmental uncertainty*) serta ketidakpastian perilaku (*behavioural uncertainty*) (Pavlou, 2003). Ketidakpastian lingkungan muncul dari jaringan komunikasi teknologi yang ada di luar kontrol pemakai. Sampai, operator teknologi informasipun sukar guna

mengontrol (Priyono, 2017). Konsisten dengan perspektif ini, penelitian ini mengartikan persepsi risiko sebagai kepercayaan subyektif dari pemakai bahwasannya ada peluang munculnya risiko guna menderita kerugian saat memakai layanan aplikasi dompet elektronik (Pavlou, 2003).

2.4 Penelitian Terdahulu

Randi (2018) Penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang dilakukan peneliti-peneliti lain. Penelitian terdahulu dijadikan sebagai acuan atau dasar untuk memudahkan peneliti dalam penelitian. Sehingga penelitian terdahulu ini juga dapat diartikan sebagai sumber inspirasi yang kemudian dapat membantu lancarnya penelitian. Tak hanya itu, pada penelitian terdahulu juga dapat memeriksa kekurangan dan juga kelebihan penelitian yang sudah pernah dilakukan untuk dikembangkan pada penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu juga memiliki fungsi untuk memperluas dan memperdalam berbagai teori yang akan digunakan didalam kajian penelitian yang akan dilakukan, sehingga biasanya penelitian terdahulu juga dapat dijadikan sebagai landasan teori karna memiliki kaitan yang erat dengan penelitian lain yang relevan dan dapat digunakan didalam penelitian. Terdapat beberapa perbedaan yang membedakan dari penelitian terdahulu yaitu pada objek yang diteliti, kemudian tahun data penelitian, dan permasalahan pada wilayah yang akan diteliti. Adapun penelitian terdahulu yang menjadi acuan dari penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil Penelitian
1	Hizbul Hadi Nawawi (2020)	Penggunaan <i>E-wallet</i> di Kalangan Mahasiswa di Kota Makassar	<p>Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang sifatnya deskriptif. Metode ini lebih menekankan pada teknik pengumpulan data dalam wawancara mendalam dan data sekunder. Penelitian ini memilih 10 informan dalam penyusunannya. Penelitian ini berpengaruh positif terhadap penggunaan <i>e-wallet</i> terhadap mahasiswa dimana Penelitian ini menunjukkan bahwa <i>e-wallet</i> tidak hanya dipahami sebagai tempat menyimpan uang secara elektronik, tetapi juga sebagai alat pembayaran digital. Penelitian ini menunjukkan bahwa <i>e-wallet</i> tidak hanya dipahami sebagai tempat menyimpan uang secara elektronik, tetapi juga sebagai alat pembayaran digital.</p>

2	Ardhia Prameswari (2021)	Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran <i>E-Wallet</i> (Studi Kasus Pada Mahasiswa UINSU Medan)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, menganalisis dan menjelaskan faktor apa saja yang mempengaruhi minat dalam menggunakan <i>e-wallet</i> khususnya pada mahasiswa UINSU. Penelitian yang digunakan adalah dengan mengolah data yang bersifat deskriptif yaitu seperti menarasikan hasil wawancara atau observasi yang didukung dengan data sekunder analisis kualitatif, dengan menganalisis pada 10 orang responden. Hasil penelitian ini berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dompet digital di kalangan mahasiswa.
3	Nakita Via Khorunnisya (2022)	Minat Generasi Milenial Menggunakan <i>E-Wallet</i> Link Aja: Perspektif Teori Persepsi dan Perilaku	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis minat generasi milenial menggunakan <i>e-wallet</i> LinkAja pada mahasiswa Universitas PGRI Semarang. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yaitu hasil penelitian berupa angka statistik. Pengumpulan data menggunakan kuesioner, dengan teknik sampling convenience sampling. Responden penelitian ini adalah 106 mahasiswa FEB Universitas PGRI Semarang angkatan 2017-2020. Hasil penelitian

			menunjukkan bahwa kemudahan terhadap penggunaan <i>E-Wallet</i> LinkAja berpengaruh positif dan signifikan terhadap generasi milenial.
4	Daru Satrio (2023)	Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Penggunaan <i>E-Wallet</i> (Studi pada Mahasiswa Pengguna Gopay di Kota Pekanbaru)	Gopay menjadi salah satu produk layanan uang digital berbasis aplikasi smartphone dari perusahaan Gojek yang dapat dimanfaatkan guna melakukan transaksi/pembayaran secara digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor pengaruh kemudahan, kemanfaatan, dan kondisi yang memfasilitasi minat siswa dalam penggunaan E-wallet (Gopay) di kota Pekanbaru. Sampel ini diambil dengan metode purposive sampling berjumlah 120 responden. Jenis data yang diambil pada penelitian ini merupakan data primer yang dikumpulkan melalui kuesioner dengan menggunakan google form. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode

			<p>penelitian kuantitatif, yang diolah dengan aplikasi SPSS 25. Hasil ini berpengaruh positif terhadap kemudahan dan manfaat dalam penggunaan e-wallet, yang didapat dalam penelitian ini adalah variabel persepsi kemudahan,.</p>
5	<p>Ai Yuli Mulyani (2022)</p>	<p>Dampak mahasiswa Universitas Siliwangi mengenai penggunaan <i>E-wallet</i> (Shopee Pay) sebagai alat pembayaran non tunai.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak mahasiswa Universitas Siliwangi mengenai penggunaan <i>e-wallet</i> (Shopee Pay) sebagai alat pembayaran non tunai. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan cara survei berupa instrumen kuesioner yang kemudian disebarakan melalui google form. Penelitian ini berpengaruh positif terhadap pengguna <i>e-wallet</i> (Shopee Pay) dan dampak risiko menunjukkan 68% tanggapan siswa mengenai <i>e-wallet</i> (Shopee Pay) berisiko rendah.</p>

6	Nurbaiti Nurbaiti (2022)	Minat Menggunakan <i>E-Wallet</i> Dana Di Kalangan Mahasiswa Di Kota Medan	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis Minat Menggunakan <i>E-Wallet</i> Dana Di Kalangan Mahasiswa Di Kota Medan.</p> <p>Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari kuesioner. Sampel penelitian ini adalah Mahasiswa-mahasiswi di kota Medan yang berjumlah 100 responden. Teknik analisis menggunakan analisis regresi linier berganda. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu dampak penggunaan dan variabel terikat yaitu minat menggunakan <i>e-wallet</i> Dana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan <i>e-wallet</i> Dana berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> Dana secara simultan.</p>
---	--------------------------------	--	---

7	Elvina Harahap(2022)	Analisis Minat Penggunaan Dompot Elektronik Mahasiswa Di Kabupaten Labuhan Batu	Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis minat siswa dalam menggunakan dompet elektronik di Kabupaten Labuhanbatu. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa pada perguruan tinggi di Kabupaten Labuhanbatu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam (In-depth Interview). Hasil penelitian ini berpengaruh positif terhadap Minat Penggunaan Dompot Elektronik Mahasiswa Di Kabupaten Labuhan Batu
8	Sekar Ayu Kinanti (2022)	Analisis pengaruh faktor persepsi terhadap minat penggunaan <i>e-wallet</i> shopeepay	Hasil penelitian ini adalah Persepsi Kenyamanan, Kemanfaatan Persepsi dan Persepsi Risiko secara simultan berpengaruh signifikan dan positif terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> shopeepay, sedangkan hasil secara parsial menunjukkan bahwa Persepsi kenyamanan tidak berpengaruh positif

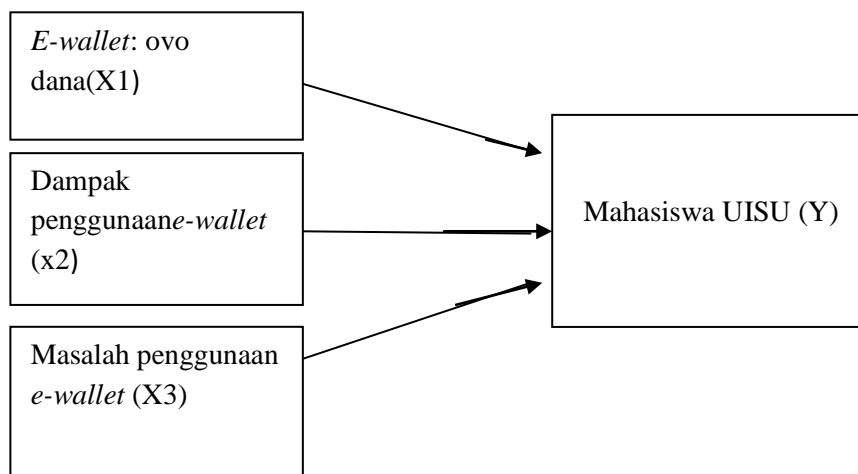
			<p>terhadap minat penggunaan <i>e-wallet</i> shopeepay. dompet, sedangkan persepsi kegunaan dan persepsi risiko berpengaruh signifikan dan positif. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini dengan kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Malang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kuantitatif dengan skala Likert 1 sampai 5 dan 120 responden. Adapun penggunaan analisis dalam penelitian yaitu penggunaan metode regresi linier berganda dengan model OLS dan diolah dengan software Eviews 10 untuk mengetahui hubungan antar variabel, kemudian juga terdapat analisis uji asumsi klasik dan analisis deskriptif dalam penelitian.</p>
9	Adianto (2023)	Analisis Faktor Yang Mempengaruhi	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor apa yang</p>

		<p>Penggunaan <i>E-Wallet</i> Gopay Pada Platform Tokopedia (Studi Kasus Mahasiswa UNIVERSITAS ATMA JAYA)</p>	<p>mempengaruhi penggunaan salah satu <i>e-wallet</i> yaitu GoPay pada platform <i>e-commerce</i> Tokopedia. Penelitian ini menerapkan <i>Technology Acceptance Model 2</i> (TAM2) yang memiliki tujuan untuk bagaimana menganalisis penerimaan suatu teknologi dari pengguna yang terkait. Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner sebagai cara untuk mengumpulkan data dengan metode pengumpulan data yaitu purposive random sampling serta pihak yang diteliti merupakan mahasiswa dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Metode pengolahan data yang akan digunakan adalah metode SEM-PLS. Jumlah responden yang digunakan sebanyak 401 orang dan hasil yang ditemukan adalah variabel mobility, social influence, dan kemudahan penggunaan yang dirasakan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kegunaan</p>
--	--	---	--

			<p>yang dirasakan, sedangkan Kenyamanan memiliki pengaruh positif namun tidak signifikan terhadap kegunaan yang dirasakan. Selanjutnya persepsi kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan.</p>
10	Shiva Sari (2022)	Faktor-faktor Yang Mempengaruhi masalah Mahasiswa dalam Penggunaan <i>E-Wallet</i>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan <i>e-wallet</i> terhadap tingkat masalah dalam penggunaan terhadap 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 (<i>crosstabs</i>), dan analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian berpengaruh positif terhadap penggunaan mahasiswa terhadap <i>e-</i></p>

			<i>wallet</i> dan masalah terhadap penggunaannya berpengaruh positif artinya minim terjadi masalah dalam penggunaan <i>e-wallet</i> .
--	--	--	---

2.4. Kerangka Konseptual.



Gambar 2.1 Model Konseptual Penelitian

Pada gambar 2.1 diatas menunjukkan bahwa e-wallet ovo dan dana sebagai X1, dampak penggunaan sebagai X2, masalah penggunaan sebagai X3, dan sedangkan mahasiswa adalah Y. Dalam kerangka konseptual digambarkan bagaimana pengaruh e-wallet ovo dan dana (X1) terhadap mahasiswa (Y), dampak penggunaan (X2) terhadap mahasiswa (Y), masalah penggunaan e-wallet (X3) terhadap mahasiswa (Y) serta bagaimana variabel X1, X2, X3 berpengaruh secara simultan terhadap (Y).

2.5 Hipotesis

Sugiyono (2017) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.

1. *E-wallet* berpengaruh positif terhadap mahasiswa.
2. Dampak penggunaan *e-wallet* berpengaruh positif terhadap mahasiswa.
3. Masalah penggunaan *e-wallet* berpengaruh positif terhadap mahasiswa atau tidak terjadi masalah dalam penggunaan *e-wallet*.