

Keefektifan Manfaat, Kemudahan Penggunaan, dan Keamanan pada Minat Menggunakan E-Money dalam Meminimalisir Penyebaran Covid-19 pada Masyarakat di Masa Pandemi

Eny Puspita Ningrum

Pascasarjana Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, Indonesia

Kata kunci:

Persepsi Manfaat,
Kemudahan Penggunaan,
Keamanan, Minat
Menggunakan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi keefektifan penggunaan e-money terhadap minat masyarakat di Desa Takisung dalam menggunakan e-money guna meminimalisir penyebaran Covid-19. Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pada penelitian ini, informasi diperoleh dari responden dengan menggunakan kuisioner dan untuk perhitungannya menggunakan skala penelitian yaitu skala ordinal dalam bentuk Skala Likert. Sampel dari penelitian ini yaitu masyarakat yang bertempat tinggal di Desa Takisung dengan kriteria sampel yaitu berusia minimal 20 tahun dan menggunakan e-money. Sumber data pada penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh melalui pemberian kuisioner yang diberikan kepada 100 responden, sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari library research. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan keamanan menunjukkan arah positif dan signifikansi terhadap minat untuk menggunakan e-money, serta hasil keseluruhan juga menunjukkan bahwa penggunaan e-money dapat meminimalisir penyebaran Covid-19

Keywords:

Perceived benefit,
ease of use, safety,
interest in using

Abstract

This study aims to determine the significance of the effectiveness of the use of e-money on the interest of the community in Takisung, Village in using e-money to minimize the spread of Covid-19. In this study, the method used is a quantitative method with a descriptive type of research. In this study, information was obtained from respondents by using questionnaires and for calculations using a research scale, namely the ordinal scale in the form of a Scale Likert. The sample of this study is the people who live in Takisung Village with the sample criteria being at least 20 years old and using e-money. Sources of data in this study using primary and secondary data sources. Primary data sources were obtained through questionnaires given to 100 respondents, while secondary data sources were obtained from library research. The results of this study indicate that the perception of benefits, ease of use and safety shows a positive direction and significance to the interest in using e-money, as well as the overall results also show that the use of e-money minimize the spread of Covid-19.

* corresponding Author: **Eny Puspita Ningrum**

Pascasarjana Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, Indonesia

E-mail : enypuspita2608@gmail.com

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, berbagai bidang yang ada di Indonesia terus mengalami perkembangan. Disamping itu, saat ini dunia sedang dihadapkan oleh wabah yaitu Covid-19 yang membawa dampak cukup signifikan terhadap perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia, baik dari bidang sosial, pendidikan, kesehatan, politik, ekonomi, dll. Selama ini dewasa ini, dalam melakukan transaksi pembayaran yang dilakukan oleh konsumen menggunakan alat pembayaran berupa transaksi tunai, namun seiring perkembangan dan kemajuan teknologi dalam bertransaksi sudah tidak hanya menggunakan alat pembayaran secara tunai melainkan juga sudah menggunakan alat pembayaran berupa uang elektronik atau *e-money* (Prasetya & Putra, 2020).

E-money merupakan suatu alat transaksi pembayaran elektronik prabayar yang memiliki nilai mata uang didalamnya dan dapat di *top up* apabila saldo habis, dan *E-money* bisa digunakan diberbagai *merchant* tertentu (Umaningsih & Dewi, 2020). Penggunaan *E-money* sebagai alternatif pembayaran non tunai di beberapa negara menunjukkan adanya potensi cukup besar untuk mengurangi tingkat pertumbuhan uang tunai. Di Indonesia, penyedia *E-money* berasal dari bank dan Lembaga Selain Bank (LSB). Meskipun demikian, pengguna *E-money* di Indonesia masih berada dalam urutan paling bawah untuk pengguna *E-money* dari pada penggunaan ATM yang menduduki posisi teratas sebagai pengguna paling banyak. Menurut (Suwandi & Azis, 2018), pertumbuhan ATM di tahun 2015 sangat pesat dengan persentase 90,48%, kemudian disusul oleh *internet banking* dengan persentase 46,83%, kemudian selanjutnya disusul oleh *SMS/Mobile Banking* sebesar 31,75%, dan diposisi empat dan lima ditempati oleh mesin EDC (*electronic data capture*) dan *credit card* dengan persentase 26,98% dan 19,05%, sedangkan diposisi terakhir dengan persentase 7,94% di tempati oleh *E-money*.

Penggunaan *E-money* dianggap memberikan banyak keuntungan yang diberikan bagi kalangan masyarakat, industri, maupun bagi Bank Indonesia. Selain itu, penggunaan *E-money* di masa pandemi ini juga dianggap cukup memberikan kemudahan karena pengguna bisa melakukan transaksi pembayaran tanpa harus berantri lama-lama, dan menghindari pertemuan dengan banyak orang. Seperti yang diketahui, bahwa dimasa pandemi COVID-19 ini kegiatan interaksi sosial sangat dibatasi demi terhindar dari serangan virus COVID-19.

Untuk mengetahui minat penggunaan *E-money* pada masyarakat di masa pandemi COVID-19 ini, maka perlu diadakan penelitian mengenai keefektifan manfaat, kemudahan penggunaan, dan keamanan *E-money* sebagai metode pembayaran di masa pandemi.

KAJIAN PUSTAKA

1. Definisi *E-money*

E-money merupakan suatu alat pembayaran yang dimanfaatkan guna memberikan kemudahan saat melakukan transaksi pembayaran. Adapun definisi secara luas yakni alat pembayaran yang menggunakan media elektronik pada saat bertransaksi, media elektronik yang digunakan yaitu berupa jaringan komputer yang terhubung dengan jaringan internet. *E-money* juga sering disebut sebagai *Electronic cash*, *Digital Money* atau *Digital Cash*, *E-currency* atau *Digital Currency* (Candrawati et al., 2020).

E-money menurut Bank Indonesia (BI) merupakan uang elektronik (*electronic money*) yang didefinisikan sebagai alat pembayaran yang memenuhi beberapa unsur-unsur seperti yang tertuang dalam Pasal 1 Angka 3 Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 tentang Perubahan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik. Adapun unsur-unsur tersebut yaitu (Situngkir, 2018) :

- Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetorkan terlebih dahulu oleh pengguna kepada penerbit;
- Nilai uang disimpan secara elektronik dalam media *server/chip*;
- Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan penerbit uang elektronik tersebut; dan
- Nilai uang elektronik yang disetorkan pengguna dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan uang simpanan sebagaimana yang telah tertulis dalam UU Perbankan.

Untuk jenis *E-money* sendiri dibagi menjadi dua, yaitu : a). *Prepaid Software* atau biasa sering disebut *Digital Cash* yang dimana nilai *e-money* tersimpan didalam sebuah PC yang berbentuk hard disk dan cara mengambil uangnya dengan menghubungkannya ke internet; dan b). *Prepaid Card* yang dimana *e-money* yang nilainya tersimpan di dalam chip yang biasanya chip tersebut didalam bentuk kartu, dan *prepaid card* ini sering juga disebut *electronic purches*.

2. Manfaat *E-money*

Penggunaan *e-money* juga bisa dibilang sangat mudah, dimana tidak perlu menggunakan otoritas dalam pengambilan uang seperti dibutuhkannya tanda pengenal atau tanda tangan, serta tidak membebankan pembayaran pada rekening bank seperti halnya pada penggunaan kartu debit maupun kartu kredit.

Manfaat lain pada saat menggunakan *e-money* juga pernah disinggung oleh (Hidayati, 2006), yaitu sebagai berikut :

- Memiliki kelebihan dalam hal kecepatan dibandingkan dengan uang tunai. Pengguna tidak perlu menyiapkan uang pas dan menyimpan

kembalian serta kesalahan dalam perhitungan tidak terjadi saat bertransaksi dengan menggunakan *e-money*;

- b. Waktu relatif singkat, karena tidak memerlukan otoritas seperti tanda tangan atau PIN saat bertransaksi seperti saat menggunakan kartu kredit atau debit yang membutuhkan PIN; dan
- c. Nilai uang elektronik dapat di isi kembali dengan melakukan Top Up melalui berbagai sarana yang telah disediakan oleh *issuer*.

3. Fitur Layanan

Menurut Ainscough dan Luckett dalam (Meileny & Wijaksana, 2020), mendeskripsikan bahwa fitur merupakan perlengkapan guna interaktivitas nasabah, hal ini merupakan kriteria yang sangat penting guna menarik perhatian nasabah. Serta komponen yang mampu menambah fungsi dasar pada suatu produk, dengan adanya fitur konsumen lebih mudah dalam memilih suatu produk dan dengan fitur bisa mendefinisikan produk mereka dengan produk lainnya (Umaningsih & Dewi, 2020).

4. Kelebihan *E-money*

Adapun kelebihan pada saat bertransaksi menggunakan *e-money* yaitu sebagai berikut :

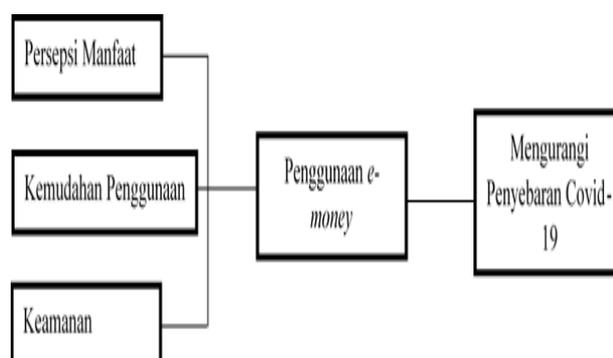
- a. Lebih praktis karena tidak perlu membawa uang tunai pada saat berbelanja;
- b. Proses transaksi lebih akurat dan tidak terjadi kesalahan karena dilakukan oleh mesin;
- c. Tidak perlu menyediakan uang pas atau menunggu kembalian; dan
- d. Adanya tanda bukti pengeluaran saat melakukan transaksi yang dicatat oleh database, jadi tidak perlu mengingat total pembayaran yang telah dilakukan;

5. Kekurangan *E-money*

Adapun kekurangan yang terdapat pada *e-money* yaitu sebagai berikut :

- a. Sangat rentan untuk di hack karena menggunakan mesin yang terhubung dengan internet;
- b. Resiko terhadap hilangnya data yang tersimpan dalam *software*; dan
- c. Minimnya sarana dan prasana penggunaan *e-money*, dikarenakan tidak semua tempat sudah menggunakan uang elektronik;

KERANGKA KONSEPTUAL



Gambar 1 Kerangka Konseptual

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan teknik mengumpulkan data, mengelola, menyajikan serta menganalisis data, agar data yang diperoleh dengan melakukan observasi yang dinyatakan dengan menggunakan angka dapat menggambarkan suatu peristiwa secara teratur. Pada penelitian ini, informasi diperoleh dari responden dengan menggunakan kuisisioner dan untuk perhitungannya menggunakan skala penelitian yaitu skala ordinal dalam bentuk skala *likert*.

Lokasi penelitian ini di Kecamatan Takisung Kabupaten Tanah Laut Provinsi Kalimantan Selatan. Adapun sampel dari penelitian ini yaitu masyarakat yang bertempat tinggal di Desa Takisung dengan kriteria sampel yaitu berusia minimal 20 tahun dan menggunakan *e-money*. Sumber data pada penelitian ini menggunakan sumber data sekunder dan sumber data primer. Sumber data primer diperoleh melalui pemberian kuisisioner yang diberikan kepada 100 responden, 56 responden berjenis kelamin laki-laki dan 44 responden berjenis perempuan serta proses wawancara, sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari *library research*.

PEMBAHASAN

1. Karakteristik Responden

Responden atau sampel dalam penelitian ini merupakan masyarakat yang berada di Desa Takisung Kalimantan Selatan yang berjumlah sebanyak 100 orang. Kuisisioner yang diberikan kepada masyarakat dipilih secara acak. Dari 100 kuisisioner yang diberikan kepada masyarakat di desa Takisung 56 berjenis kelamin laki-laki dan 44 berjenis kelamin perempuan.

Penggunaan *e-money* juga ditanyakan kepada responden, pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman masyarakat desa Takisung mengenai dengan yang namanya *e-money* dan apakah

penggunaan *e-money* dapat meminimalisir penyebaran Covid-19. Berbagai macam respon yang diberikan, yang dimana kebanyakan dari respon tersebut masyarakat setuju bahwa penggunaan *e-money* mampu meminimalisir penyebaran Covid-19.

2. Persepsi Manfaat

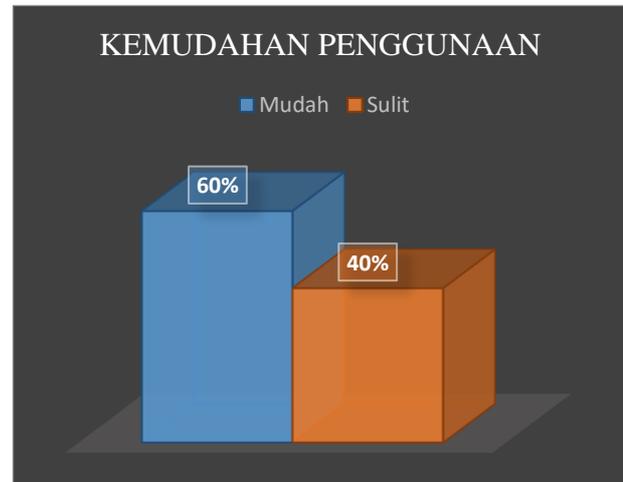


Hasil Riset Persepsi Manfaat

Hasil riset menunjukkan bahwa persepsi manfaat secara signifikan mempunyai pengaruh terhadap minat untuk menggunakan uang elektronik atau *e-money*. Artinya apabila manfaat yang diberikan oleh *e-money* berdampak positif bagi pengguna dan meningkat maka minat pengguna *e-money* juga mengalami peningkatan. Oleh karena itu, penerbit uang elektronik terus berupaya untuk menambah manfaat-manfaat bagi pengguna *e-money*, misalnya dengan cara menambahkan fitur-fitur layanan baru agar para konsumen yang belum menggunakan *e-money* menjadi tertarik untuk menggunakannya karena beragam manfaat yang diberikan *e-money*. Ketika manfaat yang diberikan oleh *e-money* mengalami peningkatan maka pengguna uang elektronik akan meningkat karena merasa terbantu pekerjaan pengguna pada saat pengguna menggunakan *e-money* dalam bertransaksi.

(Menurut Kotler, 2016) dalam (Herdioko & W, 2020) persepsi bukan hanya terjadi pada rangsangan secara fisik akan tetapi juga berhubungan dengan lingkungan di sekitar serta kondisi seseorang yang bersangkutan. (Dalcher & Shine, 2003) menjelaskan persepsi manfaat adalah suatu konstruk keyakinan seseorang terhadap suatu teknologi bahwa teknologi tersebut akan memberikan peningkatan kinerja dalam bekerja. (Jogiyanto, 2007) menerangkan persepsi manfaat ialah seberapa jauh seseorang mempercayai suatu teknologi tertentu yang digunakan mampu menambah kinerjanya.

3. Kemudahan Penggunaan



Hasil Riset Kemudahan Penggunaan

Hasil riset diatas menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan *e-money* mempunyai pengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik secara signifikan. Artinya jika kemudahan pada penggunaan *e-money* meningkat maka minat masyarakat dalam menggunakan uang elektronik atau *e-money* juga meningkat. Seperti yang dijelaskan oleh (Hinati, 2019) tentang persepsi kemudahan yaitu sejauh mana seseorang dapat dengan mudah menyelesaikan suatu pekerjaannya karena memanfaatkan suatu sistem teknologi. Penjelasan ini juga diperkuat oleh (Musfiroh, 2019) dalam (Artina, 2021), bahwa kemudahan merupakan suatu keyakinan seseorang dalam mengambil keputusan mengenai kesulitan dalam penggunaan teknologi informasi. Adapun indikator-indikator tentang kemudahan penggunaan juga pernah dipaparkan oleh Sun dan Zhang dalam (Wibowo et al., 2015), yaitu : a). Kemudahan dalam mempelajarinya; b). Mudah untuk digunakan; c). Jelas dan mudah dipahami; dan d). Menjadikan lebih terampil.

Maka dengan demikian, para penerbit uang elektronik atau *e-money* dapat meningkatkan kualitasnya dengan membuat beragam inovasi-inovasi seperti halnya dibuat semakin mudah dalam mengoperasikannya, lebih praktis dalam mempelajarinya, mudah dalam mengisi saldonya serta menambah sarana untuk pengisian saldo agar memberikan kemudahan dalam mengisi saldo terutama desa-desa seperti di desa Takisung. Agar kemajuan teknologi dan informasi dapat dirasakan tidak hanya masyarakat yang tinggal diperkotaan saja tapi juga bisa dirasakan oleh masyarakat yang jauh dari perkotaan. Serta penerbit uang elektronik atau *e-money* perlu memperbanyak sosialisasi kepada masyarakat tentang manfaat menggunakan *e-money* agar masyarakat semakin mengenal uang elektronik dan pengguna uang elektronik atau *e-money* semakin meningkat.

4. Persepsi Keamanan

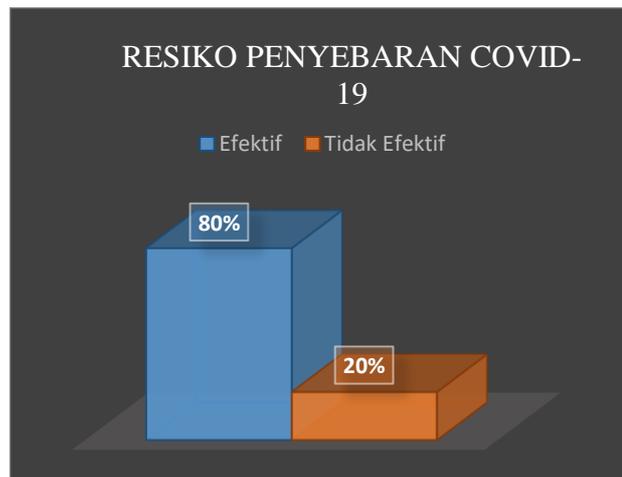


Hasil Riset Keamanan

Hasil riset ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif tentang persepsi keamanan terhadap minat menggunakan *e-money*. Artinya apabila tingkat keamanan yang diberikan pada *e-money* meningkat dan bagus hingga menjaga data dari para pengguna *e-money* maka masyarakat akan semakin tertarik untuk menggunakan *e-money* dan pengguna *e-money* akan meningkat juga. Dengan demikian, masyarakat yang menggunakan *e-money* akan merasakan ketenangan dalam bertransaksi tanpa perlu rasa khawatir akan datanya di curi dan disalahgunakan. Adapun persepsi keamanan pernah dijelaskan oleh (Ramadhan et al., 2016), bahwa keamanan dalam bertransaksi menggunakan *e-money* adalah seseorang yang menggunakan teknologi merasa diberi perlindungan dari kesalahan, kecurangan, kerusakan dan pencurian. Hal ini juga dipertegas oleh (Waspada, 2012), yang mengukur tingkat keamanan, diantaranya sebagai berikut : a). Pengguna tidak merasa khawatir saat memberikan informasi pribadinya; b). Pengguna merasa yakin bahwa informasi yang diberikan mendapat perlindungan; dan c). Pengguna merasa terjamin keamanannya saat bertransaksi dengan menggunakan *e-money*.

Oleh sebab itu, para penerbit uang elektronik atau *e-money* harus meningkatkan keamanannya agar pengguna merasa aman dan terlindungi saat bertransaksi dengan menggunakan *e-money*, disamping tingkat keamanannya ditingkatkan oleh penerbit, penerbit pun juga harus melihat sisi kemudahan penggunaan. Jadi walaupun kualitas dari segi keamanannya di tingkatkan namun tidak mengurangi tingkat kemudahan. Sehingga masyarakat merasa aman dan mudah bertransaksi menggunakan *e-money*.

5. Persepsi Resiko



Hasil Riset Resiko Penyebab Covid-19

Hasil riset diatas menunjukkan keefektifan penggunaan *e-money* dalam meminimalisir penyebaran Covid-19 yang mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Jika resiko terhadap penyebaran Covid-19 rendah maka minat masyarakat untuk menggunakan *e-money* akan meningkat. Mengingat banyak kemudahan yang diberikan bagi pengguna *e-money* dalam bertransaksi, yaitu : a). Pengguna *e-money* tidak perlu keluar rumah untuk melakukan transaksi atau pembayaran, cukup dirumah sudah bisa melakukan pembayaran; b). Dengan menggunakan *e-money* pengguna tidak perlu berinteraksi langsung dengan orang luar; c). Lebih cepat dan prkatis; dan masih banyak lagi manfaat yang diberikan bagi pengguna *e-money*, dengan beberapa manfaat yang telah disebutkan dapat meminimalisir penyebaran Covid-19.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan yaitu bahwa keefektifan pada penggunaan *e-money* dalam meminimalisir penyebaran Covid-19 dalam masyarakat di masa pandemi berdasarkan persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, serta keamanan, secara positif dan signifikan mempunyai pengaruh terhadap minat dalam menggunakan aplikasi *e-money*. Dengan demikian, minat menggunakan *e-money* akan semakin meningkat dengan melihat berbagai macam kelebihan yang dimiliki oleh *e-money* serta keefektifan penggunaan *e-money* dalam meminimalisir penyebaran Covid-19 dalam masyarakat di masa pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

Artina, N. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat , Persepsi Kemudahan , Kepercayaan Dan Fitur Layanan Terhadap Tingkat Kepuasan Pelanggan Dalam Menggunakan E-Money Di Kota Palembang.

Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis Universitas Multi Data Palembang, 11(1), 120–131.

- Candrawati, T., Widiastuti, R., & Ernawati, W. D. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan E-Money. *Prosiding Seminar Nasional Akuntansi ...*, 1(1), 103–113.
- Hardioko, J., & W, V. L. (2020). Pengaruh Kualitas Produk, Persepsi Harga, dan Kualitas Layanan terhadap Kepuasan Konsumen. *JRMB*, 15(2), 97–103.
- Hidayati. (2006). Operasional E-Money.Bank Indonesia. In *Operasional E-Money.Bank Indonesia*.
- Meileny, F., & Wijaksana, T. I. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan Dan Kepercayaan Terhadap Tingkat Kepuasan Pelanggan Linkaja Di Indonesia. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 4(2), 200–209. <https://doi.org/10.31294/jeco.v4i2.7934>
- Prasetya, H., & Putra, S. E. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Manfaat Dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Di Surabaya. *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis*, 17(2), 151–158. <https://doi.org/10.34001/jdeb.v17i2.1340>
- Ramadhan, A. F., Prasetyo, A. B., & Irviana, L. (2016). Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan E-money. *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis*, 13(2), 1–15. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JDEB/article/view/470/833>
- Situngkir, R. (2018). Penggunaan E-Money Berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 Tentang Mata Uang. *DE LEGA LATA: Jurnal Ilmu Hukum*, 3(1), 52–59. <https://doi.org/10.30596/dll.v3i1.3150>
- Suwandi, M. A., & Azis, E. S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan E-Money Pada Generasi Millenials (Studi Kasus Pada Mahasiswa S1 Ipb) the Influencing Factors of E-Money Utilization By Millenial Generation of Ipb'S Undergraduate Student. *E-Proceeding of Management*, 5(3), 3104.
- Umaningsih, W. P., & Dewi, K. W. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Keamanan Terhadap Niat Menggunakan E-Money. *Jurnal Akuntansi Dan Ekonomi*, 5(21), 113–119. <https://doi.org/10.29407/jae.v5i3.14057>
- Waspada, I. (2012). Percepatan Adopsi Sistem Transaksi Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Aksesibilitas Layanan Jasa Perbankan. *Jurnal Keuangan Dan Perbankan*, 16(1), 122–131.
- Wibowo, S. F., Rosmauli, D., & Suhud, U. (2015). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Money Card (Studi Pada Pengguna Jasa Commuterline Di Jakarta). *JRMSI - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 6(1), 440–456. <https://doi.org/10.21009/jrmsi.006.1.06>