

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

Dalam analisa teori ini dikemukakan beberapa dasar teori yang ada hubungannya dengan judul Penelitian, sehingga dengan teori-teori yang ada dapat dipergunakan sebagai pedoman dalam pembahasan dan pengertian yang terarah. Adapun analisa teori yang akan dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Teori Uang Elektronik

1.1 Pengertian Uang Elektronik

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 tentang Perubahan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (Electronic Money) dijelaskan bahwa menurut pencatatan data identitas pemegang uang elektronik dapat dibedakan menjadi 2 (dua) jenis, yaitu e-money registrasi data identitas pemegang dan e-money dimana penerbit (terdaftar) dan data identitas pemegang didaftarkan. Dalam laporan e-money European Central Bank dijelaskan bahwa e-money secara luas didefinisikan sebagai penyimpanan uang elektronik yang memiliki nilai dalam perangkat teknologi dan dapat digunakan secara luas untuk melakukan pembayaran komersial dan keperluan lainnya tanpa melibatkan rekening bank dalam setiap transaksi, tapi sebagai alat prabayar. Menurut (Dewi, 2022) uang elektronik merupakan indera pembayaran elektronik yang diperoleh menggunakan menyetorkan terlebih dahulu sejumlah uang pada penerbit, baik secara eksklusif, juga melalui agen-agen penerbit, atau menggunakan pendebitan rekening pada bank &

nilai uang tadi dimasukkan sebagai nilai uang pada media uang elektronik, yang dinyatakan pada satuan Rupiah, yg dipakai untuk melakukan transaksi pembayaran menggunakan cara mengurangi secara eksklusif nilai uang dalam media uang elektronik tadi.

Uang elektronik merupakan alat atau instrumen yang bisa digunakan untuk transaksi atau pembayaran di toko atau merchant yang sudah bekerjasama dengan penerbit dengan menggunakan media kartu chip berdasarkan jumlah nilai uang yang telah disetor ke pihak penerbit (Insana & Johan, 2021). Uang elektronik ini menjadikan transaksi berubah dari uang tunai menjadi non tunai. Beberapa manfaat dari penggunaan uang elektronik menurut (Hoetama, 2020) antara lain memudahkan dan mempercepat transaksi tanpa harus membawa uang tunai, kemudian memudahkan para pedagang atau merchant karena tidak perlu menyiapkan uang kembalian, dan cukup aplikatif untuk digunakan dalam pembayaran yang bersifat massal dan sering dilakukan seperti pembayaran tol, pembayaran transportasi umum, parkir, makanan, dan lain-lain.

Penggunaan uang elektronik lebih nyaman dibandingkan penggunaan uang tunai (pada transaksi bernilai kecil), lantaran nasabah tidak perlu memiliki sejumlah uang pas buat transaksi. Selain itu uang elektronik pula akan menghipnotis industri jasa keuangan pada masa depan dan mampu mengurangi barrier pada mengakses industri jasa keuangan. Penggunaan uang elektronik menjadi cara lain indera pembayaran non-cash menunjukkan adanya potensi yg relatif untuk mengurangi taraf pertumbuhan penggunaan uang tunai. Uang elektronik pula menunjukkan transaksi

yg lebih cepat dan nyaman dibandingkan menggunakan uang tunai, khususnya buat transaksi yg bernilai kecil (micro payment). Keamanan dan kecepatan transaksi ini tentunya sebagai sebuah komoditi yg diharapkan dan relatif efektif buat terciptanya cash less society, yaitu suatu rakyat yg minim memakai transaksi pembayaran secara cash, hal ini diindikasikan menggunakan semakin banyaknya sentra-sentra perdagangan dan aneka macam jenis perusahaan yg mendapat pembayaran non-cash. Dengan jumlah merchant atau gerai perbelanjaan yang teratur sistem imbalan tambah anggaran elektronik, dengan menggunakan uang elektronik memudahkan sistem pembayaran. Hal dikarenakan perlengkapan EDC anggaran elektronik yang digunakan serupa tambah EDC yang digunakan oleh debit. Saat ini sudah banyak merchant yang bergabung untuk menyediakan layanan pembayaran menggunakan uang elektronik. Hal ini dilakukan untuk merealisasikan adanya rancangan tentang program yang di usung oleh Bank Indonesia dan juga pemerintah yaitu Gerakan Nasional Non Tunai (GNTT).

Saat ini di Indonesia terdapat banyak sekali jenis uang elektronik, ada chip dan server. Uang elektronik dengan jenis server-based atau uang elektronik terdaftar umumnya pada saat diproduksi uang elektronik pengguna harus terlebih dahulu memberikan data identitas kepada acquirer, Karena jenis uang elektronik yang disimpan saldonya bisa mencapai maksimal Rp.5.000.000,00 (lima juta rupiah) Pada saat menggunakan, harus memasukkan kode PIN terlebih dahulu. Ada juga e-money berbasis server yang tidak menggunakan identitas atau PIN, namun saldonya dibatasi maksimal Rp1.000.000,00 (satu juta rupiah). Contoh uang elektronik tersebut adalah

TCASH, Dompetku, XL Tunai, BBM Money, DoKu dan lain-lain. Sedangkan untuk chip e-money atau unregistered emoney umumnya tidak menggunakan ID atau PIN untuk bertransaksi. Batas maksimum saldo chip e-money adalah Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah) hanya karena e-money ini tidak dapat diblokir jika fisik e-money rusak, hilang atau berpindah tangan. Metode transaksi e-money jenis ini menggunakan mesin EDC sehingga dalam bertransaksi tanpa menggunakan PIN. Berikut contoh chip e-money, seperti BRIZZI, BCA Flazz, Mandiri e-money, Jakcard bank DKI dan lain-lain.

1.2 Unsur-Unsur Uang Elektronik

Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia telah mengeluarkan fatwa yang berkaitan dengan uang elektronik, dan menyatakan bahwa hukum Uang Elektronik (electronic money) didefinisikan menjadi indera pembayaran yg memenuhi unsur-unsur menjadi berikut:

- a. Diterbitkan atas dasar nilai uang yg disetor terlebih dahulu sang pemegang pada penerbit;
- b. Nilai uang disimpan secara elektronik pada suatu media misalnya server atau chip
- c. Digunakan menjadi indera pembayaran pada pedagang yg bukan adalah penerbit uang elektronik tersebut
- d. Nilai uang elektronik yg disetor sang pemegang dan dikelola sang penerbit bukan adalah simpanan sebagaimana dimaksud pada Undang-undang yg mengatur tentang perbankan

Batas nilai uang elektronik yg bisa disimpan pada pada media elektronik pada surat edaran Bank Indonesia merupakan sebanyak Rp. 2.000.000,- bagi yang unregistered & Rp. 10.000.000,- bagi yg registered & keduanya mempunyai batas transaksi sebanyak Rp. 20.000.000,- pada setiap bulannya.

1.3 Jenis-Jenis Uang Elektronik

Perkembangan E-commerce akan berkontribusi pada kelancaran transaksi di transportasi umum seperti jalan tol dan kereta api, serta transaksi di minimarket, food court, dan tempat parkir. Dengan berkembangnya E-commerce diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif alat pembayaran non tunai yang dapat menjangkau masyarakat yang sebelumnya tidak memiliki akses ke sistem perbankan. Antara lain sebagai berikut:

- a. Shopeepay
- b. LinkAja
- c. iSaku
- d. OVO Cash
- e. Gopay
- f. Dana
- g. Flazz
- h. JakOne

(Pratiwi, 2020) mengatakan bahwa Bank Indonesia menetapkan dua jenis uang elektronik berdasarkan bentuk yaitu berbentuk kartu dan ponsel. Berdasarkan

masa berlaku uang elektronik maka uang elektronik dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

- a. Reloadable: adalah uang elektronik yang dapat dilakukan pengisian ulang, dengan kata lain, apabila masa berlakunya sudah habis dan atau nilai uang elektroniknya sudah habis terpakai, maka uang elektronik tersebut dapat digunakan kembali untuk dilakukan pengisian ulang.
- b. Disposable: adalah uang elektronik yang tidak dapat diisi ulang, apabila masa berlakunya sudah habis dan atau nilai uang elektroniknya sudah habis terpakai, maka uang elektronik tersebut tidak dapat digunakan kembali untuk dilakukan pengisian ulang.

Sedangkan jenis-jenis uang elektronik menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 pada pasal 1A ayat 1 sampai 3 menyebutkan bahwa berdasarkan pencatatan data identitas pemegang, uang elektronik dapat dibedakan menjadi 2 (dua) jenis, yaitu:

1. Uang elektronik yang data identitas pemegangnya terdaftar dan tercatat pada penerbit (registered).
2. Uang elektronik yang data identitas pemegangnya tidak terdaftar dan tidak tercatat pada penerbit (unregistered).

Fasilitas yang dapat diberikan oleh penerbit jenis uang elektronik registered adalah berupa:

- a. Pendaftaran pemegang;
- b. Isi ulang;

- c. Transaksi pembayaran;
- d. Pembayaran tagihan;
- e. Transfer dana;
- f. Penarikan tunai;
- g. Penyaluran program bantuan pemerintah kepada masyarakat; dan/atau
- h. Fasilitas lainnya berdasarkan persetujuan Bank Indonesia.

Fasilitas yang dapat diberikan oleh penerbit uang elektronik jenis unregistered berupa:

- a. Isi ulang
- b. Pembayaran transaksi;
- c. Pembayaran tagihan;
- d. Fasilitas lainnya berdasarkan persetujuan Bank Indonesia

Tabel 3. Penyelenggara Uang Elektronik

No.	Nama			No.	Nama		
	Penerbit	Server Based	Chip Based		Penerbit	Server Based	Chip Based
1	PT Artajasa Pembayaran Elektronik	MYNT E-Money	-	26	PT Visionet Internasional	OVO Cash	-
2	PT Bank Central Asia Tbk	Sakuku	Flazz	27	PT Inti Dunia Sukses	ISaku	-
3	PT Bank CIMB Niaga	Rekening Ponsel	-	28	PT Veritra Sentosa Internasional	Paytren	-
4	PT Bank DKI	Jakarta One (JakOne)	JakCard	29	PT Solusi Pasti Indonesia	KasPro (d/h PayU)	-

5	PT Bank Mandiri (Persero) Tbk	Mandiri e-Cash	Mandiri e-Money	30	PT Bluepay Digital Internasional	Bluepay Cash	-
6	PT Bank Mega Tbk	Mega Virtual	Mega Cash	31	PT Ezeelink Indonesia	Ezeelink	-
7	PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk	UnikQu	TapCash	32	PT E2Pay Global Utama	M-Bayar	-
8	PT Bank Nationalnobu	Nobu e-Money	Nobu e-Money	33	PT Cakra Ultima Sejahtera	DUWIT	-
9	PT Bank Permata	BBM Money	-	34	PT Airpay International Indonesia	SHOPEEP AY	-
10	PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk	T bank	Brizzi	35	PT Bank Sinarmas Tbk	Simas E-Money	-
11	PT Finnet Indonesia	Finpay Money (d/h Mobile Cash)	-	36	PT Transaksi Artha Gemilang	OttoCash	-
12	PT Indosat, Tbk	IMkas (d/h PayPro d/h Dompetku)	-	37	PT Fintek Karya Nusantara	LinkAja	-
13	PT Nusa Satu Inti Artha	DokuPay	-	38	PT Max Interactives Technologies	Zipay	-
14	PT Skye Sab Indonesia	Skye Mobile Money	SkyeCard	39	PT Sarana Pactindo	PACCash	-
15	PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk	Flexy Cash	iVas Card	40	PT Datacell Infomedia	PAYDIA	-
16	PT Telekomunikasi Selular	T-Cash	Tap Izy	41	PT Netzme Kreasi Indonesia	Netzme	-
17	PT XL Axiata, Tbk	XL Tunai	-	42	PT Bank BNI Syariah	Hasanahk u	-
18	PT Smartfren Telecom Tbk	Uangku	-	43	PT MNC Teknologi Nusantara	Spinpay	-
19	PT Dompot Anak Bangsa	Gopay	-	44	PT Kereta Commuter Indonesia	-	KMT
20	PT Witami Tunai Mandiri	Truemoney	-	45	PT Mass Rapid Transit	-	MTT

21	PT Espay Debit Indonesia Koe	Dana (d/h Unik)	-	46	PT Astra Digital Arta	-	Astra Pay
22	PT Bank QNB Indonesia Tbk	Dooet	-	47	PT Bank OCBC NISP	-	One Wallet
23	PT BPD Sumsel Babel	-	BSB Cash	48	PT Rpay Finansial Digital Indonesia	Yourpay	
24	PT Buana Media Teknologi	Gudang Voucher	-	49	PT Visi Jaya Indonesia	Eidupay	
25	PT Bimasakti Multi Sinergi	Speed Cash	-	50	PT Bank Jabar dan Banten	DigiCash	

1.4 Fungsi Uang Elektronik

Uang elektronik mempunyai media elektronik yang berfungsi menjadi penyimpan nilai uang (monetary value), yang dibedakan menjadi 2 jenis:

1. Uang elektronik yang nilai uang elektroniknya selain dicatat dalam media elektronik yang dikelola sang penerbit, juga dicatat dalam media elektronik yang dikelola sang pemegang. Media elektronik yang dikelola pemegang bisa berupa card-based pada bentuk chip yang tersimpan dalam kartu atau berupa software-based yg tersimpan dalam hard-disk dalam personal komputer milik pemegang. Dengan transaksi pembayaran menggunakan uang elektronik bisa dilakukan secara offline dengan mengurangi secara pribadi nilai uang elektro dalam media elektronik yang dikelola sang pemegang.
2. Uang elektronik yang nilainya hanya tercatat dalam dana elektronik yang dikelola oleh penerbit. Dalam hal ini, penerbit memberikan hak akses kepada pemegang untuk menggunakan uang elektronik. Dengan sistem pembayaran seperti ini,

transaksi pembayaran menggunakan uang elektronik hanya dapat dilakukan secara online, secara langsung mengurangi nilai uang elektronik yang terdaftar di dana elektronik yang dikelola oleh penerbit.

1.5 Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Uang Elektronik

Penggunaan uang elektronik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pada umumnya, penelitian sebelumnya berfokus dengan beberapa faktor yang langsung tertuju dengan faktor yang dimaksud seperti faktor kemudahan, kemanfaatan, promosi, dan sebagainya, namun terdapat pula yang menurunkan dari beberapa faktor yang ada pada model TAM (Technology Acceptance Model) yang dikemukakan oleh Fred Davis 1986.

Davis dalam Indrawati dkk. mengembangkan TAM, untuk digunakan untuk mengukur mengapa sikap (attitude) dan kepercayaan (beliefs) konsumen dapat berpengaruh terhadap perilaku konsumen dalam menerima atau menolak produk sistem informasi dan membaginya menjadi dua determinan utama sebagai dasar hubungan terkait penggunaan sistem, yaitu perceived usefulness (kemanfaatan) dan perceived ease of use (kemudahan).

Dalam hal ini, perceived ease of use (kemudahan) menurut Davis dalam Indrawati dkk. diartikan sejauh mana seseorang yakin bahwa menggunakan sistem tertentu tidak memerlukan usaha yang keras atau dengan kata lain mudah. Sedangkan Dewi Fatmasari dan Sri Wulandari menjelaskan perceived easy of use (kemudahan) mengacu sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan

bebas dari upaya, kata kemudahan memiliki definisi kebebasan dari kesulitan atau usaha besar. Disamping itu, *perceived easy to use* (kemudahan) yang dikemukakan oleh Davis dalam Rithmaya diartikan sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa komputer atau sistem dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Indikator yang digunakan untuk mengukur *perceived easy to use* ini menurut Davis adalah mudah dipelajari, fleksibel, dapat mengontrol pekerjaan, serta mudah digunakan.

Keempat indikator kemudahan penggunaan menurut Davis tersebut apabila ditarik korelasinya dengan penggunaan uang elektronik dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Mudah dipelajari

Pemahaman uang elektronik dapat diperoleh dari agen layanan keuangan digital maupun akses pribadi melalui telepon genggam. Dengan demikian, uang elektronik sangatlah mudah dimengerti dan dapat digunakan sesuai kebutuhan para penggunanya.

2. Fleksibel

Fleksibel dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti luwes, mudah, dan cepat menyesuaikan diri. Uang elektronik dapat digunakan pada merchant yang sudah bekerjasama dengan bank, pengaplikasiannya sudah banyak berkaitan dengan transportasi, parkir, tol, fast food, dan sebagainya yang mudah dijangkau oleh para penggunanya. Di samping itu pengisian ulang saldo uang elektronik dapat mudah dilakukan melalui bank, ATM, mobile banking ataupun pada minimarket tertentu.

Dengan demikian, penggunaan uang elektronik dapat dilakukan dimana dan kapanpun sehingga dapat disesuaikan dengan penggunanya.

3. Dapat mengontrol pekerjaan

Penggunaan uang elektronik mengandung nilai praktis hanya dengan dua syarat, yakni adanya saldo dalam uang elektronik dan mesin untuk bertransaksi. Dengan demikian, uang elektronik dapat membantu mempercepat pekerja penggunanya dan transaksi yang dilakukan.

4. Mudah digunakan

Uang elektronik merupakan alternatif instrumen pembayaran. Apabila seseorang ingin menggunakan uang elektronik, maka hanya harus memastikan uang elektronik tersebut memiliki saldo yang cukup. Cara penggunaannya pun mudah hanya dengan menempelkan (tap) kartu ke mesin Electronic Data Capture (EDC) bagi uang elektronik berbasis chip dan mengatur layanan sesuai yang diinginkan bagi uang elektronik berbasis server.

Dari dua faktor penggunaan yang dikemukakan Davis tersebut, peneliti mengambil pendapat Davis mengenai kemudahan dalam menggunakan uang elektronik. Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya mengenai faktor kemudahan yang dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan uang elektronik. Sehingga peneliti menggunakan indikator kemudahan penggunaan yang juga dikemukakan Davis, yakni mudah dipelajari, fleksibel, dapat mengontrol pekerjaan, dan mudah digunakan. Sesuai dengan keadaan seseorang ketika

menggunakan suatu teknologi bukan hanya karena kemudahan seperti mudah dipelajari dan mudah digunakan saja melainkan juga dapat membantu untuk mengontrol pekerjaan dan fleksibel dalam penggunaannya.

2. Sistem Pembayaran Non-Tunai

2.1 Pengertian Sistem Pembayaran

Menurut (Muzaroah, 2021) sistem pembayaran adalah “suatu sistem yang melakukan pengaturan kontrak, fasilitas pengoperasian dan mekanisme teknis yang digunakan untuk penyampaian, pengesahan, dan penerimaan instruksi pembayaran, serta pemenuhan kewajiban pembayaran yang dikumpulkan melalui pertukaran “nilai” antar perorangan, bank dan lembaga lainnya baik domestik maupun antar negara”. Sedangkan sistem pembayaran menurut Bank Indonesia adalah sistem yang berkaitan dengan kegiatan pemindahan dana dari satu pihak kepada pihak lain yang melibatkan berbagai komponen sistem pembayaran, antara lain alat pembayaran, kliring, dan setelmen. Dalam prakteknya, kegiatan sistem pembayaran melibatkan berbagai lembaga yang berperan sebagai penyelenggara jasa sistem pembayaran maupun sistem pembayaran seperti bank, lembaga keuangan selain bank, dan bahkan perorangan.

Sistem pembayaran telah mengalami evolusi selama beberapa abad, sejalan dengan perubahan hakikat/sifat dan penggunaan uang sebagai alat pembayaran. Dalam sejarah, koin metalik merupakan jenis uang pertama yang banyak digunakan oleh berbagai kelompok masyarakat sebagai alat pembayaran. Dalam

perkembangannya, peran koin sebagai alat pembayaran dilengkapi dengan kehadiran uang kertas yang dianggap lebih nyaman dan lebih memudahkan proses transaksi karena lebih ringan dengan biaya pembuatan yang lebih murah. Perkembangan peran uang sebagai alat pembayaran terus mengalami perubahan wujud yaitu dalam suatu bentuk alat pembayaran cek atau giral yang memungkinkan pembayaran dengan cara transfer dana dari saldo rekening antar institusi keuangan, khususnya bank. Pada dasarnya kita dapat menganggap cek atau giral sebagai jenis pertama alat pembayaran non tunai. Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai instrumen pembayaran non tunai atau elektronik mulai bermunculan dalam berbagai wujud antara lain phone banking, mobile banking, dan kartu prabayar (e-money).

2.2 Sistem Pembayaran Non tunai (Non-Cash)

Perkembangan sistem pembayaran nontunai diawali dengan instrumen pembayaran yang bersifat paperbased seperti cek, bilyet giro, dan warkat lainnya. Sejak perbankan mendorong penggunaan sistem elektronik serta penggunaan alat pembayaran menggunakan kartu dengan segala bentuknya, berangsur-angsur pertumbuhan penggunaan alat pembayaran yang paperbased semakin menurun. Apalagi sejak sistem elektronik, seperti transfer dan kerling mulai banyak digunakan. Selanjutnya berkembang instrument pembayaran yang berbasis kartu (APMK) sejalan dengan perkembangan teknologi. Saat ini, instrument pembayaran berbasis kartu yang telah berkembang dengan berbagai variannya. Mulai dari kartu kredit, kartu ATM/debit.

Menurut (SILABAN, 2021) secara umum, alat pembayaran non tunai dapat dibedakan berdasarkan tiga kategori, yakni berbasis kertas, berbasis kartu, dan berbasis elektronik. Ketiganya merupakan bentuk nyata evolusi sistem pembayaran yang didorong oleh inovasi teknologi dan model bisnis, tradisi masyarakat, dan kebijakan otoritas. Berikut adalah tiga kategori alat pembayaran non-tunai tersebut:

1. Berbasis Kertas

a) Cek

Cek adalah alat pembayaran non-tunai berbasis kertas dalam bentuk surat perintah pencairan dana nasabah. Jumlah penarikan dana atas nama pemilik rekening atau nama lain yang ditunjuk tertera pada cek. Selanjutnya, bank akan memproses pencairan dana sesuai dengan jumlah tersebut.

b) Giro

Sama seperti cek, giro juga merupakan alat pembayaran non-tunai berbasis kertas dalam bentuk surat perintah kepada bank (Nasution, 2020). Bedanya, giro tidak digunakan untuk mencairkan dana, tetapi untuk memindahbukukan sejumlah dana yang tertera dari rekening nasabah ke rekening nasabah lain.

c) Nota debit

Menurut (CRP, 2021) nota debit adalah surat yang diterbitkan bank untuk menagih utang seorang nasabah atau nasabah lain melalui kliring berdasarkan nominal dan waktu yang sudah ditentukan. Jika memilih

menggunakan nota debit, maka harus melakukan utang terlebih dahulu ke suatu bank. Biasanya, nota debit digunakan untuk keperluan transaksi antar kantor.

d) Nota kredit

Menurut (Ramadhani & Nugroho, 2021) nota kredit merupakan surat yang diterbitkan bank dan digunakan nasabah untuk mengirim dan memindahkan dana non-tunai kepada nasabah lain melalui kliring.

2. Berbasis Kartu

a) Kartu kredit

Kartu kredit adalah alat pembayaran non-tunai yang menggunakan mekanisme utang, mirip seperti nota debit. Namun, karena menggunakan kartu, prosesnya menjadi jauh lebih mudah.

Untuk menggunakan kartu kredit secara optimal, perlu mengetahui jumlah nilai transaksi yang telah dilakukan karena adanya batasan (limit) utang dalam periode tertentu. Di akhir periode, akumulasi utang tersebut akan memotong dana di rekening sesuai jumlah utang yang dipakai.

b) Kartu debit

Sistem pembayaran non tunai menggunakan kartu debit difasilitasi oleh bank-bank baik itu bank konvensional maupun bank Syariah. Seperti contoh, Bank BRI sendiri turut mendukung kemudahan pembayaran melalui kartu debit melalui layanan BRI Direct Debit. Dengan fitur tersebut, pelanggan cukup melakukan registrasi kartu satu kali saja. Selanjutnya, mereka tinggal

memasukkan kode OTP di setiap transaksi sehingga menjamin keamanan saat bertransaksi.

Bank BRI mendukung kemudahan pembayaran nontunai melalui kartu debit melalui layanan Direct Debit BRI. Dengan fitur ini, Anda hanya perlu mendaftarkan kartu sekali saja. Setelah itu, Anda hanya perlu memasukkan kode OTP di setiap transaksi, memberikan banyak kemudahan sekaligus mengamankan transaksi.

3. Berbasis Elektronik (E-money)

Alat pembayaran non-tunai berbasis elektronik secara umum lebih dikenal sebagai electronic money (e-money). Dengan sifatnya yang prabayar, nasabah dapat menyesuaikan isi e-money sesuai kebutuhannya.

Selain praktis dan selalu dalam genggamannya, e-money juga dapat digunakan untuk melakukan transaksi dengan nominal kecil dalam jumlah yang tepat. Artinya, Anda tidak perlu repot-repot menerima ‘kembalian’ apabila bertransaksi di minimarket atau toko kelontong yang menyediakan akses pembayaran e-money. Secara garis besar, ada dua jenis uang elektronik, yaitu berbasis kartu (card-based) dan berbasis server (server-based).

a) Berbasis kartu (card-based)

Jika dilihat fisiknya, uang elektronik berbasis kartu sangat mirip dengan kartu debit atau kartu kredit. Akan tetapi, fungsi e-money jenis ini hanya untuk melakukan transaksi pembayaran.

Contoh uang elektronik berbasis kartu adalah BRIZZI. Sebagai pengganti uang tunai, kartu BRIZZI dapat Anda manfaatkan di setiap merchant yang menyediakan akses pembayaran e-money. Selain itu, juga dapat menggunakannya untuk membayar e-toll, parkir, hingga tiket transportasi umum seperti bus Transjakarta ataupun KRL. Hanya perlu melakukan top-up ke kartu BRIZZI sesuai nominal yang dibutuhkan sebelum melakukan pembayaran.

b) Berbasis server (server-based)

E-wallet atau dompet digital nyatanya masih merupakan bagian dari e-money. Untuk dapat menggunakan e-wallet, hanya perlu akses internet menuju server bank. Inilah alasan utama mengapa e-wallet disebut sebagai uang elektronik berbasis server.

Berbeda dengan e-money berbasis kartu, penggunaan e-wallet terbilang lebih mudah karena Anda hanya perlu menginstal aplikasi dompet digital di smartphone. Berbagai aplikasi e-wallet sudah terintegrasi dengan bank-bank di Indonesia, salah satunya Bank BRI melalui BRI Virtual Account (BRIVA). Dengan BRIVA, dapat melakukan top-up saldo ke e-wallet secara mudah.

2.3 Alat Pembayaran Dengan Menggunakan Kartu (APMK)

APMK adalah sebuah perangkat berbentuk kartu yang memungkinkan pemiliknya (pemegang kartu) untuk melakukan pembayaran elektronik. Berdasarkan PBI Nomor 11/11/PBI/2009 alat pembayaran dengan menggunakan kartu, yang

selanjutnya disebut APMK adalah alat pembayaran yang berupa kartu kredit, kartu automated teller machine (ATM) dan/atau kartu debit.

a) Kartu ATM-Debit

ATM (Anjungan Tunai Mandiri) dalam bahasa Inggris dikenal dengan Automatic teller machine, atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan Anjungan Tunai Mandiri. ATM merupakan alat elektronik yang diberikan oleh bank kepada pemilik rekening yang dapat digunakan untuk bertransaksi secara elektronik seperti mengecek saldo, mentransfer uang dan juga mengambil uang dari mesin ATM tanpa perlu dilayani seorang teller.

Kartu ATM adalah jenis APMK (Alat Pembayaran Dengan Menggunakan Kartu) yang dapat digunakan untuk melakukan penarikan tunai atau pemindahan dana, yakni kewajiban pemegang kartu dipenuhi seketika dengan mengurangi secara langsung simpanan pemegang kartu pada bank atau lembaga selain bank (LBS) yang berwenang untuk menghimpun dana sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Kartu Debet adalah APMK yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran atas kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi, termasuk transaksi pembelanjaan dimana kewajiban pemegang kartu dipenuhi seketika dengan mengurangi secara langsung simpanan pemegang kartu pada Bank atau Lembaga Selain Bank (LSB) yang berwenang untuk menghimpun dana sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

b) Kartu Kredit

Kartu kredit dapat didefinisikan sebagai transaksi moderen dalam bidang ekonomi yang tidak menggunakan uang tunai melainkan APMK. Kartu kredit merupakan produk perbankan yang bertujuan memberi kemudahan bagi nasabah dalam melakukan transaksi, baik dengan bank penerbit kartu kredit itu sendiri maupun dengan beberapa merchant. Merchant adalah penjual barang dan/atau jasa yang menerima kartu kredit sebagai media pembayaran (Hendarsyah, 2020).

Dibandingkan dengan transaksi tunai, kelebihan menggunakan transaksi kartu kredit jauh lebih aman, dapat terhindar dari resiko transaksi uang palsu dan menghemat peredaran uang sehingga menjaga kelestarian lingkungan (penebangan pohon berkurang). Kartu kredit lebih efisien karena dengan sehelai kartu plastik bisa membawa nominal uang yang cukup banyak. Hal tersebut sangat menarik hati konsumen untuk dapat melakukan transaksi barang maupun jasa dengan aman.

c) E-Money

Electronic money (e-Money) merupakan salah satu inovasi instrumen pembayaran yang muncul dari dampak perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dalam Peraturan Bank Indonesia nomor: 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (electronic money) Pasal 1 Ayat 3, (Emoney) merupakan pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetorkan terlebih

dahulu oleh pemegang terhadap penerbit. Nilai uangnya disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip.

E-Money sendiri bertujuan untuk memudahkan manusia dalam melakukan segala macam transaksi ekonomi di kehidupannya terutama untuk transaksi berskala mikro. Namun pada dasarnya e-money tidak bertujuan untuk mengganti fungsi uang tunai secara total. Pemegang kartu e-money sebaiknya memilih kartu e-money sesuai kebutuhan. Hal ini karena ada banyak kartu e-money yang beredar di pasaran dan menawarkan fasilitas pembayaran yang tidak sama. Selain itu tidak semua pedagang yang dapat menerima transaksi pembayaran melalui e-money. Dengan kata lain, belum ada kartu e-money yang bisa memenuhi semua kebutuhan.

2.4 Manfaat Sistem Pembayaran Non Tunai

Studi dari Ipsos Indonesia menunjukkan bahwa faktor keamanan dan efisiensi pembayaran menjadi dua di antara berbagai alasan pengguna memanfaatkan transaksi cashless. Selain itu, ada beberapa manfaat lain dari sistem pembayaran non-tunai, yakni:

a) Transaksi kapan pun dan di mana pun

Pengguna tidak perlu lagi pergi ke bank atau ATM hanya untuk melakukan transaksi. Tidak ada lagi yang namanya mengantre demi membayar tagihan listrik, internet, hingga asuransi.

Cukup akses e-wallet dan pilih jenis pembayaran yang diinginkan, dan dalam sekejap tagihan pun lunas. Mahasiswa bisa melakukannya di mana saja dan kapan saja entah di tengah-tengah pekerjaan kantor, saat mengobrol bersama rekan kerja, atau dalam perjalanan pulang ke rumah.

b) Mudah mengatur pengeluaran

Tidak hanya memudahkan proses pembayaran, karena dapat lebih mudah mengatur pengeluaran jika menggunakan e-money. Pengguna bisa mengisi saldo e-money sesuai kebutuhan harian dan tidak perlu mengisinya secara berlebihan. Selain itu, setiap transaksi top-up yang dilakukan juga tersimpan di histori aplikasi e-wallet sehingga pengeluaran pun tercatat rapi.

c) Praktis dan efisien

Dengan menggunakan alat pembayaran non-tunai baik yang berbasis kartu maupun elektronik, pengguna tidak perlu repot membawa lembaran uang tunai. Semua fitur pembayaran sudah tersedia di kartu ataupun aplikasi e-wallet Anda. Tak hanya praktis, karena proses transaksi cashless juga jauh lebih cepat dibanding transaksi tunai.

d) Menghindari tindak kriminal

Membawa uang dalam jumlah banyak pastinya membuat pengguna semakin berhati-hati dalam bepergian. Inilah yang dapat diantisipasi dari penggunaan alat pembayaran non-tunai. Cukup dengan satu kartu e-money BRIZZI di dompet ataupun aplikasi e-wallet di smartphone, sudah mengamankan diri dari potensi tindak kejahatan di luar sana.

Di samping itu, sistem keamanan alat pembayaran non-tunai berbasis kartu maupun e-money juga sudah teruji. Keduanya dilengkapi PIN dan nomor OTP yang hanya diketahui oleh pengguna. Apabila terjadi tindak kejahatan, pengguna bisa segera memblokir kartu debit/kredit maupun e-money sehingga saldo tetap aman.

e) Mendapat banyak promo dan diskon

Menjamurnya produk-produk di marketplace yang dijual oleh ribuan hingga jutaan merchant nyatanya turut menguntungkan pengguna alat pembayaran non-tunai.

Berbagai promo dan diskon tersedia untuk calon pembeli yang menggunakan e-wallet sebagai medium pembayaran. Tidak hanya di marketplace, karena diskon-diskon seperti potongan harga hingga cashback juga dapat pengguna temui ketika membeli tiket kereta, pesawat, hotel, hingga tempat wisata.

3. Teori Perilaku Konsumtif

3.1 Pengertian Perilaku Konsumtif

Perilaku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Sedangkan konsumtif berarti bersifat konsumsi (hanya memakai, tidak menghasilkan sendiri) atau bergantung pada hasil produksi pihak lain. Sifat konsumtif ini pada dasarnya berasal dari konsumsi akan suatu barang (KBBI Daring Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, n.d.).

Echols dan Shadly dalam Suryo Adi Prakorso mengemukakan bahwa perilaku konsumtif merupakan bentuk dari kata sifat yang berasal dari “*consumer*” yang berarti memakai produk, baik barang-barang industri maupun jasa. Konsumtif berarti bersifat mengonsumsi barang secara berlebihan (Prakoso, 2017).

Tambunan dan Tulus dalam Dikria dan Mintarti menyatakan bahwa perilaku konsumtif merupakan keinginan untuk mengonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan untuk mencapai kepuasan maksimal (Dikria, Okky, n.d.). Hamilton dkk. dalam Eva Suminar dan Tatik Meiyuntari juga berpendapat bahwa perilaku konsumtif disebut dengan istilah *wastefull consumption* yang dimaknai sebagai perilaku konsumen dalam membeli barang dan jasa yang tidak berguna atau mengonsumsi lebih dari definisi yang masuk akal dari kebutuhan (Suminar, Eva, n.d.).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, perilaku konsumtif dapat diartikan sebagai perilaku konsumen dalam mengonsumsi barang dan jasa yang memenuhi kebutuhan hidupnya tanpa mempertimbangkan apakah barang dan jasa yang telah dibelinya berguna/tidak, masuk ke dalam kebutuhannya/tidak, sehingga ia melakukan konsumsi secara berlebihan demi mencapai kepuasan maksimal.

3.2 Indikator Perilaku Konsumtif

Terdapat 8 indikator perilaku konsumtif menurut Sumartono dalam Okky Dikria dan Sri Umi Mintarti yang antara lain:

1. Membeli produk karena iming-iming hadiah.
2. Membeli produk karena kemasannya menarik.
3. Membeli produk demi menjaga penampilan diri dan gengsi.
4. Membeli produk atas kepentingan harga (bukan atas dasar manfaat atau kegunaannya).
5. Membeli produk hanya sekedar menjaga simbol status.
6. Memakai produk karena unsur konformitas terhadap model yang mengiklankan.
7. Munculnya pemikiran bahwa membeli produk dengan harga mahal akan menimbulkan rasa percaya diri.
8. Mencoba lebih dari dua produk sejenis (merek berbeda) (Dikria, Okky, n.d.).

Menurut Lina dan Rasyid dalam Wahyu Susilowati, ada beberapa aspek perilaku konsumtif antara lain sebagai berikut.

1. Pembelian impulsif. Membeli karena didasari oleh keinginan semata, tanpa mempertimbangkannya terlebih dahulu.
2. Pembelian tidak rasional. Membeli karena gengsi agar dikesankan sebagai orang yang modern.
3. Pemborosan. Menghambur-hamburkan banyak tanpa didasari adanya kebutuhan yang jelas (Susilowati, 2019).

Sembiring dalam Suryo Adi Prakorso menyatakan ciri-ciri perilaku konsumtif adalah sebagai berikut.

1. Tidak mempertimbangkan fungsi atau kegunaan ketika membeli barang, hanya mempertimbangkan prestise yang melekat pada barang tersebut.
2. Mengonsumsi barang atau jasa secara berlebihan.
3. Mendahulukan keinginan daripada kebutuhan.
4. Tidak ada skala prioritas (Prakoso, 2017).

Dari beberapa indikator perilaku konsumtif di atas, penelitian ini mengambil pendapat menurut Sembiring, karena keempat indikator tersebut merepresentasikan apa yang ingin diukur dalam perilaku konsumtif seorang konsumen ketika adanya suatu teknologi yang dimana konsumen akan merasa kurang peka dengan pola konsumsi yang dilakukan seperti tidak mempertimbangkan fungsi/kegunaan ketika membeli barang, mengonsumsi secara berlebihan, mendahulukan keinginan daripada kebutuhan, dan tidak adanya skala prioritas akibat adanya kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi tersebut.

3.3 Faktor-Faktor Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif dipengaruhi oleh beberapa faktor. Engel dalam Suryo Adi Prakorso mengemukakan faktor perilaku konsumtif terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dimaksud terdiri dari motivasi, proses belajar dan pengalaman, kepribadian dan konsep diri, keadaan ekonomi, gaya hidup, dan sikap. Sedangkan faktor eksternal yang dimaksud terdiri dari faktor kebudayaan, faktor kelas sosial, faktor keluarga, kelompok acuan.

Adapun Nugroho J. Setiadi dalam bukunya yang berjudul “Perilaku. Konsumen: Perspektif Kontemporer para Motif, Tujuan, dan Keinginan Konsumen”

menyatakan perilaku konsumen dalam melakukan pembelian sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain 1) faktor kebudayaan (kebudayaan, subbudaya, dan kelas sosial), 2) faktor sosial (kelompok referensi, keluarga, peran dan status), 3) faktor pribadi (umur dan tahapan dalam siklus hidup, pekerjaan, keadaan ekonomi, gaya hidup, kepribadian dan konsep diri), dan 4) faktor psikologi dari konsumen (umur, motivasi, persepsi, proses belajar, kepercayaan dan sikap) (Setiadi, 2015).

Menurut Sangadji dan Sopiah, faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen untuk membeli atau mengonsumsi produk atau jasa memiliki faktor utama, yakni faktor lingkungan konsumen dan perbedaan individu. Faktor lingkungan yang dimaksud meliputi budaya, kelas sosial, pribadi, keluarga, dan situasi. Sedangkan faktor perbedaan perilaku individu yang dimaksud meliputi sumber daya konsumen, motivasi dan keterlibatan, pengetahuan, dan sikap. Kedua faktor ini dianggap penting dan nantinya akan dievaluasi dalam proses keputusan pembelian konsumen (Sangadji, Etta Mamang., 2013).

Berdasarkan beberapa faktor yang telah disebutkan di atas, secara garis besar faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif seorang konsumen terdiri dari faktor internal dan eksternal yang dimana keduanya penting dalam mempengaruhi konsumen dalam memutuskan untuk membeli suatu barang atau jasa. Dengan kata lain, faktor-faktor tersebut bukan hanya berasal dari dalam diri konsumen saja melainkan dari luar konsumen terutama lingkungan juga dapat mempengaruhi perilaku konsumtif seorang konsumen tersebut.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 4. Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis/Instansi	Judul	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
1	Wenseslaus Ngampus, Ni Luh Wayan Sayang Telagawathi, Fridayana Yudiaatmaja. Universitas Pendidikan Ganesha. <i>Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi dan Pelayanan Publik</i> Vol. 10 Nomor 3, 2023	Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Dan Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial Kota Denpasar	Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh dari literasi keuangan, gaya hidup dan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif baik secara parsial maupun simultan	Penelitian menunjukkan bahwa: (1) literasi keuangan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif generasi milenial Kota Denpasar, (2) Gaya hidup berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif generasi milenial Kota Denpasar, (3) Penggunaan uang elektronik berpengaruh negatif signifikan terhadap perilaku konsumtif generasi milenial Kota Denpasar, (4) Literasi keuangan, gaya hidup dan penggunaan uang elektronik secara bersama-sama berpengaruh terhadap perilaku konsumtif generasi

No.	Nama Penulis/Instansi	Judul	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
				milenial Kota Denpasar
2	<p>Khairina Tambunan, Muhammad Imam Daei, Heri Kurniawan, Dorian Habibi, Taufik Ananda Marpaung, Basri Mahendara.</p> <p><i>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Jurnal Ekonomi dan Bisnis Vol. 3 Nomor 1, April 2023</i></p>	<p>Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa UIN Sumatera Utara</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa dan untuk mengetahui perilaku konsumtif mahasiswa yang ditimbulkan ketika menggunakan uang elektronik pada Mahasiswa UIN Sumatera Utara</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis yang digunakan menggunakan analisis regresi linear sederhana $Y = 5,975 + 0,828 X$. Berdasarkan hasil analisis dapat ditarik hasil uji t diperoleh t hitung (6,659) > t table (2,4671) dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ artinya adanya pengaruh signifikan penggunaan uang elektronik secara signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa UIN Sumatera Utara</p>
3	<p>Pricilia Irene Sudiro.</p> <p><i>Universitas Negeri Surabaya. Jurnal Ilmu Manajemen</i></p>	<p>Pengaruh financial literacy, uang elektronik, demografi, gaya hidup, dan kontrol diri terhadap</p>	<p>Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh literasi keuangan, uang elektronik, dan demografi, gaya hidup, dan</p>	<p>Penelitian membuktikan bahwa literasi keuangan, uang elektronik, demografi, gaya hidup, dan pengendalian diri sangat</p>

No.	Nama Penulis/Instansi	Judul	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
	<i>Vol. 10 Nomor 1, 2022</i>	perilaku konsumtif generasi milenial	pengendalian diri terhadap perilaku konsumtif.	mempengaruhi konsumsi.
4	Luh Gede Kusuma Dewi, Nyoman Trisna Herawati, I Made Pradana Adiputra. <i>Universitas Pendidikan Ganesha. Jurnal Ekonomi dan Keuangan. Vol. 5, Nomor 1, Maret 2021: 1-19</i>	Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Yang Dimediasi Kontrol Diri	Penelitian ini menganalisis pengaruh e-money terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Provinsi Bali yang dimediasi oleh kontrol.	Hasil penelitian ini menunjukkan hasil sebagai berikut: pertama, penggunaan e-money berpengaruh langsung secara signifikan terhadap perilaku konsumtif. Hal ini mengindikasikan agar para mahasiswa meningkatkan kontrol diri dalam memngimbangi penggunaan e-money, sehingga e-money bisa berfungsi sesuai dengan yang diharapkan, yaitu mampu mempermudah transaksi mahasiswa dan menghindari sisi buruknya. Kedua, dengan adanya kontrol diri, mahasiswa mampu memediasi anatara e-money dengan perilaku konsumtif dengan demikian jika mahasiswa

No.	Nama Penulis/Instansi	Judul	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
				memiliki kontrol diri yang tinggi, maka penggunaan e-money dapat menekan atau mengurangi perilaku konsumtif pada mahasiswa. Dalam artian, mahasiswa menggunakan e-money hanya sebatas kebutuhan saja, misalkan untuk pembayaran kuliah atau membeli kebutuhan primer lainnya.
5	Shinta Doriza, Safira Nurul Fatohah, Vania Zulfa. <i>Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Keluarga Vol. 09, Nomor 02 Agustus 2023</i>	Analisis Dampak Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Pada Perilaku Konsumtif Ibu Rumah Tangga	Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif pada ibu rumah tangga.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif pada ibu rumah tangga di Kecamatan Caringin dengan nilai p-value sebesar 0,001, artinya penggunaan uang elektronik berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif akan tetapi memiliki korelasi yang rendah dengan kontribusi variabel penggunaan uang

No.	Nama Penulis/Instansi	Judul	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
				elektronik sebesar 10,8% terhadap variabel perilaku konsumtif dan sisanya sebesar 89,2% dipengaruhi oleh variabel lain.
6	Tanti Rahmawati, Siti Nurjanah, Rd. Tuty Sariwulan. <i>Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Akutansi, Bisnis dan Keuangan Vol. 3 Issue 1, 2023</i>	Pengaruh Economic Literacy, Penggunaan Uang Elektronik, dan Lifesyle Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Indonesia	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh literasi ekonomi, penggunaan uang elektronik dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif.	Hasil penelitian ini adalah: 1) literasi ekonomi berpengaruh negatif dan signifikan sebesar 15,9% terhadap perilaku konsumtif, 2) penggunaan uang elektronik berpengaruh positif dan signifikan sebesar 21,6% terhadap perilaku konsumtif, 3) Gaya hidup berpengaruh positif dan berpengaruh signifikan sebesar 45% terhadap perilaku konsumtif.
7	Andi Basru Wawo, Safaruddin, Nurul Qalbi. <i>Universitas Halu Oleo. Vol. 8 Nomor 2, 2023</i>	Pengaruh Penggunaan Dompet Elektronik Sebagai Alat Transaksi Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak penggunaan dompet elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.	Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan dompet elektronik berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Akutansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Halu Oleo karena adanya

No.	Nama Penulis/Instansi	Judul	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
				kemudahan pengguna dan perilaku konsumtif yang disebabkan dalam penggunaan dompet elektronik adalah kurang mempertimbangkan fungsi atau kegunaan barang atau jasa, memprioritaskan keinginan dari pada kebutuhan, mengonsumsi barang atau jasa secara berlebihan serta tidak ada skala prioritas,

C. Kerangka Konseptual Penelitian

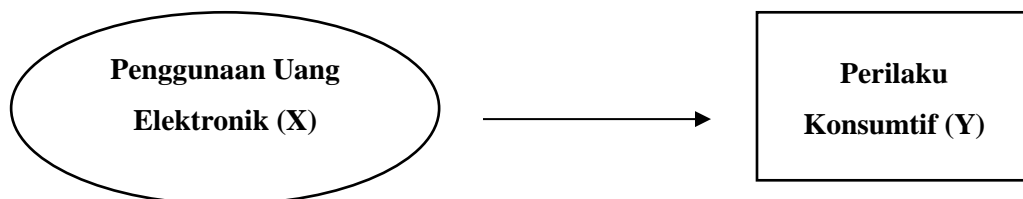
Uang elektronik adalah bentuk uang digital yang disimpan dalam kartu atau perangkat elektronik, seperti kartu kredit, kartu debit, atau dompet digital (Situmorang, 2021). Uang elektronik dapat digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran secara elektronik tanpa perlu menggunakan uang tunai. Uang elektronik umumnya dianggap lebih aman dan mudah digunakan dibandingkan dengan uang tunai karena tidak perlu membawa uang tunai secara fisik dan dapat digunakan dengan cepat dan mudah di berbagai tempat.

Peran teknologi sangat menentukan motif konsumsi yang dilakukan oleh seseorang. Salah satunya dapat membuat seorang konsumen berperilaku konsumtif.

Menurut Sembiring dalam dalam Suryo Adi Prakorso menyatakan ciri-ciri perilaku konsumtif adalah 1) tidak mempertimbangkan fungsi atau kegunaan, hanya mempertimbangkan prestise yang melekat pada barang tersebut, 2) mengonsumsi barang atau jasa secara berlebihan, 3) mendahulukan keinginan daripada kebutuhan, 4) tidak ada skala prioritas (Prakoso, 2017).

Kemajuan teknologi juga mempengaruhi kemajuan dalam bidang sistem pembayaran. Sistem pembayaran yang sering digunakan semua orang terutama kalangan menengah dan generasi milenial adalah uang elektronik. Hal ini terjadi karena kalangan tersebut senantiasa menuntut segala kepraktisan dan kemudahan dalam melakukan berbagai transaksi. Oleh sebab itu, terdapat faktor kemudahan yang dapat mempengaruhi seseorang memilih untuk menggunakan uang elektronik. Menurut Davis, terdapat beberapa hal yang menjadi indikator kemudahan penggunaan suatu teknologi, yaitu mudah dipelajari, fleksibel, dapat mengontrol pekerjaan, dan mudah digunakan.

Dari penjelasan yang ada maka, dapat diketahui seberapa berpengaruh variabel X terhadap variabel Y dengan kerangka konseptual sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Ariani, 2017). Dugaan yang mungkin benar dan mungkin pun salah, dia akan ditolak jika salah dan akan dibenarkan jika fakta-fakta membenarkan (Hidayat & Mohyi, 2020). Pada dasarnya hipotesis merupakan jawaban di dalam kenyataan, percobaan atau praktik, maka yang di ajukan adalah **H: Penggunaan uang elektronik berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa**