

**POLA KONSUMSI MAHASISWA UNIVERSITAS SEBELAS
MARET SURAKARTA PADA PENGGUNAAN TRANSAKSI
DOMPET DIGITAL (E-WALLET)**
**(Studi Kasus Pada Mahasiswa Pengguna Dompet Digital di Universitas
Sebelas Maret)**

Yosafat Estu Widi Putra¹
yosafatputra@student.uns.ac.id¹
Argyo Dermatoto²

The existence of many online markets offering digital wallets has significantly transformed the shopping habits of students. The convenience, quickness, and effectiveness provided by a digital wallet have prompted students to utilize it as a method of payment in replacement of traditional cash-based alternatives. The presence of these services has impacted the growing interest in student consumption. The objective of this study is to examine the changes that occur in the consumption habits of Sebelas Maret University students when utilizing digital wallets or electronic wallets (E-Wallets). Furthermore, these changes enabled the researcher to address the second question of this study, which involves examining the transactions employed in E-Wallet usage. The research methodology employed in this study is a qualitative case study. Interactive data analysis techniques encompass the stages of data reduction, data presentation and conclusion, and verification. The research's findings indicate that students at Sebelas Maret University perceive a digital wallet as a convenient alternative to cash for making payments. This study identified numerous commonly utilized digital wallets, such as ShopeePay, Dana, Gopay, OVO, and several Mobile Banking (M-Banking) services offered by various banks. The widespread adoption of digital wallets can be attributed to their ease, practicality, and simplicity. This is the reason for the rise in the purchasing behaviors among its consumers. The utilization of digital wallets in this research is categorized into three distinct groups: necessity, non-necessity, and other. Certain individuals utilize it twice a month, while others employ it daily, and a few rely on it. Nevertheless, when it comes to excessive utilization, only a small number of individuals have ever exceeded the recommended usage of a digital wallet. The utilization of paylater services remains limited since individuals perceive them as an additional monthly financial obligation. Challenges in its utilization involve insufficient device signals and the potential for forgetting the password required to access the digital wallet.

Keywords: Consumption Pattern, The Use of Digital Wallet Transaction

Keberadaan dompet digital dengan pasar online yang beragam mengubah gaya hidup berbelanja mahasiswa. Kemudahan, kecepatan dan efisiensi yang ditawarkan dompet digital membuat mahasiswa menggunakannya sebagai alat pembayaran menggantikan metode pembayaran tunai. Kelengkapan layanan tersebut berdampak pada meningkatnya minat konsumsi mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan perubahan pola konsumsi mahasiswa Universitas Sebelas Maret saat memilih menggunakan dompet digital (e-wallet) serta menganalisis pemanfaatan transaksi yang digunakan saat menggunakan dompet digital. Metode penelitian ini adalah studi kasus kualitatif. Teknik analisis data interaktif, dengan tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan mahasiswa Universitas Sebelas Maret menganggap dompet digital adalah suatu alat pembayaran yang mudah tanpa menggunakan uang tunai. Dalam penelitian ini ditemukan beberapa dompet digital yang banyak dipakai antaralain Shoppeepay, Dana, Gopay, Ovo dan beberapa m baking dari bank. Mudah, praktis dan simple menjadi alasan paling sering ditemukan kenapa dompet digital digunakan. Dari alasan tersebutlah ditemukan adanya peningkatan dalam pola konsumsi para penggunanya. Pemanfaatan dalam dompet digital dalam penelitian ini terbagi menjadi 3. Kebutuhan, non-kebutuhan, dan lainnya. Intensitas penggunaannya beragam ada yang menggunakannya 2 kali dalam satu bulan hingga ada pula yang menggunakannya setiap hari. Begitu pula dengan ketergantungannya, ada yang tergantung dan bahkan tidak tergantung dengan penggunaannya. Walaupun begitu dalam hal penggunaan secara berlebihan hanya sedikit yang pernah menggunakan dompet digital secara berlebihan. Pemanfaatan layanan paylater masih sedikit yang menggunakan lantaran merasa terbebani dengan tanggungan setiap bulannya. Sedang kendala yang dialami dalam penggunaannya antara lain sinyal gadget yang tidak memadai hingga lupa password untuk mengakses dompet digital.

Kata Kunci: Pola Konsumsi, Penggunaan Transaksi Dompet Digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman mempercepat perkembangan teknologi. Teknologi ini akan membawa perubahan signifikan pada sektor ekonomi, terutama dalam hal transaksi dan pembayaran. Secara historis, sebelum orang mengenal uang sebagai alat perdagangan atau pertukaran, ada pertukaran barang atau jasa yang disebut barter. Barter menjadi awal dari sistem pertukaran komoditas hingga penerbitan mata uang. Telah terjadi evolusi pembayaran yang berkembang menjadi pembayaran berbasis kertas seperti cek, bilyet dan giro, dan pembayaran berbasis kartu seperti kartu debit dan kredit (Tarantang dkk, 2019). Pada tahun 2014, Bank Indonesia secara resmi mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan literasi teknologi, khususnya dalam melakukan pembayaran elektronik. Akibatnya, uang tunai sedikit bergeser perannya dan digantikan oleh keberadaan dompet digital (e-Wallets). Pembayaran non tunai dimulai dengan uang elektronik (*electronic money*) sebagai alternatif metode pembayaran yang nyaman bagi pengguna. Bentuk uang elektronik berupa kartu debit atau kredit dengan chip sebagai alat pembayarannya. Kartu tersebut dapat digunakan untuk membayar belanja, tol, jalur bus, jalur komuter, dan fasilitas umum lainnya (Kusnawan dkk, 2019).

Bentuk alat tukar yang diberikan telah menjadi kesepakatan yang disepakati semua orang sebagai alat pembayaran yang sah. Tanpa kepercayaan dalam bentuk pertukaran ini, tanpa kepercayaan pertukaran akan runtuh. Seiring dengan kemajuan era digitalisasi, inovasi baru akan dibawa ke pembayaran non tunai dalam bentuk dompet elektronik (digital wallets). Uang disimpan dalam sistem yang terhubung ke server dan konsumen memerlukan perangkat berupa smartphone untuk menggunakannya. Munculnya dompet digital sebagai alat pembayaran memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi hanya dengan menggunakan smartphone dengan koneksi internet. Startup aktif menggarap teknologi finansial yang mengusung konsep dompet digital. Dompet digital teknologi keuangan yang banyak digunakan di Indonesia antara lain Gopay, OVO, DANA, Link Aja dan Shopeepay. Berdasarkan survei 16-23 Oktober terhadap 1.000 responden berusia 18 tahun ke atas oleh ipsos.com (Alfiansyah Pasaribu, 2020) selama dua tahun terakhir, biasanya digunakan untuk pembelian e-commerce. Kami menggunakan Shopeepay, e-wallet populer dengan pangsa 34%, OVO dengan 28%, diikuti oleh Gopay di tempat ke-3 dengan 17%, DANA di tempat ke-4 dengan 14% dan terakhir Link Aja dengan 7%.

Beragamnya kemudahan dan manfaat yang ditawarkan e-wallet ini bisa menjadi salah satu faktor yang mengubah perilaku konsumen. Sederhana, efisien dan efektif adalah

apa yang remaja kejar dengan segala cara yang mungkin. Kaum muda yang paham teknologi, berpikiran terbuka, dan terdidik memiliki peluang besar untuk mengembangkan e-wallet dalam skala besar di negara ini. Kaum muda termasuk diantaranya adalah mahasiswa. Dalam menjalankan proses kehidupan ketika menimba ilmu, mahasiswa juga memiliki tuntutan pemenuhan kebutuhan yang membuat mahasiswa melakukan aktifitas konsumsi. Perilaku konsumsi mahasiswa mulai berubah dari pemenuhan kebutuhan sehari-hari menjadi konsumsi simbolik. Tetapi mahasiswa tidak lagi melihat konsumsi hanya sebagai pemenuhan kebutuhan primer saja, namun juga sebagai pemenuhan nilai-nilai sosial, gaya hidup (prestise) dan keinginan untuk konsumsi.

Dengan adanya kemajuan teknologi berupa dompet digital, perilaku konsumsi mahasiswa seakan dipermudah. Mahasiswa tidak perlu lagi bepergian ketika ingin membeli sesuatu dan dapat dilakukan dimana saja. Karena mudahnya transaksi yang dilakukan, mahasiswa cenderung melakukan pembelian tanpa berpikir, dan seringkali memilih untuk memenuhi standar gaya hidup yang ada daripada menyesuaikan dengan pendapatan. Penelitian yang dilakukan oleh Luh Gede Kusuma Dewi, Nyoman Trisna Herawati dan I Made Pradana Adiputra yang dimuat dalam jurnal “Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa yang Dimediasi Kontrol Diri” tahun 2017 juga menyebutkan bahwa penggunaan e-money berpengaruh langsung secara signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hal ini mengindikasikan agar para mahasiswa meningkatkan kontrol diri dalam mengimbangi penggunaan e-money, sehingga e-money bisa berfungsi sesuai yang diharapkan, yaitu mempermudah transaksi mahasiswa.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Teori Nilai dan Uang George Simmel

Simmel memusatkan perhatiannya terutama pada munculnya perekonomian uang dalam masyarakat modern yang terpisah dari individu dan mendominasi individu (Ritzer & Goodman, 2014). Dalam karya Simmel yang berjudul “*The Philosophy of Money*” ia menjelaskan bahwa dalam bidang ekonomi, manusia menciptakan nilai karena adanya objek-objek. Manusia sebagai subjek. Objek-objek tersebut terpisah dan kemudian muncul uang sebagai sarana untuk mengatasi jarak, rintangan-rintangan antara orang dan objek yang ingin dicapai (Simmel, 2005: 66). Simmel mengatakan bahwa uang menjadi media yang menggantikan barter. Media

yang dimaksud ialah uang bekerja di antara individu dan objek yang ingin dicapai (Coeckelbergh, 2015).

Simmel mengatakan bahwa uang menjadi media yang menggantikan barter. Media yang dimaksud ialah uang bekerja di antara individu dan objek yang ingin dicapai (Coeckelbergh, 2015). Simmel (2015) menekankan bahwa “*money transactions would collapse without trust*”. Transaksi uang akan runtuh tanpa adanya kepercayaan. Sama halnya dengan kemunculan dompet digital jika ada individu yang mulai tidak percaya karena berbagai kendala yang dialami sebagai alat tukar, maka individu perlahan meninggalkan dompet digital satu ke dompet digital yang lain atau bahkan menghentikan penggunaannya

George Simmel membahas mengenai spesifik uang yang berhubungan dengan berbagai kehidupan seperti pertukaran, kepemilikan, keserakahan, pemborosan, sinisme, kebebasan individu, gaya hidup, kebudayaan, nilai kepribadian, dan lain lain (Siegfried Kracauer, dikutip dalam Bottomore dan Frisby, 1978:7). Esensi nilai uang adalah keinginan (*desire*), dalam hal ini keinginan yang akan memotivasi subjek (manusia) untuk mendapatkan objek sebagai wujud dari memenuhi kepuasan diri. Keinginan akan muncul entah demi kegunaannya atau hanya untuk pemuas diri.

2. Teori Masyarakat Konsumeris Jean P. Baudrillard

Teori Masyarakat Konsumeris Jean P. Baudrillard Konsumsi masa kini diartikan dengan individu-individu yang memaksimalkan kepuasan mereka melalui pembelian. Menurut Jean P. Baudrillard, salah seorang tokoh postmodernisme dari Perancis mengatakan dalam buku mutakhirnya yang populer, *The Consumer Society* (yang sudah diterjemahkan menjadi *Masyarakat Konsumeris*) bahwa masyarakat dewasa ini sudah menggeser nilai suatu objek yang dibelinya. Dari yang awalnya suatu objek tersebut memang sesuai dengan kebutuhannya, sampai sekarang orang sudah tidak lagi memikirkan nilai tukar dan nilai guna objek tersebut pada dirinya akan tetapi lebih ke penanda kelas sosial bagi si individu yang membelinya. Status dan kedudukan seseorang di dalam suatu masyarakat sangat ditentukan oleh barang yang ia beli dan ia gunakan. (Baudrillard 1998).

Menurut Baudrillard, saat konsumen membeli barang itu bukan untuk mengekspresikan perasaan tentang jati dirinya, akan tetapi konsumen menciptakan

perasaan tentang jati dirinya berdasarkan apa yang mereka beli (Bocock, 1993:67). Ritzer (2003), kita tidak membeli apa yang kita butuhkan, akan tetapi membeli apa yang kode sampaikan kepada kita tentang apa yang seharusnya dibeli (Umanailo, 2018).

Baudrillard melihat bahwa masyarakat kontemporer di masa kini telah menjadikan konsumsi sebagai motor utama (penggerak) hidupnya (Bakti et al. 2019). Hal itu dibuktikan dengan kaitan erat yang terjadi antara masyarakat konsumerisme dengan teknologi. Teknologi menurut Baudrillard berperan penting, khususnya manusia sebagai agen yang menyebar imaji-imaji kepada khalayak luas.

Keputusan setiap orang untuk membeli atau tidak, benar-benar dipengaruhi oleh kekuatan imaji tersebut (Umanailo, 2018). Masyarakat yang secara pasif mengonsumsi imaji-imaji yang tersalurkan melalui iklan mulai menjadi 'korban penipuan tanpa akal' karena bagi masyarakat konsumeris, iklan adalah teladan yang harus mereka ikuti, sehingga masyarakat mulai menjauh dari definisi makhluk aktif dan kreatif (Paterson, 2006:26). Baudrillard melihat lebih jauh bahwa konsumsi saat ini telah menjadi proses aktif bagi konsumen untuk melibatkan konstruksi simbolik rasa identitas kolektif dan individu (Bakti et al., 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu studi kasus. Pemilihan jenis penelitian studi kasus dikarenakan tefokus pada satu objek tertentu yang menjadi pengalaman mahasiswa UNS dalam penggunaan dompet digital. Data dalam penelitian ini ialah data kualitatif. Data ini disajikan dalam bentuk kata-kata/verbal dan tidak berbentuk angka. Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu mahasiswa UNS yang telah menggunakan dompet digital dalam kehidupan sehari-hari. Data dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data ini disajikan dalam bentuk kata-kata/verbal dan tidak berbentuk angka. Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu mahasiswa UNS yang telah menggunakan dompet digital dalam kehidupan sehari-hari. Data primer ini digunakan untuk menggali informasi dengan cara melakukan wawancara. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis interaktif model Miles dan Huberman (1994), dimana terdapat tiga tahapan dalam melakukan analisis data, yaitu : Pertama, reduksi data yang merupakan proses pemilihan pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data yang

didapatkan dari transkrip wawancara dan catatan lapangan. Kedua, penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan dan sejenisnya. Ketiga, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dalam proses ini, peneliti akan mengemukakan beberapa kesimpulan dari hasil wawancara dan kesimpulan yang dikemukakan tersebut masih bersifat sementara dan dapat berubah bila ditemukan bukti yang kuat dan mendukung. Data-data yang valid dan konsisten sangat dibutuhkan agar kesimpulan yang didapatkan bisa dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Perubahan Pola Konsumsi Mahasiswa Universitas Sebelas Maret

a. Pengetahuan tentang Dompot Digital

Dompot digital adalah metode pembayaran yang banyak digunakan pada masa sekarang, baik untuk pembiayaan barang, makanan maupun jasa. Dompot digital dinilai lebih mudah dan lebih praktis karena tidak perlu menggunakan uang cash, cukup dioperasikan menggunakan smartphone dengan jaringan internet yang baik dan saldo yang cukup. Dompot digital menjadi salah satu daya tarik yang kuat di tengah transformasi sistem keuangan yang diterapkan oleh pemerintah serta pelaku usaha. Hasil penelitian yang dilakukan kepada informan menyebutkan bahwa dompot digital adalah metode pembayaran tanpa menggunakan uang cash tidak perlu membawa ataupun menyimpan uang dalam bentuk fisik. Selain itu juga informan mengungkapkan bahwa dompot digital juga digunakan untuk menyimpan uang karena dinilai itu sangat mudah dan praktis.

Pada informan lain didapatkan hasil bahwa melihat dompot digital tersebut adalah kemudahan untuk melakukan pembayaran. Tidak perlu menggunakan uang tunai sebagai alat transaksi pembayaran. Selain itu juga sangat mirip dengan fungsi dompot konvensional. Karena juga dapat menyimpan uang di aplikasi dompot digital tersebut. Dompot digital juga merupakan sebuah solusi untuk sebagian orang yang kerap kali lupa untuk membawa dompetnya. Karena di dompot digital juga dapat menjadi tempat untuk menyimpan uang secara online yang terintegrasi dengan gadget penggunaannya.

b. Penggunaan/Pemakaian Dompot Digital

Informan menggunakan dompet digital kisaran 1 sampai 4 tahunan, sejak tahun 2019 sampai dengan sekarang. Hal tersebut dilakukan sejak pertama mengetahui tentang adanya dompet digital. Informasi tentang dompet digital didapatkan dari saudara, teman maupun iklan yang ada di media sosial.

Dari beberapa informan didapatkan hasil bahwa ia mengetahui tentang adanya dompet digital ketika masih duduk di bangku SMA. Adapun jenis dompet digital yang diketahui pada saat itu adalah Dana dan Ovo. Ada pula informan yang mengetahui adanya dompet digital dari kakaknya ketika tahun 2022 dan sejak tahun itu juga mulai menggunakan dompet digital. Berawal dari kakak informan yang terlebih dahulu menggunakan dompet digital kemudian informan menjadi mengetahui apa itu dompet digital dan kemudian mengikuti kakaknya untuk menggunakan dompet digital. Ada lagi penggunaan karena media sosial. Sangat luasnya informasi yang diberikan pada jaman ini sangat sulit untuk terhindarkan. Memanfaatkan hal ini akhirnya iklan-iklan tentang dompet digital pun turut tersebar dengan cepat di handphone melalui iklan-iklan di marketplace dan juga sosial media. Karena hal tersebut yang membuat informan mengetahui adanya dompet digital dari marketplace yang ada di media sosialnya. Tidak sedikit layanan dompet digital yang ada di Indonesia. Dari hasil penggalian informasi dari para informan didapatkan beberapa jenis dompet digital yang digunakan informan sebagian besar sama. Seperti Dana, Ovo, Gopay, Shopeepay dan m-banking.

c. Alasan Menggunakan Dompet Digital

Dompet digital atau e-wallet merupakan salah satu jenis fintech (financial technology) yang memanfaatkan media internet dan digunakan sebagai media pembayaran alternatif. Dompet digital nampak terlihat lebih nyaman dengan teknologi modern yang dapat diakses oleh semua kalangan. UMKM juga bisa memanfaatkan teknologi dompet digital. Indonesia kini memiliki generasi milenial dan sebagian besar remaja sudah nyaman dengan teknologi. Alasan utama menggunakan e-wallet adalah kenyamanan dan tidak perlu memegang uang tunai saat bertransaksi. Sedangkan UMKM tidak perlu memberikan uang kembalian karena harus melakukan pembayaran dengan pecahan yang sesuai. Akses terhadap internet tersedia secara merata bagi hampir semua kelompok di seluruh negeri. Hal ini merupakan peluang yang menjanjikan bagi industri perbankan dan e-commerce untuk lebih mengembangkan bisnisnya di Era Industri 4.0. Penggunaan dompet digital sangat mudah tanpa perlu mengeluarkan uang tunai, sehingga sangat praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja serta terdapat pencatatan data setiap kali melakukan transaksi.

Alasan penggunaan dompet digital karena dirasa praktis untuk melakukan pembayaran. Tidak hanya dapat melakukan pembayaran untuk pembelian barang, namun dompet digital yang dimiliki dan digunakan informan juga dapat untuk melakukan pembayaran jasa tagihan wifi yang harus dibayarkan secara berkala. Terlebih pada saat-saat yang urgent atau mendesak seperti ketika membayar tagihan wifi yang sudah masuk tenggat waktu. Sehingga dengan adanya layanan dompet digital ini bisa melakukan transaksi kapan saja dan dimana saja. Tidak perlu melakukan pembayaran secara manual. Penggunaan dompet digital dikarenakan adanya interaksi sosial di lingkungan pertemanan. Uang bisa menjadi jembatan terjadinya suatu relasi dan pada akhirnya memberikan pengaruh untuk individu yang ada di kelompok tersebut. Karena banyaknya teman yang menggunakan dompet digital sehingga ditemukan informan yang mengikuti menggunakan dompet digital.

Keamanan pengguna menjadi salah satu faktor dalam menggunakan produk dompet digital. Keamanan juga menjadi kendala yang cukup besar bagi konsumen, karena kendala yang mereka hadapi saat menggunakan aplikasi dompet digital sangat berisiko. Misalnya ada akun hacker tidak bertanggung jawab yang men-debet saldo rekening dengan mengandalkan keamanan data yang disimpan untuk mengaktifkan akun penggunanya.

Salah satu kelebihan dompet digital adalah keamanan dan dapat dipercaya karena dibawah pengawasan institusi resmi pemerintahan yaitu Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Hal tersebut menarik bagi semua informan dan membuat mereka memutuskan untuk menggunakan dompet digital. Karena timbulnya rasa percaya para informan untuk sebelum memutuskan mempercayakan transaksi dan penyimpanan uang mereka di dalam dompet digital. Bila tidak adanya kepercayaan di dalam bentuk proses pertukaran, maka pertukaran tidak akan dapat berjalan tanpa kepercayaan (trust).

d. Pola Konsumsi Menggunakan Dompet Digital

Banyaknya kemudahan dalam layanan yang diberikan dompet digital, membuat penggunaan dompet digital lebih digemari dibandingkan dengan pembayaran tunai. Informan merasakan perubahan pola konsumsi sejak menggunakan dompet digital. Banyaknya saldo yang terdapat dalam dompet digital terkadang membuat pengeluaran menjadi boros. Karena merasa saldo nominal di dompet digital masih ada, sehingga membuat informan menjadi sulit untuk mengendalikan keinginan untuk melakukan pembelian. Pola konsumsi menurut hasil penelitian lebih meningkat sejak menggunakan dompet digital karena kemudahan-kemudahan layanan yang diberikan dompet digital dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, membuat informan merasa lebih konsumtif,

karena terdorong setelah melihat-lihat produk/jasa yang ditawarkan yang lewat di gawai informan. Sekain itu juga didapatkan temuan bila ternyata informan lebih banyak melakukan pengeluaran ketika menggunakan dompet digital karena ketika sedang bertransaksi seolah seperti tidak mengeluarkan uang. lebih boros karena ketika menginginkan sesuatu tinggal melakukan scan.

Dengan adanya kemajuan teknologi berupa dompet digital, perilaku konsumsi mahasiswa seakan dipermudah. Mahasiswa tidak perlu lagi bepergian ketika ingin membeli sesuatu dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa adanya batasan waktu. Banyak sedikitnya jumlah saldo yang ada dalam dompet digital dapat mempengaruhi kenyamanan pengguna dompet digital. Secara tidak langsung, dengan adanya saldo yang cukup banyak dalam dompet digital, membuat pengguna merasa tenang ketika akan bepergian.

2. Pemanfaatan Transaksi Mahasiswa Universitas Sebelas Maret

a. Pemanfaatan Kebutuhan

Dompet digital dapat digunakan untuk melakukan berbagai macam transaksi pembayaran barang/jasa seperti pembelian pulsa, pembayaran makan di restoran, pembelian barang di toko online, pembayaran jasa transportasi serta pembayaran listrik maupun *wifi*.

Pembayaran yang dilakukan oleh informan dibagi menjadi pembayaran kebutuhan, pembayaran non kebutuhan dan pembayaran lain. Pembayaran kebutuhan adalah pembayaran yang dilakukan untuk membeli barang/jasa yang merupakan kebutuhan informan sendiri. Pembayaran non kebutuhan adalah pembayaran yang dilakukan untuk membeli barang/jasa yang bukan merupakan kebutuhan informan atau hanya untuk pemenuhan keinginan. Sedangkan pembayaran lain adalah pembayaran yang dilakukan informan dengan menggunakan dompet digital yang dimiliki untuk membayar kebutuhan orang lain atau penggunaan dompet digital informan karena permintaan orang lain.

Pembayaran kebutuhan yang dilakukan oleh informan 1 yaitu membeli makan di warung. Selebihnya adalah pembayaran non kebutuhan ketika membeli barang di toko online. Karena menurut informan 1, pembelian barang di toko online seperti baju, celana dan sepatu sebetulnya bukan kebutuhan, melainkan hanya keinginan saja. Dompet digital juga pernah digunakan untuk melakukan pembayaran barang/jasa non kebutuhan seperti *chip game* dan tiket bioskop. Informan 2 melakukan pembayaran kebutuhan menggunakan dompet digital untuk membayar listrik, membayar wifi, membeli pulsa

dan terkadang untuk membeli makan dan minum. Sedangkan pembayaran non kebutuhan dilakukan informan 2 ketika melakukan pembelian baju, alat-alat elektronik seperti *headset* atau *charger*, *skin guard* juga pemotong bawang. Pada informan 3 didapatkan hasil penelitian terkait pembayaran kebutuhan yang dilakukan dengan menggunakan dompet digital berupa pembelian makanan, barang-barang di toko online yang bersifat hobi serta kebutuhan rumah. Sementara pada informan 4 didapatkan hasil penelitian bahwa informan melakukan pembayaran kebutuhan menggunakan dompet digital untuk membeli pulsa, membeli makan, membeli barang di toko online dan membayar transportasi umum. Sedangkan informan 5 melakukan pembayaran kebutuhan dengan menggunakan dompet digital untuk pembelian makanan dan barang-barang penting lain untuk dibeli seperti baju dan sepatu. Pembayaran lain yang dilakukan informan 5 dengan menggunakan dompet digital adalah ketika ia menggunakan dompet digital untuk membayar listrik dan air.

b. Intensitas Penggunaan

Kemudahan yang ditawarkan oleh dompet digital ternyata tidak menjamin intensitas penggunaan semua pengguna dompet digital menjadi tinggi. Intensitas penggunaan dompet digital yang dilakukan oleh informan berbeda-beda. Pada informan 1 menyatakan bahwa dalam keseharian jarang menggunakan dompet digital. Dan dalam rentang waktu sebulan penggunaan dompet digital hanya sekitar sepuluh kali penggunaan. Karena informan memilih menggunakan uang di dalam dompet digitalnya untuk sebagai dana cadangan jika informan terlupa membawa uang tunai atau jumlah uang tunai yang dibawanya tidak cukup untuk melakukan pembayaran. Pada informan 2 didapatkan data hasil penelitian bahwa informan jarang menggunakan dompet digital setiap hari. Penggunaan dompet digital dilakukan informan ketika membeli pulsa setiap 2 minggu dan melakukan pembayaran listrik serta *wifi* setiap sebulan sekali yang berarti itu merupakan transaksi rutin bulanan. Sehingga penggunaan dompet digital itu sangat jarang dalam kesehariannya. Hasil penelitian pada informan 3 menyatakan bahwa penggunaan dompet digital dalam seminggu dilakukan sebanyak 2 sampai 3 kali. Hal ini dikarenakan informan masih tinggal bersama orang tua, jadi kebutuhan makan dan lain-lain masih ikut dari orang tua. Sehingga penggunaan dompet digital digunakan untuk melakukan transaksi barang/jasa yang bersifat pribadi. Berbeda dengan informan 4 yang setiap hari menggunakan dompet digital untuk melakukan pembayaran transportasi umum BST ketika pulang kuliah. Sudah terintegrasinya transportasi umum dengan

pembayaran melalui dompet digital memberikan kemudahan yang sangat bermanfaat untuk pengguna moda transportasi umum karena tidak lagi perlu untuk melakukan pembayaran secara manual namun dengan dompet digital.

Adanya dompet digital yang dimiliki, dan *terinstall* di gawai penggunanya tidak membuat informan menjadi muncul rasa ketergantungan dengan dompet digital yang dimiliki. Pada beberapa informan didapatkan data hasil penelitian bahwa informan masih dapat menggunakan uang cash dalam melakukan transaksi dikarenakan informan juga masih menyediakan uang cash di dalam dompet biasa. Selain itu juga karena kebutuhan penggunaan dompet digital tidak terlalu banyak. Pembatas penggunaan dompet digital memang sengaja dilakukan oleh informan 1 karena informan menilai uang yang dipakai untuk memenuhi kebutuhan keseharian tidaklah terlalu besar. Dompet digital digunakan hanya untuk memenuhi kebutuhan dan keperluan pribadi informan. Sehingga tidak menjadikan informan ketergantungan terhadap penggunaan dompet digital itu sendiri. Sementara informan 4 merasa ketergantungan dengan dompet digital dikarenakan setiap hari harus menggunakan dompet digital untuk melakukan pembayaran transportasi umum untuk perjalanan menuju kampus dan untuk kembali ke rumah.

c. Penggunaan Berlebihan

Perkembangan teknologi telah berubah dari teknologi yang berbasis mesin menjadi berbasis digital, terjadi sangat pesat. Salah satunya adalah sektor keuangan yang sedang mengalami kemajuan yang lebih modern dan efisien atau yang disebut dengan *financial technology (fintech)*. Dengan hadirnya *fintech*, gaya hidup digital sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, seperti berbelanja. Berbelanja di dunia digital saat ini lebih dari sekedar transaksi tunai, bisa dilakukan melalui dompet digital, salah satu produk dari *fintech*.

Tawaran dan iklan-iklan yang menyangkut tentang yang berkaitan dengan pembelian di dompet digital sangat sering dan mudah sekali ditemukan. Bahkan melalui iklan-iklan di media sosial dan market place yang ada di gawai para penggunanya. Hal-hal tersebut bisa saja memicu para penggunanya yang melihat iklan dan tawaran tersebut tergiur untuk membeli dan kemudian pada akhirnya memicu munculnya keinginan untuk membeli. Dari sinilah pemicu sifat konsumerisme bisa muncul. Sampai sekarang, informan belum pernah melakukan pembelian menggunakan dompet digital secara berlebihan. Pembelian barang dilakukan oleh informan paling banyak

dilakukan dua kali dalam jangka waktu tertentu. Informan lebih mengutamakan pembelanjaan sesuai dengan keperluan/kebutuhan saja. Pada informan 2 didapatkan hasil penelitian bahwa informan belum pernah melakukan pembelanjaan secara berlebihan. Sebelum melakukan pembelian suatu barang informan selalu melakukan pertimbangan dan berpikir terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk berbelanja. Pertimbangan tersebut juga dilihat dari seberapa pentingnya barang tersebut untuk dibeli dan melihat nominal uang yang dimiliki dari informan tersebut. Informan merasa jika skala prioritas kebutuhan membantunya untuk melakukan pertimbangan sebelum membeli barang tersebut. Hasil penelitian pada informan 3 menyebutkan bahwa informan selalu melakukan pertimbangan tentang sesuatu yang akan dibeli apakah barang tersebut menjadi bersifat kebutuhan ataukah hanya sekedar untuk memenuhi rasa keinginannya saja. Hal tersebut dilakukan informan juga untuk menjaga pola konsumsi agar tidak terlalu tinggi. Maraknya penawaran dan iklan yang ditemukan terhadap suatu barang terlebih di bidang kecantikan dan fashion dapat memicu orang yang melihat iklan tersebut menjadi tergiur dan kemudian memutuskan untuk melakukan pembelian. Sama halnya yang terjadi pada informan 4 bahwa didapatkan hasil penelitian bahwa informan melakukan pembelanjaan berlebih terhadap barang yang masih sesuai dengan kebutuhan, seperti kosmetik atau baju. Pada informan 5 didapatkan hasil penelitian bahwa informan belum pernah melakukan pembelanjaan dengan dompet digital sampai beratus-ratus ribu atau bahkan berjuta-juta. Informan masih tetap menyesuaikan pembelanjaan sesuai kebutuhan saat ini saja.

d. Pemanfaatan Paylater

Salah satu jenis layanan yang terdapat pada dompet digital adalah paylater. Paylater ini memudahkan pengguna dompet digital dalam melakukan transaksi belanja online, dimana pengguna dompet digital tidak harus membayar langsung setiap transaksi belanja yang dilakukan. Paylater memiliki fungsi yang sama dengan kartu kredit, dan kelebihanannya adalah pendaftarannya yang relatif mudah dibandingkan dengan kartu kredit. Pada Informan didapatkan data hasil penelitian bahwa seluruh informan belum pernah menggunakan layanan *paylater* yang ada pada dompet digital. Sebagaimana yang disampaikan oleh informan 1 bahwa informan belum pernah menggunakan layanan *paylater* karena takut apabila keuangannya menjadi rumit. Informan mengkhawatirkan terjadinya perhitungan uang yang meleset dari perkiraan informan yang nantinya juga akan menyusahkan informan itu sendiri. Pada informan 2

menyampaikan alasan belum pernah menggunakan layanan *paylater* walaupun beberapa orang di lingkungan informan memberikan anjuran supaya informan mencoba fasilitas layanan *paylater* tersebut namun informan tetapi berpegang pada prinsipnya untuk tidak memakai layanan *paylater*. Informan menjelaskan alasannya tersebut bahwa jika menggunakan layanan tersebut informan merasa memiliki beban setiap bulannya dikarenakan setiap bulan harus melakukan pembayaran tanggungan hutang yang diakibatkan dari penggunaan layanan *paylater* tersebut. Jadi informan merasa lebih baik tidak menggunakan karena tidak mau terbebani dengan angsuran setiap bulannya. Pada informan 3 menyampaikan sering kali mendapatkan tawaran - tawaran untuk menggunakan fasilitas *paylater*. Namun hingga saat ini informan masih enggan untuk memakai layanan itu. Informan beralasan belum pernah menggunakan layanan *paylater* karena selama ini dompet digital yang dimiliki oleh informan diperuntukkan hanya digunakan untuk membayar kebutuhan saja. Sementara pada informan 4 didapatkan data hasil penelitian bahwa informan belum merasa membutuhkan layanan *paylater* dan lebih cenderung untuk menghindari penggunaan *paylater*. Dan Ketika informan melakukan transaksi pembayaran untuk membayar sesuatu, informan lebih memilih untuk melakukan pembelian secara langsung lunas daripada menggunakan fasilitas *paylater*. Sedangkan pada informan 5 menyatakan bahwa alasan belum menggunakan layanan *paylater* karena menganggap konsep *paylater* sama seperti konsep menghutang. Karena sifatnya adalah hutang maka ada kewajiban untuk membayarkan tagihan hutang tersebut. Atas dasar tersebut informan merasa takut apabila nantinya menggunakan fasilitas layanan *paylater*, informan tidak mampu membayar cicilan yang ditimbulkan dari penggunaan layanan tersebut sehingga lebih baik informan memutuskan untuk tidak memakainya.

e. Kendala Pemakaian

Penggunaan dompet digital tidak selamanya berjalan dengan lancar. Hal ini dikarenakan dompet digital adalah program aplikasi yang dioperasikan melalui smartphone sehingga penggunaannya tergantung pada *handphone*, sinyal serta tersedianya kuota untuk terhubung ke jaringan internet. Pada informan 1 kendala yang pernah dialami dalam penggunaan dompet digital diantaranya karena tidak tersedianya layanan pembayaran menggunakan dompet digital di tempat belanja. Pada informan 2 didapatkan hasil penelitian terkait kendala yang dialami selama penggunaan dompet digital adalah masalah sinyal yang tidak stabil, serta adanya human error dari pengguna

berupa lupa password sehingga dompet digital tidak dapat digunakan. Pada informan 3 dan 4 sesuai hasil penelitian disebutkan bahwa kendala dalam penggunaan dompet digital disaat tidak tersedianya jaringan internet, atau jaringan internet yang ada sedang bermasalah, sehingga tidak ada sinyal yang terhubung ke smartphone dan akhirnya tidak dapat mengoperasikan dompet digital. Sementara pada informan 5 didapatkan hasil penelitian bahwa kendala penggunaan dompet digital pada saat melakukan pengisian ulang (top up) yang dibatasi dengan jumlah nominal tertentu, yang terkadang tidak sesuai dengan kebutuhan penggunaan dompet digital, sehingga informan harus mengeluarkan uang lebih untuk melakukan pengisian ulang.

Pembahasan

Perkembangan zaman mempercepat perkembangan teknologi. Teknologi ini akan membawa perubahan signifikan pada sektor ekonomi, terutama dalam hal transaksi dan pembayaran. Akibatnya, uang tunai sedikit bergeser perannya dan digantikan oleh keberadaan dompet digital (*E-Wallet*). Munculnya dompet digital sebagai alat pembayaran memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi hanya dengan menggunakan smartphone dengan koneksi internet. Produk aplikasi tersebut mereposisi uang tunai dan dapat digunakan untuk pembayaran seperti layanan transportasi, pesan antar makanan dan pembayaran pulsa/listrik. Dompet digital tidak diragukan lagi menjadi alternatif pembayaran pilihan bagi kaum milenial, khususnya pelajar, karena kecepatan dan efisiensi transaksi. Ditambah dengan banyaknya penawaran berupa diskon dan cashback menjadi alasan mengapa kaum muda ingin memanfaatkannya.

Kaum muda yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mahasiswa. Mahasiswa adalah golongan masyarakat yang memiliki sifat sebagai manusia muda dan calon intelektual. Sifat sebagai manusia muda yaitu mahasiswa tidak mengukur seberapa besar resiko yang akan terjadi pada dirinya. Sedangkan sebagai calon intelektual yaitu mahasiswa dalam kenyataan sosial dapat berpikir kritis (Djojodibroto, 2004). Dalam menjalankan proses kehidupan ketika menimba ilmu, mahasiswa juga memiliki tuntutan pemenuhan kebutuhan yang membuat mahasiswa melakukan aktivitas konsumsi. Perilaku konsumsi mahasiswa mulai berubah dari pemenuhan kebutuhan sehari-hari menjadi konsumsi simbolik. Tetapi mahasiswa tidak lagi melihat konsumsi hanya sebagai pemenuhan kebutuhan primer saja, namun juga sebagai pemenuhan nilai-nilai sosial, gaya hidup (prestige) dan keinginan untuk konsumsi.

Kemajuan teknologi dalam bentuk dompet digital telah memberikan kemudahan dalam perilaku konsumsi bagi para mahasiswa. Para mahasiswa kini tidak perlu pergi ke tempat lain untuk berbelanja karena mereka dapat melakukannya dimanapun, bahkan di kampus. Beberapa sumber telah mengatakan bahwa penggunaan dompet digital sering terjadi ketika orang bertemu dengan teman-temannya seperti yang diungkapkan oleh para informan Ratabel, Pilar dan Viko. Penggunaan E-Wallet untuk membayar hal-hal diluar kebutuhan pokok, dilakukan ketika ada permintaan dari orang lain, entah itu dari rekan atau keluarga. Beberapa orang yang memberikan informasi menyatakan bahwa mereka menggunakan dompet digital mereka tidak hanya untuk membayar kebutuhan pribadi, tetapi juga untuk melakukan pembayaran atas permintaan orang tua ketika membayar kebutuhan rumah seperti yang diungkapkan oleh informan Abram, Pilar dan Viko berdasar wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Perkembangan di zaman modern, memberikan perubahan teknologi bagi konsumen dalam penggunaan uang sebagai alat pembayaran. Konsumen tidak harus mengeluarkan uang tunai ketika akan melakukan pembayaran atas barang atau jasa yang diinginkan.

Inovasi pembayaran non tunai terus berlanjut hingga munculnya terobosan baru dalam dunia fintech yaitu dengan keberadaan dompet digital (E-Wallet). Dompet digital hadir mengusung konsep berupa kemudahan bagi masyarakat

dalam bertransaksi tanpa membawa dompet fisik. Dompet digital dioperasikan hanya melalui smartphone dan transaksi terjadi secara elektronik dengan dibutuhkan adanya koneksi internet yang stabil. Dukungan akses internet yang dapat dinikmati semua kalangan membuat dompet digital menjanjikan di era industri 4.0 khususnya untuk perbankan serta e-commerce dalam pengembangan usaha (Nawawi, 2020). Menurut Inggiharti (2020), dompet elektronik ialah pembayaran dengan teknologi secara digital yang didasarkan atas server. Dalam arti lain, alat pembayaran ini harus menggunakan software yang di instal di smartphone dan membutuhkan koneksi internet. Nugroho (2018) juga menjelaskan bahwa dompet digital adalah pembayaran berbasis elektronik yang menggantikan dompet secara fisik dan dalam menggunakannya membutuhkan gadget ataupun smartphone. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada informan, didapatkan data bahwa faktor pendorong penggunaan dompet digital adalah kemudahan dalam melakukan transaksi pembayaran secara cepat tanpa harus

menggunakan uang tunai sehingga tidak perlu membawa dompet bila bepergian dan dapat dilakukan dimana saja serta kapan saja tidak terbatas ruang dan waktu.

Menurut Effendy (2020) dompet digital adalah bentuk pembayaran elektronik yang dapat menyimpan uang agar dapat melakukan pembayaran di masa depan. Dompet digital menggantikan dompet fisik dan memungkinkan pengguna membayar secara online melalui perangkat seluler di lokasi pedagang atau merchant (Chen, 2008; Ramadan and Aita, 2018). Lebih lanjut informan Sonia menyebutkan bahwa pada awal informan menggunakan dompet digital mengikuti tren yang ada di lingkungan teman - temannya. Sehingga bisa diartikan bahwa bukan karena keinginan atau kebutuhan pribadi informan menggunakan dompet digital. Hal ini sesuai dengan pernyataan Simmel (2015) bahwa uang dapat digunakan sebagai sarana interaksi yang beragam seperti menambah relasi. Dalam konteks ini bukan berbentuk uang secara fisik namun berbentuk dompet digital. Selama penggunaan dompet digital, informan merasa percaya akan keamanan penggunaan dompet digital karena dompet digital terintegrasi dengan Bank Indonesia sebagai otoritas jasa keuangan (OJK) dengan adanya Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (Electronic Money). Sesuai dengan pendapat Latifah (2020) yang menyatakan bahwa dompet digital diyakini lebih aman dan terpercaya karena potensi angka kehilangan uang akan sangat minim. Lebih lanjut Simmel (2015) menekankan

bahwa “money transactions would collapse without trust”. Transaksi uang akan runtuh tanpa adanya kepercayaan.

Hasil wawancara selanjutnya kepada para informan disebutkan bahwa dengan penggunaan dompet digital, terjadi perubahan pola konsumsi yang dilakukan. Para informan mengaku terjadi peningkatan dalam minat pembelanjaan setelah menggunakan dompet digital. Pembelanjaan yang dilakukan para informan meliputi pembelanjaan kebutuhan rutin seperti pembelian makan, minum, pulsa, pembayaran ongkos transportasi umum, pembayaran listrik dan pembayaran wifi. Sedangkan pembelanjaan informan terhadap barang-barang yang sekiranya merupakan kebutuhan tidak rutin atau kebutuhan tambahan, seperti pembelian baju, tas, sepatu, chip game, tiket bioskop dan lain sebagainya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Deliarnov (dalam Astriana, 2008) *Pola Konsumsi Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta pada penggunaan Transaksi Dompet Digital (E-wallet) – Yosafat Estu Widi Putra*

yang membagi konsumsi menjadi dua bagian, yakni konsumsi rutin dan konsumsi sementara. Konsumsi rutin adalah pengeluaran untuk pembelian barang-barang dan jasa yang secara terus menerus dikeluarkan selama beberapa tahun. Konsumsi sementara adalah setiap tambahan yang tidak terduga terhadap konsumsi rutin.

Wawancara yang dilakukan terhadap informan Ratablel menyebutkan bahwa informan pernah melakukan pembelian chip game mobile legend. Begitu juga yang dilakukan informan Abram yang melakukan pembelian alat pemotong bawang. Pembelian tersebut menandakan bahwa informan melakukan pembelian bukan untuk pemenuhan kebutuhan tetapi tujuan untuk pemenuhan kepuasan diri. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Simmel (2015) bahwa esensi nilai uang adalah keinginan (desire), dalam hal ini keinginan yang akan memotivasi subjek (manusia) untuk mendapatkan objek sebagai wujud dari memenuhi kepuasan diri. Lebih lanjut Baudrillard (1998) menyebutkan pada saat konsumen membeli barang itu bukan untuk mengekspresikan perasaan tentang jati dirinya, akan tetapi konsumen menciptakan perasaan tentang jati dirinya berdasarkan apa yang mereka beli.

Perubahan pola konsumsi yang terjadi pada informan disebutkan bahwa pengeluaran informan menjadi lebih banyak sejak penggunaan dompet digital. Hal ini disebabkan karena kemudahan dalam melakukan transaksi pembayaran serta tertarik dengan penawaran promo yang diberikan oleh dompet digital. Informan lebih nyaman ketika melakukan pembayaran menggunakan dompet digital, dan cenderung mengurungkan niat pembelanjaan ketika tidak ada layanan pembayaran cashless. Hasil penelitian yang didapatkan dari informan Sonia menyebutkan bahwa informan pernah tertarik dengan adanya promosi yang ditawarkan dompet digital hingga kemudian melakukan pembelian barang berupa skincare sebagaimana yang digunakan oleh teman-temannya. Hal ini menandakan bahwa pembelian produk kecantikan tersebut bukan lagi menjadi kebutuhan prioritas, namun menjadi sarana agar memiliki kesamaan dengan lingkungannya. Menurut pendapat dari Baudrillard (1998) dalam bukunya yang berjudul "The Consumer Society" (yang sudah diterjemahkan menjadi Masyarakat Konsumeris) disebutkan bahwa masyarakat dewasa ini sudah menggeser nilai suatu objek yang dibelinya. Dari yang awalnya suatu objek tersebut memang sesuai dengan kebutuhannya, sampai sekarang orang sudah tidak lagi memikirkan nilai tukar dan nilai

guna objek tersebut pada dirinya akan tetapi lebih ke penanda kelas sosial bagi si individu yang membelinya. Merujuk pada pendapat Baudrillard di atas, informan Sonia melakukan pembelian skincare agar memiliki kesamaan dan dianggap sama oleh teman-temannya, yang juga menggunakan skincare sama dengan yang digunakan oleh informan Sonia.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini dapat dikategorikan menjadi dua bagian, dimana masing-masing kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah dari penelitian ini. Kategori yang pertama adalah perubahan pola konsumsi mahasiswa Universitas Sebelas Maret dalam penggunaan dompet digital, yang kemudian terbagi lagi menjadi beberapa kesimpulan. Informan menganggap dompet digital sebagai wujud modernisasi dompet alternatif yang lebih baik dan lebih ringkas untuk melakukan transaksi melalui ponsel yang telah *terinstall* aplikasi dompet digital. Tak hanya untuk melakukan transaksi, dompet digital juga dapat digunakan untuk menyimpan uang secara *online*. Dalam penelitian ini ditemukan beberapa dompet digital yang banyak digunakan antara lain Shopeepay, Dana, Gopay, Ovo dan beberapa *mobile banking (M-Banking)* yang disediakan oleh beberapa bank. Pemilihan *platform* dompet digital yang digunakan ini berdasarkan pada tersedianya aneka ragam bentuk promosi dan tawaran oleh perusahaan-perusahaan tersebut. Keberalihan informan dalam menggunakan dompet digital dari uang tunai disebabkan oleh beberapa faktor seperti efektivitas dan efisiensi dalam pemenuhan kebutuhan dari dompet digital itu sendiri, baik kebutuhan primer hingga sekunder. Kemudahan yang ditawarkan oleh dompet digital tersebut berupa kemudahan dalam bertransaksi tanpa mengeluarkan uang tunai yang juga dapat dilakukan kapan dan dimana saja. Kemudahan-kemudahan ini tentu membawa adanya perubahan terlebih pada pola konsumsi informan dalam penelitian ini. Salah satunya, mereka mengalami peningkatan dalam hal minat melakukan pengeluaran uang setelah menggunakan dompet digital karena setiap kali melakukan transaksi, merasa tidak kehilangan nominal uang karena mereka tidak mengeluarkan uang tunai sama sekali. Kepraktisan dalam transaksi yang hanya menggunakan *scan*, membuat banyak orang terlena bahkan

tidak menyadari jika terjadi perubahan pola konsumsi.

Kategori yang kedua adalah pemanfaatan transaksi dari informan penelitian ini. Banyak dari mereka menggunakan dompet digital untuk melakukan berbagai transaksi pembayaran barang/jasa, seperti pembelian pulsa, pembayaran makan di restoran, pembelian barang di toko online, pembayaran jasa transportasi, pembayaran listrik atau *wifi*. Pembayaran ini dapat dikategorikan menjadi pembayaran kebutuhan (makanan, baju, celana, dst.), pembayaran non kebutuhan (tiket bioskop, *chip game*, *skincare*, *accessories handphone*, dst.), dan lainnya (kebutuhan orang lain atau permintaan orang lain). Intensitas penggunaan dompet digital inipun beragam diantara para informan. Ada yang menggunakannya setiap hari untuk pembayaran transportasi hingga ada pula yang menggunakannya hanya 2 kali dalam sebulan untuk pembayaran tagihan *wifi* dan listrik. Se jauh studi kasus yang dilakukan, tidak ditemukan adanya peningkatan konsumerisme atau penggunaan dompet digital yang berlebihan. Sehingga tidak ditemukan pula adanya pemanfaatan *paylater* atau pembayaran secara kredit atau cicilan. Hal ini diasumsikan karena adanya skala prioritas tentang pemenuhan kebutuhan, sehingga hal - hal tersebut tidak terjadi. Namun, seiring dengan kemudahan dari teknologi modern ini, penggunaan dompet digital juga tak luput dari adanya kendala dalam praktiknya. Kendala yang didapati didominasi oleh kondisi gawai karena dompet digital ini terinstall dan dioperasikan menggunakan gawai penggunanya. Kendala - kendala yang ditemukan dari penggunaan dompet digital ini antara lain adalah gangguan jaringan internet, tidak adanya ketersediaan warung/toko dalam melayani pembayaran dengan metode cashless, lupanya password untuk mengakses dompet digital, dan terbatasnya nominal pengisian ulang uang pada dompet digital. Untuk itu, dalam menggunakan dompet digital, kita harus tetap berhati - hati agar kendala - kendala yang muncul seperti dalam penelitian ini tidak terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, M. S. 2020. Analisis Kesadaran Keamanan Dalam Penggunaan E-wallet di Indonesia. Skripsi. Fakultas Teknologi Industri. Jurusan Studi Informatika
- Anh, D. T. M., & Ngan, D. T. 2020. "The Adoption of E-wallet Among Youngsters in Vietnam: an exploratory study". Research Coach In Social Sciences' Working Paper

- Anifa, F., Fadhila, N., & Prawira, I.F.A. 2020. "Tingkat Kemudahan dan Manfaat pada Penggunaan Layanan Go-Pay bagi Minat Pengguna di Indonesia". *Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*. 3 (1)
- Aulia, S. 2020. "Pola Perilaku Konsumen Digital Dalam Memanfaatkan Aplikasi Dompot Digital". *Jurnal Komunikasi*. 12 (2)
- Effendy, F. 2020. "Pengaruh Perceived of Benefit Terhadap Niat untuk Menggunakan Layanan Dompot Digital di Kalangan Milenial". *JURNAL INTERKOM*. 15 (2)
- Fadhilah. 2011. "Relevansi Logika Sosial Konsumsi Dengan Budaya Konsumerisme Dalam Epistemologi Jean Baudrillard." *Jurnal Kybernam* 2(12):19
- Fathi, S. 2014. Analisis Penerimaan E-Wallet di Indonesia: Studi Kasus Doku Wallet. Skripsi. Fakultas Ilmu Komunikasi UI. Jurusan Teknologi Informasi
- Ferdiana, A.M.K., & Darma, G.S. 2019. "Understanding Fintech Through GoPay". *International Journal of Innovative Science and Research Technology*. 4 (2)
- Firmansyah, Herlan, and Wiji Purwanta. 2014. Buku Panduan Guru Ekonomi SMA/MA Muatan Kebanksentralan. Bank Indonesia; Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Hartaji, Damar A. 2012. Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa yang Berkuliah dengan Jurusan Pilihan Orangtua. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma. (tidak diterbitkan)
- Houston, D.D. 2019. "Adopsi Penerimaan Digital Payment Pada Kalangan Milenial". *Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*. 7 (2)
- Hutami, L.T.H., & Septyarini, E. 2018. "Intensi Penggunaan Electronic Wallet Generasi Millenial pada Tiga Startup "Unicorn" Indonesia Berdasarkan Modifikasi TAM". *Jurnal Manajemen*. 8 (2)
- Huwaydi, Y., Hakim, M.S., & Persada, S.F. 2018. "Analisis Deskriptif Pengguna Go-pay di Surabaya". *Jurnal Teknik ITS*. 7 (1)
- Inggiharti, N. 2020. "Pengaruh Electronic Wallet terhadap Kegiatan Keuangan Indonesia (Perbandingan Aplikasi Electronic Wallet Milik Perusahaan Financial Technology terhadap Aplikasi Electronic Wallet milik BUMN)". *University of Bengkulu Law Journal*. 5 (1)
- Irvindya. 2019. "Yuk Pakai ShopeePay, Layanan Uang Elektronik untuk Transaksi di Shopeeyang Lebih Praktis!" <https://shopee.co.id/inspirasishopee/pakai-shopeepay-layanan-uang-elektron-ik-transaksi-shopee>
- Latifah, I. 2020. "Analisis Persepsi, Perilaku, dan Preferensi Masyarakat Terhadap Penggunaan Ulang Dompot Digital (E-Wallet) di Kabupaten Tulungagung". Skripsi. Tulungagung: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

- Miles, MB & Huberman, AM. 1994. *Qualitative Data Analysis*. Thousand Oaks. California Sage Publication
- Nirawati, L., Isselyn, A., & Ida, M. “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Konsumen Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran DANA (Studi Kasus pada Mahasiswa Administrasi Bisnis UPN “Veteran” Jawa Timur)”. *Jurnal Syntax Transformation*. 1 (10)
- Novitasari, R., & Supriyanto. 2020. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan OVO pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta”. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 17 (1)
- Nurjanah, A. 2020. “Persepsi Penggunaan OVO Terhadap Minat dan Kepuasan Dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Jawa Barat)”. *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*. 1 (2)
- Oktivera, E., & Wirawan, F.A.W. 2020. “E-Sales Promotion Membentuk Impulsive Buying Konsumen Studi Kasus : Digital Payment OVO”. *Jurnal Ilmu Komunikasi (J-IKA)*. 7 (1)
- Purba, M.A.B., & Putri, B.P.S. 2020. “Pengaruh Promosi Penjualan Terhadap Respon Khalayak Pengguna Aplikasi Linkaja”. *E-Proceeding of Management*. 7 (2)
- Ramadhani, A. Z. 2020. *Presentasi Diri Pengguna Cashless Melalui E-wallet OVO (Studi Pada Mahasiswa PGRI Palembang)*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya
- Rana, R. 2017. “Study of Consumer Perception of Digital Payment Mode”. *Journal of Internet Banking and Commerce*. 22 (3)
- Rini, D.P. 2019. *Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Akhir Terhadap Layanan “LinkAja” di Indonesia Melalui Pendekatan End User Computer Satisfaction (EUCS) dan Reputasi Perusahaan*. Tesis. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi
- Siswoyo, D dkk. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Soegoto, D. S., & Tampubolon, M. T. 2020. *E-wallet as a Payment Instrument in Millennial Era*. IOP Conf. Series : Materials Science and Engineering
- Sulistyowati, R., Paais, L.S., Rina, R. 2020. “Persepsi Konsumen Terhadap Penggunaan Dompot Digital”. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, dan Akuntansi*. 4 (1)
- Sutanto, E. M., & Yessica. 2020. “Analisis Pemilihan Pembayaran DANA”. *Journal of Business Banking*. 10 (1)
- Umanailo, M. Chairul Basrun. 2018. “Konsumerisme.” *Kajian Dan Analisis Sosiologi Dalam Bentuk Kumpulan Essay, Makalah Dan Opini (March)*:107

- ahya, G. 1987. Cara Mahasiswa Belajar di Perguruan Tinggi. Jakarta: Cipta restu perdana
- Yusuf, S. 2012. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: Remaja Rosdakary

