

Sri Widiyati

3. 3070-112328-1-CE.docx

Sources Overview

19%

OVERALL SIMILARITY

1	christinaanastasia.wordpress.com INTERNET	2%
2	123dok.com INTERNET	2%
3	core.ac.uk INTERNET	2%
4	digilib.unila.ac.id INTERNET	2%
5	katadata.co.id INTERNET	2%
6	id.scribd.com INTERNET	1%
7	journal.unesa.ac.id INTERNET	1%
8	repository.stimart-amni.ac.id INTERNET	<1%
9	educhild.ejournal.unri.ac.id INTERNET	<1%
10	jurnal.polines.ac.id INTERNET	<1%
11	eprints.uny.ac.id INTERNET	<1%
12	pt.scribd.com INTERNET	<1%
13	repository.radenfatah.ac.id INTERNET	<1%
14	repository.iainpurwokerto.ac.id INTERNET	<1%
15	eprints.walisongo.ac.id INTERNET	<1%
16	fk.ui.ac.id INTERNET	<1%

17	fr.slideshare.net	INTERNET	<1%
18	repository.radenintan.ac.id	INTERNET	<1%
19	Sriwijaya University on 2020-03-04	SUBMITTED WORKS	<1%
20	eprints.unisbank.ac.id	INTERNET	<1%
21	es.scribd.com	INTERNET	<1%
22	id.123dok.com	INTERNET	<1%
23	repository.unib.ac.id	INTERNET	<1%
24	Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia on 2015-11-18	SUBMITTED WORKS	<1%
25	akuntansikeuangan.com	INTERNET	<1%

Excluded search repositories:

None

Excluded from document:

Bibliography

Quotes

Citations

Small Matches (less than 10 words)

Excluded sources:

None

STUDI TENTANG KORELASI ANTARA PREFERENSI PEMBAYARAN DENGAN VARIABEL SOSIAL DEMOGRAFI

SRI WIDIYATI¹
TH.TYAS LISTYANI²
MUHAMMAD ROIS³

^{1,2,3} Program Studi Analisis Keuangan Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Semarang, Semarang
wiwidsoemodipoero@gmail.com

Abstract. The era of digitalization is underway in Indonesia. One of the influential aspects is the business environment. In the business world, economic transactions are vital in developing a cashless society. The purpose of the study is to assess the socio-demographic variables (gender, marital status, education level, occupation and income) correlate of the payments preferences. The sampling method was purposive sampling. An online survey of 100 participants was conducted among a sample of people who aged 20 years and over and have used e-money for three months. The survey included two parts: first, socio-demographic characteristics and second the preference of payments. Cross tabulation and Chi Squared test were used. The results showed that the majority participants were under 40 years old and have more than one instruments of e-money. E-money used for online shopping, transportation and to pay the bills. The conclusion of the study there was no significant correlation between the preference of payment methods with socio-demographic variables.

Keywords : preference, payment, e-money, demographic variables.

Abstrak. Era digitalisasi sedang berlangsung di Indonesia. Salah satu aspek yang berpengaruh adalah lingkungan bisnis. Dalam dunia bisnis, transaksi ekonomi merupakan hal yang vital dalam mengembangkan *cashless society*. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis korelasi antara variabel sosial demografi (gender, status marital, tingkat pendidikan, usia, pekerjaan, pendapatan) dengan preferensi pembayaran. Survei dilakukan terhadap 100 responden yang berumur minimal 20 tahun dan telah menggunakan uang elektronik selama tiga bulan secara *on line*. Survei dibagi dua bagian yakni bagian pertama menggambarkan karakteristik responden dan bagian ke dua tentang preferensi pembayaran. Tabulasi silang dan test *Chi Squared* digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa mayoritas responden berumur di bawah 40 tahun, memiliki lebih dari satu jenis uang elektronik dan digunakan untuk belanja *on line*, transportasi serta membayar tagihan. Kesimpulan penelitian memperlihatkan bahwa tidak ada korelasi yang signifikan antara preferensi pembayaran dengan variabel sosial demografi.

Kata kunci : preferensi, cara pembayaran, uang elektronik, variabel demografi.

PENDAHULUAN

¹⁴ Pada tanggal 14 Agustus tahun 2014, Bank Indonesia mengumumkan Gerakan Nasional Non Tunai dan disingkat dengan GNNT. Tujuan gerakan tersebut adalah menciptakan ekosistem masyarakat non tunai (*cashless society*). Pencapaian tujuan dilakukan melalui sistem pembayaran yang aman, lancar dan efektif. GNNT berusaha untuk mengeliminir kelemahan-kelemahan cara pembayaran secara tunai

seperti uang yang tidak bisa digunakan untuk transaksi karena uang sobek, uang yang sudah kumal atau kucel maupun uang yang tidak layak edar lagi. GNNT telah memperlihatkan hasil yakni pada bulan Oktober 2021 tercatat adanya kenaikan 55,54 % transaksi uang elektronik (Kodrat,2021).Namun demikian, hasil riset yang dilakukan MDI Ventures & Mandiri Sekuritas menyimpulkan bahwa pembayaran digital belum optimal di Indonesia karena pengguna hanya didorong program insentif (Fuzan,2020). Masyarakat belum merasakan kemanfaatan keamanan dengan uang digital serta miskin pengalaman dalam uang digital.

Era digitalisasi sedang berlangsung di Indonesia. Salah satu aspek yang berpengaruh adalah lingkungan bisnis. Dalam dunia ³bisnis, transaksi ekonomi merupakan hal yang vital dalam mengembangkan *cashless society*. Bank Indonesia mendorong terwujudnya *Cashless Society* sejak beberapa tahun lalu dari sisi perluasan layanan maupun peningkatan efisiensi. Salah satunya dengan menuju penggunaan non tunai untuk berbagai jenis transaksi yaitu *Person to Person Payment* (P to P Payment), *Person to Business Payment* (P to B Payment), *Business to Business Payment* (B to B Payment), *Government to Person* (G to P Payment), dan *Person to Government Payment* (P to G Payment) (Setiawan, 2013).

Masyarakat menggunakan pembayaran digital pada saat melakukan transaksi keuangan sehingga penggunaan uang secara fisik berangsur-angsur berkurang. Pembayaran pada awalnya dilakukan dengan kartu debit atau kredit dan kini alat-alat ²⁵pembayaran non tunai melalui uang elektronik (*e-money*) beragam variasinya. *E-money* pada hakekatnya uang tunai tetapi tidak memiliki fisik. ¹⁵Besarnya nilai uang berasal dari uang yang disetor kepada penerbit dan disimpan secara elektronik. Media penyimpanan elektronik dapat berbasis server ataupun berbasis kartu chip. *E-money* yang menggunakan media server diistilahkan dengan dompet elektronik atau *e-wallet*. *E-Wallet* merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak dan digunakan melalui perangkat elektronik seperti perangkat seluler maupun komputer untuk transaksi *on line*. Instrumen ini digunakan pembayaran melalui kode respon cepat dua dimensi yang dikenal dengan QR (Kasthuri Subaramaniam & Jalil, 2020).

Pembayaran non tunai (*cashless*) akan meningkatkan efisiensi dalam transaksi. Hal ini dikarenakan masyarakat ²⁴tidak perlu membawa uang kartal dalam jumlah besar, tidak perlu menghitung uang untuk pembayaran maupun uang pengembalian ataupun menghindari *human error*. Kelebihan pembayaran non tunai yaitu adanya pengurangan risiko terutama pada transaksi yang bernilai besar, pembayaran transaksi ekonomi memberikan kemudahan karena dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, secara makro dapat menekan biaya pengelolaan uang tunai dan akan mendorong pertumbuhan ekonomi (Khanna, 2017). Para mahasiswa juga setuju akan pentingnya menuju *Cashless Society* karena berdampak pada stabilitas dan pertumbuhan ekonomi (Dwi Wulandari, Thomas Soseco, 2016) . Nilai positif lain dari pembayaran non tunai adalah adanya inklusi keuangan digital sangat membantu keberlanjutan usaha kecil dan mikro. Kendala pembiayaan, kekurangan likuiditas maupun struktur modal dapat teratasi (Liu Yang and Youtang Zhang, 2020) . Meskipun transaksi non tunai memberikan banyak nilai positif, tetapi kekhawatiran masyarakat masih muncul karena berita pembobolan ATM sering terjadi, juga hilangnya kartu berarti saldo yang ada juga hilang terutama untuk kartu yang tidak terdaftar.

Peran keberadaan ⁵penyedia layanan transaksi digital dari perbankan,operator seluler, perusahaan rintisan (*startup*) serta pemerintah dengan Gerakan Nasional Tunai sebagai aktor penyebab pertumbuhan transaksi non tunai tumbuh dengan pesat. Menurut catatan Bank Indonesia hingga tahun 2020 terdapat 51 penyelenggara uang elektronik. Preferensi masyarakat terhadap layanan *e-money* berbentuk aplikasi yang berbasis server cukup tinggi dikarenakan keunggulan yang dimiliki yakni, ⁵keamanan lebih terjamin dikarenakan pengguna wajib meregistrasi diri lebih dulu. Dilihat dari limit saldo, limit saldo pun lebih besar hingga Rp 10 juta. Segmentasi pengguna *e-wallet* lebih terjaring. Hanya

konsumen yang terhubung dengan internet dapat memanfaatkannya. Sebab *e-wallet* hanya berguna ketika bertransaksi secara daring dan ketika ponsel dalam keadaan hidup. Mayoritas konsumen menikmati layanan pembayaran digital ini ketika berbelanja secara daring (Ahsan Ridhoi, 2020).

Persaingan *e-money* semakin kompetitif. Para pemain semakin agresif untuk menarik pelanggan dan tiap-tiap penerbit memberikan daya tarik masing-masing. Beberapa hasil empiris terhadap preferensi penggunaan *e-money* memberikan hasil sebagai berikut :

Terdapat lima variabel yang berperan sebagai penentu preferensi penggunaan dompet digital untuk transaksi konsumsi. Variabel tersebut meliputi kemudahan, kecepatan, kepercayaan, keamanan dan promosi. Diantara ke lima variable tersebut dua diantaranya yang paling dominan yaitu kepercayaan dan promosi. Variabel kepercayaan pada penggunaan dompet digital karena saldo yang dimasukkan dalam aplikasi sesuai dengan yang disetor dan setiap transaksi saldo yang digunakan selalu sesuai. Sedangkan variable promosi menjadi determinan preferensi dikarenakan pengguna tidak dibebani dengan biaya serta ada *cashback* setiap pembayaran (Rosyidah Nur Islamiyah, Ima Amaliah, 2020).

Penelitian di kalangan milenial yang dilakukan oleh (Nafisah Zahra dan Sanaji, 2021) memberikan bukti empiris bahwa promosi penjualan tidak berpengaruh signifikan terhadap pembelian ulang *OVO payment*. Motivasi hedonis berpengaruh signifikan. Hal ini dikarenakan motivasi hedonis merupakan faktor utama yang dapat memengaruhi niat pembelian ulang ketika konsumen merasakan kepuasan atau kesenangan saat menggunakan *OVO payment* sebagai alat pembayaran ketika berbelanja *online*.

Hasil empiris ini dilakukan di Malaysia dengan menggunakan *Extended Technology Acceptance Model* (TAM) dan model analisis yang digunakan adalah *Partial Least Squared Structural Modelling* (PLS-SEM). Variabel yang digunakan adalah *perceived usefulness, perceived ease of use and privacy and security*. Hasil penelitian membuktikan bahwa semua variable yang digunakan adalah positif dan signifikan dengan preferensi menggunakan dompet digital. Diantara variable tersebut yang paling dominan adalah *perceived usefulness* (Haque et al., 2020).

Hasil penelitian terdahulu banyak mengungkap tentang faktor-faktor yang mempengaruhi preferensi penggunaan uang elektronik. Variabel demografi belum diakomodasi pada penelitian terdahulu. Berbeda dengan penelitian yang terdahulu, penelitian yang dilakukan untuk menganalisis korelasi antara **preferensi cara pembayaran (*cash* atau *cashless*) dengan variabel demografi** yakni usia, jenis kelamin, status marital, tingkat pendidikan, pekerjaan serta pendapatan.

Evolusi Sistem Pembayaran

Pada masa ekonomi masih sederhana manusia berusaha untuk memenuhi kebutuhan hidup sendiri. Seiring dengan bertambahnya kebutuhan maka kebutuhan tersebut tak dapat dipenuhi sendiri dan mencari orang lain yang mampu memenuhi kebutuhannya. Sejak berinteraksi dengan orang lain untuk pemenuhan kebutuhan maka alat pembayaranpun mengalami evolusi. Evolusi dalam sistem pembayaran adalah sebagai berikut :

Sistem barter merupakan sistem barang ditukar dengan barang. Pada masa barter, masyarakat dihadapkan kesulitan seperti partner yang memiliki barang yang diinginkan dengan segera, sulit menentukan perbandingan nilai antar barang dan sulit memenuhi kebutuhan yang beraneka ragam. Kelemahan dalam sistem barter, memunculkan benda yang diakui masyarakat sebagai alat tukar. Timbullah masa *commodity currency* (uang barang). Meskipun barang yang digunakan sebagai alat tukar namun barang tersebut harus memiliki persyaratan. Persyaratan uang barang yaitu barang harus dapat diterima dan dibutuhkan banyak orang dan dapat dipertukarkan kepada siapa saja serta barang

mempunyai nilai tinggi dan tahan lama. Emas atau perak yang merupakan logam berharga dijadikan sebagai uang barang.

Kendala yang dihadapi dengan uang komoditas antara lain jika nilai transaksi besar maka uang komoditas yang dibawa harus dalam jumlah besar dan berat. Setelah era uang komoditi yang mengalami banyak kendala muncullah uang fiat (*fiat money*). *Fiat money* yang merupakan uang kertas yang dikeluarkan oleh pemerintah sebagai alat pembayaran yang sah. Pada uang kertas nilai instrinsik berbeda dengan nilai nominalnya. Uang kertas memiliki nilai nominal lebih tinggi dari nilai intrinsiknya maka uang kertas adalah uang kepercayaan (*fiduciary*). Maka uang kertas harus dijamin pemerintah dan dilindungi oleh undang-undang.

Uang kertas juga mengalami kelemahan jika dihadapkan dengan pembayaran yang jumlahnya sangat besar. Pembayaran secara langsung dalam jumlah besar memunculkan resiko adanya pencurian uang. Timbulah pembayaran non tunai berbasis warkat dengan menggunakan cek, giro bilyet maupun nota debit/kredit. Sistem pembayaran melibatkan bank penerbit dan bank penerima melalui mekanisme kliring dan setelmen.

Perkembangan sistem pembayaran didorong oleh semakin besarnya volume dan nilai transaksi, peningkatan risiko, kompleksnya transaksi, dan perkembangan teknologi Sistem pembayaran tunai berkembang dari *commodity money* sampai *fiat money*, sementara sistem pembayaran nontunai berkembang dari yang berbasis warkat (cek, bilyet giro, dan sebagainya) sampai kepada yang berbasis elektronik (kartu dan *electronic money* atau *e-money*).

E-Money

E-money merupakan uang digital yang tersimpan dalam media elektronik. Bank Indonesia telah mengeluarkan regulasi melalui Peraturan Bank Indonesia (PBI) No. 16/8/PBI/2014. Pengertian uang elektronik berdasarkan (PBI) No. 16/8/PBI/2014 adalah nilai uang yang disimpan secara elektronik pada suatu media server atau chip yang dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana. Transaksi non tunai dapat juga dilakukan melalui ATM, kartu kredit maupun kartu debit.

E-Money merupakan alat pembayaran yang harus memenuhi beberapa unsur. Unsur yang harus ada menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/ 2014 tentang uang elektronik yaitu diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit; nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*; digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; dan nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan. Berdasarkan unsur yang melekat pada uang elektronik maka dapat dijelaskan bahwa pemegang adalah pihak yang menggunakan uang elektronik. Nilai uang elektronik adalah nilai uang yang disimpan secara elektronik pada suatu media yang dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana. Penerbit adalah Bank atau Lembaga selain Bank yang menerbitkan uang elektronik.

Preferensi Pembayaran

Secara harifah, preferensi adalah pilihan diantara banyak pilihan. Pada hakekatnya manusia memiliki keinginan atau kebutuhan beraneka ragam tetapi kebutuhan dan keinginan tersebut tidak dapat dipenuhi semua. Banyak kendala yang harus dihadapi dalam prioritas pilihan seperti kendala finansial, kendala waktu, kendala ketrampilan, kendala pengetahuan dan sebagainya. (Jono M. Munandar, 2004) (Jono M. Munandar, 2004) memberikan pengertian bahwa preferensi dapat berarti kesukaan, pilihan atau sesuatu hal yang lebih disukai. Preferensi ini terbentuk dari persepsi pengguna terhadap produk. Persepsi ini sebagai perhatian kepada pesan, yang mengarah ke pemahaman dan ingatan. Persepsi yang sudah mengendap dan melekat dalam pikiran akan menjadi preferensi. Sedangkan (Case,

2007) memberikan batasan preferensi adalah serangkaian pilihan yang dibatasi oleh kendala. Untuk itu diperlukan skala prioritas dengan cara membuat rating dari yang paling dibutuhkan sampai tingkat kebutuhan yang kurang penting. Dari pengertian di atas dapat disederhanakan bahwa preferensi mengandung unsur kecenderungan untuk memilih dan pilihan akan memberikan tingkat kepuasan bagi pengguna dan akhirnya akan loyal terhadap pilihan tersebut.

Untuk mendapatkan pilihan terbaik, ada empat prinsip yang perlu diperhatikan (Nur Rianto Al Arif :2010) yaitu : Unsur pertama, kelengkapan (*completeness*), dimana individu menentukan pilihan dari dua alternatif pilihan yang ada; unsur kedua transivitas (*transivity*), prinsip ini menerangkan mengenai konsistensi seseorang dalam menentukan dan memutuskan pilihannya bila dihadapkan oleh beberapa alternatif pilihan ; unsur ke tiga kontinuitas (*continuity*). Prinsip ini menjelaskan bahwa jika seorang mengatakan "produk A lebih disukai daripada produk B", maka setiap keadaan yang mendekati produk A pasti juga akan lebih disukai daripada produk B. Jadi ada suatu kekonsistenan seorang konsumen dalam memilih suatu produk yang akan dikonsumsinya; unsur ke empat yaitu lebih banyak lebih baik (*the more is the better*) Prinsip ini menjelaskan bahwa jumlah kepuasan akan meningkat, jika individu mengonsumsi lebih banyak barang atau produk tersebut. Sehingga konsumen cenderung akan selalu menambah konsumsinya demi kepuasan yang akan didapat (Al Arief,2010).

Dalam sistem pembayaran hanya ada dua alternatif pilihan yakni *cash* atau *cashless*. Masing-masing pilihan memiliki sisi positif dan sisi negatif. Kelebihan uang elektronik antara lain : cara pembayaran lebih cepat ; transaksi dengan mudah dapat dilacak penggunaannya ; tawaran potongan harga maupun *cash back* sering ditawarkan oleh penyedia. Kekurangan uang elektronik yaitu ketergantungan dengan *battery smart phone* sangat tinggi; penggunaan hanya untuk pembayaran *cashless* sehingga sisa saldo tidak bisa ditunaikan; penggunaan dompet digital hanya terbatas pada merchant yang dijadikan patner (PT Bank Danamon Indonesia Tbk, 2021). Menurut Shailendra Singh Rana (2017), pemilihan uang elektronik karena nilai tambah yang dimiliki yaitu penghematan waktu untuk pembayaran karena menghindari antrean, tempat pembelian bebas dan juga aman dalam bertransaksi (Rana, 2017).

Cara Pembayaran dengan Variabel Sosial Demografi

Perilaku pembayaran sering dikaitkan dengan jenis kelamin, usia, status marital, tingkat pendidikan, pekerjaan maupun pendapatan. Penelitian yang dilakukan Stavins menyimpulkan bahwa ras, tingkat pendidikan, pendapatan serta usia sangat berarti dalam menjelaskan perilaku pembayaran. Mereka yang memiliki keterbatasan pendapatan, keterbatasan pendidikan, serta kaum minoritas sangat terbatas dalam mengadopsi instrumen-instrumen pembayaran. Dilihat dari sisi gender, perempuan cenderung *less cash* dibanding pria. Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa mereka yang telah menikah menggunakan *check* untuk pembayaran sedang mereka yang berstatus *single* lebih memilih secara *cash* (Stavins, 2016).

Hasil yang berjudul *Choosing and Using Payment Instrument* dengan menggunakan mikro data Jerman menunjukkan bahwa rumah tangga dengan pendapatan dan pendidikan tinggi memiliki probability untuk menggunakan *credit card* lebih tinggi. Variabel demografi berkaitan dengan pendapatan maupun tingkat pendidikan berpengaruh kuat terhadap pilihan cara pembayaran dalam jangka panjang. Variabel demografi yang berkaitan dengan usia memperlihatkan bahwa transaksi secara *cash* pada orang tua lebih rendah dibanding dengan orang-orang yang berusia muda, demikian juga pemilihan *credit card*. Status pekerjaan juga mempengaruhi terhadap pemilihan dan penggunaan instrument pembayaran (Kalckreuth & Stix, 2009).

Studi yang berjudul *Demographic Influences on Payment* memperlihatkan bahwa variable umur, tingkat pendidikan serta jenis kelamin tidak menunjukkan perbedaan dengan penggunaan jasa pembayaran elektronik. Meskipun pria mempunyai skill yang lebih tinggi dalam teknologi informasi dan komunikasi tetapi layanan pembayaran elektronik dianggap kurang aman. Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa pelanggan dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi ternyata merasa kurang puas dalam penggunaan pembayaran elektronik. Berkaitan dengan usia, pelanggan lebih muda biasanya memiliki lebih dari satu instrument pembayaran (Yaokumah et al., 2017)

Dari uraian tersebut maka hipotesa yang diajukan dalam penelitian adalah :

Ho : Tidak ada korelasi preferensi cara pembayaran dengan variable demografi (gender, status marital, tingkat pendidikan, usia, pekerjaan, pendapatan).

Ha : Terdapat korelasi preferensi cara pembayaran dengan variable demografi (gender, status marital, tingkat pendidikan, usia, pekerjaan, pendapatan).

METODE PENELITIAN

Tahapan penelitian yang dilakukan yakni penentuan sampel dan besarnya sampel, pengumpulan data serta analisis data. (Kalckreuth & Stix, 2009) Penentuan Sampel dan Besarnya Sampel Penelitian dilakukan di daerah Semarang. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode *purposive sampling* yakni pengambilan sampel dengan menggunakan persyaratan tertentu sehingga sampel yang diambil layak digunakan. Kriteria yang digunakan adalah anggota masyarakat yang telah berumur ≥ 20 tahun dan telah menggunakan uang elektronik minimal selama 3 bulan. Dengan persyaratan tersebut akan diperoleh responden yang dewasa dan memiliki pengalaman menggunakan uang elektronik. Jumlah sampel yang diambil sebanyak 200 responden. Ukuran sampel lebih dari 30 dan kurang dari 500 sampel adalah tepat untuk mayoritas penelitian (Uma Sekaran, 2006).

Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian adalah data primer yakni data yang diambil dari sumber aslinya. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuestioner. Kuestioner didesain dengan pernyataan/pertanyaan terbuka dan tertutup. Pertanyaan tertutup menyediakan pilihan jawaban sehingga responden memilih satu diantara pilihan jawaban yang tersedia. Terdapat dua bagian pada daftar pertanyaan. Bagian awal berisi pertanyaan/ pernyataan untuk menggali profil responden dilihat dari sisi usia, gender, status marital, tingkat pendidikan, pekerjaan serta pendapatan. Bagian ke dua berisi pernyataan untuk menggali preferensi pembayaran melalui kepemilikan instrument *e-money*, frekuensi penggunaan maupun transaksi yang digunakan dengan *e-mo*

Tabulasi Silang

Tabulasi silang atau sering diistilahkan dengan *crosstabs* merupakan metode untuk mentabulasikan beberapa variabel yang ada kaitannya dalam suatu matriks. Data yang digunakan dapat merupakan data nominal, ordinal, interval maupun kombinasinya. Tabulasi silang digunakan untuk mengetahui tingkat korelasi antara variabel dalam tabel congtingensi.

Uji Chi Square

Uji ini digunakan untuk korelasi antar variabel demografi (jenis kelamin/gender, usia, status marital, tingkat pendidikan, pekerjaan serta pendapatan) dengan cara pembayaran tunai atau non tunai. Uji Chi Square (dilambangkan dengan " χ^2 ") digunakan untuk menguji dua kelompok data baik variabel independen maupun dependennya berbentuk kategorik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Responden

²² Berdasarkan jenis kelamin, 35 % responden berjenis kelamin laki-laki dan 65 % perempuan. Responden yang menikah 32 % dan sisanya masih *single* atau belum menikah. Dilihat dari usia, responden yang berusia di bawah 40 tahun sebesar 80 % terdiri dari usia antara 25 tahun -39,9 tahun ada 57 % dan 23 % berusia kurang dari 25 tahun. Berdasarkan usia dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden adalah golongan milenial yang dikategorikan sebagai generasi yang lebih menguasai teknologi karena mereka dilahirkan pada zaman internet.

Tingkat Pendidikan diklasifikasikan menjadi responden dengan latar belakang pendidikan SLTA dan di bawah SLTA, pendidikan D3, S1 dan S2. ¹⁹ 61 % responden memiliki latar belakang pendidikan tinggi yaitu D3, S1 dan S2. Responden dengan latar belakang Pendidikan D3 sebanyak 17 %; berpendidikan S1 ada 41 % dan S2 sebanyak 3 %. 39 % responden berpendidikan SLTA dan di bawah SLTA. Dilihat dari sisi pekerjaan, pekerjaan responden dikelompokkan menjadi PNS, pegawai swasta, bekerja mandiri serta mereka yang masih berstatus mahasiswa. Responden dengan status mahasiswa mencapai 35 % dan 65 % telah bekerja. Responden dengan status PNS sebanyak 5 %; bekerja mandiri ada 23 % dan pegawai swasta 23 %. Penghasilan responden digolongkan menjadi 5 yaitu di bawah 2,5 juta, 2,5 juta – 4,9 juta, 5 juta – 7,49 juta, 7,5 juta-10 juta dan di atas 10 juta. ¹⁶ 48 % responden mempunyai penghasilan per bulan kurang dari 2,5 juta. Hal ini dapat dikaitkan dengan banyaknya responden yang berstatus mahasiswa maupun responden yang berpendidikan SLTA dan di bawah SLTA. Hanya 1 % responden mempunyai pendapatan di atas 10 juta rupiah. Berkaitan dengan kepemilikan *e-money*, penggunaan dan frekuensi pemakaian dapat dilihat pada tabel di bawah :

Tabel 1
Kepemilikan, Penggunaan dan Frekuensi Pemakaian *E-Money*

No	Keterangan	Frekuensi
1	Kepemilikan E – Money	
	Satu macam	21 %
	Dua macam	35 %
	Tiga Macam	24 %
	Empat macam	18 %
	Lima Macam	7 %
2	Penggunaan E-Money	
	Belanja <i>on line</i>	54 %
	Transportasi	51 %
	Bayar Tagihan	45 %
	Kirim Barang	22 %
	Beli Pulsa	51 %
	Belanja <i>off line</i>	16 %
	Transfer	46 %
3	Frekuensi Penggunaan	
	Sering	41 %
	Kadang-kadang	52 %
	Jarang	7 %

Sumber : Hasil Olah Data Tahun 2021

E-money dapat berbasis server atau berbasis *card*. Responden yang memiliki 5 jenis *e-money* sebanyak 7 % dan yang hanya memiliki 1 jenis sebesar 21 %. Semakin banyak jenis *e-money* yang

dimiliki maka ada kecenderungan responden memiliki preferensi pembayaran secara non tunai. 79 % responden mempunyai lebih dari satu jenis uang elektronik. Lebih dari 50 % responden menggunakan uang elektronik untuk beli pulsa, belanja *on line* maupun untuk pembayaran transportasi. 45 % responden memanfaatkan *e-money* untuk pembayaran tagihan seperti bayar listrik, air, internet. Penggunaan *e-money* dikategorikan menjadi tiga yaitu sering, kadang-kadang dan jarang. 93 % responden menjawab antara sering dan kadang-kadang.

Korelasi Antara Preferensi Cara Pembayaran dengan Variabel Sosial Demografi

Untuk mengetahui preferensi cara pembayaran dapat dilihat dari banyaknya kepemilikan instrumen *e-money*. Kepemilikan *e-money* lebih dari satu memperlihatkan responden lebih suka (*prefer*) pembayaran secara *cashless* dengan kata lain preferensi menggunakan *e-money* tinggi. Jika hanya memiliki satu jenis *e-money* menunjukkan tingkat preferensi yang rendah.

Perilaku manusia akan mengalami perubahan seiring dengan pola hidup. Pola hidup ini sangat bergantung pada lingkungan tempat tinggal, lingkungan bergaul, perubahan teknologi dan sebagainya. Belakangan marak dikalangan masyarakat melakukan pembayaran secara non tunai. Seiring dengan himbuan pemerintah berkaitan dengan Gerakan Nasional Non Tunai dan di tengah pandemi, pembayaran non tunai akan sangat membantu.

Tabel 2
Korelasi Antara Preferensi Cara Pembayaran
dengan Variabel Demografi

No	Variabel Demografi		Preferensi Cara Pembayaran		Total
			<i>Cashless</i>	<i>Cash</i>	
1	Gender	Laki-Laki	28 %	8 %	36 %
		Perempuan	51 %	13 %	64 %
		Total	79 %	21 %	100 %
2	Status Marital	Nikah	23 %	10 %	33 %
		Belum Nikah	56 %	11 %	67 %
		Total	89 %	21 %	100 %
3	Pendidikan	< SLTA	4 %	8 %	7 %
		SLTA	26 %	6 %	32 %
		D3	11 %	6 %	17 %
		S1	35 %	6 %	41 %
		S2	-	3 %	3 %
		Total	76 %	24 %	100 %
4	Usia	< 25 Tahun	44 %	11 %	55 %
		25 Th – 39,9 Th	21 %	6 %	27 %
		40 – 54,9 Th	9 %	3 %	12 %
		≥ 55 Th	5 %	1 %	6 %
		Total	79 %	21 %	100 %
5	Pekerjaan	PNS	5 %	1 %	6 %
		Pegawai Swasta	30 %	6 %	36 %
		Usaha Sendiri	17 %	6 %	23 %
		Mahasiswa	27 %	8 %	35 %
		Total	79 %	21 %	100 %
6	Pendapatan	< 2,5 Juta	36 %	12 %	48 %
		2,5 Juta – 4,99 Juta	30 %	7 %	37 %

5,0 Juta – 7,49 Juta	10 %	1 %	11 %
7,5 Juta – 9,99 Juta	3 %	-	3 %
≥ 10 Juta	-	1 %	1 %
Total	79 %	21 %	100 %

Sumber : Hasil Olah Data Tahun 2021

Hasil tabulasi silang menunjukkan bahwa responden mayoritas memiliki preferensi tinggi menggunakan *e-money* untuk pembayaran *cashless*. Dilihat dari gender, laki-laki yang memiliki preferensi *cashless* sebesar 28 % dan 8 % memiliki preferensi *cash*. Tiga setengah kali lipat laki-laki yang cenderung *cashless* dibanding yang cenderung melakukan transaksi secara *cash*. Mayoritas responden perempuan memiliki preferensi dengan penggunaan *e-money* untuk pembayaran secara *cashless*. Jika dikaitkan dengan status marital, 89 % memiliki preferensi *cashless* untuk bertransaksi. Dilihat dari tingkat pendidikan, preferensi rendah dalam penggunaan *e-money* sebesar 24 % yang meliputi 9 % berpendidikan SLTA dan di bawah SLTA dan 15 % berasal dari Perguruan Tinggi. Mereka lebih suka dengan cara *cash* untuk pembayaran.

Preferensi pembayaran *cashless* dilihat dari usia, 44 % responden dengan usia < 25 tahun ; 21 % dengan usia antara 25 tahun -39,9 tahun dan 12 % di atas 40 tahun. Usia milenial cenderung menggunakan alat pembayaran digital sesuai eranya. Pekerjaan responden bervariasi mulai mahasiswa, PNS, Pegawai Swasta dan Usaha Sendiri. 21 % responden dilihat dari segi pekerjaan mempunyai preferensi pembayaran secara *cash*. Pendapatan responden diklasifikasikan antara kurang 2,5 juta hingga di atas 10 juta rupiah. Pendapatan di atas 10 Juta hanya 1 % dan preferensi pembayaran menggunakan *cash*.

Tabel 3
Hasil Test Chi-Square

No	Hipotesa	Nilai Pearson-Chi Square	Asymp.Sig (2-sided)	Keterangan
1	Ho : Tidak ada korelasi antara preferensi pembayaran dengan gender Ha : Ada korelasi antara preferensi pembayaran dengan gender	0,051	0,822	Ho Diterima
2	Ho : Tidak ada korelasi antara preferensi pembayaran dengan status marital Ha : Ada korelasi antara preferensi pembayaran dengan status marital.	2,569	0,109	Ho Diterima
3	Ho : Tidak ada korelasi antara preferensi pembayaran dengan pendidikan.	0,241	0,974	Ho Diterima

	Ha : Ada korelasi antara preferensi pembayaran dengan pendidikan.			
4	Ho : Tidak ada korelasi antara preferensi pembayaran dengan usia.	9,331	0,097	Ho Diterima
	Ha : Ada korelasi antara preferensi pembayaran dengan usia.			
5	Ho : Tidak ada korelasi antara preferensi pembayaran dengan pekerjaan.	0,277	0,964	Ho Diterima
	Ha : Ada korelasi antara preferensi pembayaran dengan pekerjaan.			
6	Ho : Tidak ada korelasi antara preferensi pembayaran dengan pendapatan.	6,059	0,195	Ho Diterima
	Ha : Ada korelasi antara preferensi pembayaran dengan pendapatan.			

Sumber : Hasil Olah Data Tahun 2021

Uji korelasi dengan menggunakan Chi Square bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel preferensi pembayaran dengan variable demografi. Dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut :

Jika nilai Asymp.Sig (2 sided) < 0,05 maka artinya H0 ditolak dan Ha diterima.

Jika nilai Asymp.Sig (2 sided) > 0,05 maka artinya H0 diterima dan Ha ditolak.

Hasil olah data yang terlihat pada tabel 4 dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara variable demografi (gender, status marital, usia, tingkat pendidikan, pekerjaan maupun pendapatan) dengan preferensi pembayaran. Hal ini dikarenakan mayoritas responden adalah generasi milenial yang telah melek teknologi dan mereka menyukai hal-hal yang lebih praktis. . Terlihat banyak responden memiliki lebih dari satu instrument *e-money* .Disisi lain sesuai dengan himbauan pemerintah melalui Gerakan Nasional Non Tunai serta era digital telah merambah ke banyak sektor maka penggunaan uang digital sudah menjadi kebutuhan. Dengan demikian kebutuhan terhadap uang elektronik tidak mengenal perbedaan dalam variable demografi. Hasil penelitian tersebut tidak mendukung penelitian Stavins serta Kalckreuth & Stix yang menyimpulkan bahwa, tingkat pendidikan, pendapatan , gender, usia sangat berarti dalam menjelaskan perilaku pembayaran.

PENUTUP

Kesimpulan

Dilihat dari usia, responden yang berusia di bawah 40 tahun sebesar 80 % terdiri dari usia antara 25 tahun -39,9 tahun ada 57 % dan 23 % berusia kurang dari 25 tahun.Berdasarkan usia dapat

disimpulkan bahwa mayoritas responden adalah golongan milenial yang dikategorikan sebagai generasi yang lebih menguasai teknologi karena mereka dilahirkan pada zaman internet. Mayoritas responden belum menikah, 61 % responden memiliki latar belakang pendidikan tinggi, 65 % berstatus bekerja pada berbagai jenis pekerjaan dan tingkat penghasilan 99 % responden kurang dari 10 juta rupiah.

79 % responden memiliki lebih dari satu jenis instrument *e-money*. Penggunaan *e-money* untuk belanja on line, transportasi maupun pembeli pulsa. Preferensi pembayaran responden umumnya *cashless* baik dilihat dari usia, gender, status marital, Pendidikan, pekerjaan dan penghasilan.

Hasil uji hipotesa memperlihatkan bahwa bahwa tidak ada hubungan antara variabel demografi (gender, status marital, usia, tingkat pendidikan, pekerjaan maupun pendapatan) dengan preferensi pembayaran. Hal ini dikarenakan mayoritas responden adalah generasi milenial yang telah melek teknologi dan mereka menyukai hal-hal yang lebih praktis.

Saran

Untuk penelitian yang akan datang perlu diekslore kendala-kendala pembayaran *cashless* pada generasi *baby boomers* agar GNNT di Indonesia meluas di semua propinsi.

Daftar Pustaka

- Ahsan Ridhoi, M. (2020). *Mana yang Paling Favorit, E-Money atau E-Wallet?* Katadata.Co.Id. <https://katadata.co.id/muhammadridhoi/analisisdata/5f97c41b49705/mana-yang-paling-favorit-e-money-atau-e-wallet>
- Case, K. E. dan R. C. F. (2007). *Prinsip-Prinsip Ekonomi* (8th ed.). Erlangga. <http://laser.umm.ac.id/catalog-detail-copy/130001448/>
- Dwi Wulandari, Thomas Soseco, B. S. N. (2016). Analysis of the Use of Electronic Money in Efforts to Support the Less Cash Society. *International Finance and Banking*, 3(1), 1–10. <https://www.macrothink.org/journal/index.php/ifb/article/view/8802/13079>
- Haque, A., Ulfy, M. A., & Anis, Z. (2020). Factors Influencing the Use of E-wallet as a Payment Method among Malaysian Young Adults. *Journal of International Business and Management*, 3(April), 1–12. <https://doi.org/10.37227/jibm-2020-2-21/>
- Jono M. Munandar, F. U. dan M. A. (2004). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Preferensi Konsumen Produk Air Minum Dalam Kemasan di Bogor. *Jurnal Teknologi Industri Pertanian*, 13(3), 97–107. <https://journal.ipb.ac.id/index.php/jurnaltin/issue/view/683>
- Kalckreuth, U., & Stix, T. S. and H. (2009). *Choosing and Using Payment Instruments* (No. 1144). <https://www.ecb.europa.eu/pub/pdf/scpwps/ecbwp1144.pdf>
- Kasthuri Subaramaniam, R. K., & Jalil, A. Bin. (2020). The Impact of E-Wallets for Current Generation. *Jour of Adv Research in Dynamical & Control Systems*, 12(01), 751–758. https://www.researchgate.net/profile/Raenu-Kolandaisamy/publication/339236716_The_Impact_of_E-Wallets_for_Current_Generation/links/5e583914299bf1bdb840a5a9/The-Impact-of-E-Wallets-for-Current-Generation.pdf
- Khanna, N. K. dan J. (2017). Cashless Payment : A Behavioural Change to Economic Growth. *Qualitative and Quantitative Research Review*, 2(2), 82–102. https://nfct.co.uk/wp-content/uploads/journal/published_paper/volume-2/issue-2/LS0q4m3F.pdf
- Liu Yang and Yutang Zhang. (2020). Digital Financial Inclusion and Sustainable Growth of Small and Micro Enterprises—Evidence Based on China's New Third Board Market Listed Companies. *Sustainability*, 12(9), 1–21. <https://www.mdpi.com/journal/sustainability>
- Nafisah Zahra dan Sanaji. (2021). Peran Moderasi Motivasi Hedonis pada Pengaruh Promosi Penjualan terhadap Niat Penggunaan Ulang Layanan Dompot Elektronik di Kalangan Milenial. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 9(1), 57–67. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jim/article/view/9536/0>

- Nur Riyanto Al Arief. (2010). *Ekonomi Mikro*. Kencana.
- Rana, S. S. (2017). A Study of Preference Towards The Mobile Wallets Among The University Students In Luckdown City. *Scholedge International Journal of Management & Development*, 4(6), 46–57. www.theSCHOLEDGDE.org
- Rosyidah Nur Islamiyah, Ima Amaliah, W. R. (2020). Preferensi Masyarakat Indonesia dalam Melakukan Transaksi Konsumsi dengan E-Wallet dan Tunai. *Prosiding Ilmu Ekonomi*, 103–107. <http://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/ekonomi/issue/view/260>
- Setiawan, S. R. D. (2013). *Ini Tiga Keuntungan “Less Cash Society.”* Kompas.Com. <https://ekonomi.kompas.com/read/2013/12/16/1512136/Ini.Tiga.Keuntungan.Less.Cash.Society..>
- Setiawan, Kodrat. 2021. BI. Transaksi Uang Elektronik Tumbuh 55,54 % Pada Oktober 2021. <https://bisnis.tempo.co/read/1530093/bi-transaksi-uang-elektronik-tumbuh-5554-persen-pada-oktober-2021/full&view=ok>
- Stavins, J. (2016). *The Effect of Demographics on Payment Behaviour: panel data With Sample Selection* (No. 16–5). <https://econpapers.repec.org/paper/fipfedbwp/16-5.htm>
- Tbk, P. B. D. I. (2021). *Pilih Uang Elektronik atau Dompot Digital?* Danamon.Co.Id. <https://www.danamon.co.id/id/D-Bank/Artikel/Pilih-Uang-Elektronik-dan-Dompot-Digital>
- Uma Sekaran. (2006). *Metodologi Penelitian Untuk Bisnis*. Salemba Empat.
- Yaokumah, W., Kumah, P., & Okai, E. S. A. (2017). Demographic Influences on E-Payment Services. *International Journal of E-Business Research*, 13(1). https://www.researchgate.net/publication/309352009_Demographic_Influences_on_E-Payment_Services