

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (E-MONEY) DALAM
TRANSAKSI OLEH MASYARAKAT
(STUDI KASUS PENGUNJUNG MULTIMART KOTA TOMOHON)**

**Anggraini Ringkuangan¹,
Dr. Merry C.N. Rumagit, S.E., ME²,
Dr. Olivia Lalamentik M.Si³**

Afirmasi: Jurusan Ilmu Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Manado

ABSTRAK: Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan masyarakat dalam mengambil keputusan untuk menggunakan uang elektronik (*e-money*). Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman bagi masyarakat tentang dampak penggunaan uang elektronik (*e-money*) secara terus menerus. Untuk memperoleh hasil yang lebih jelas pada objek yang alamiah maka pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan deskriptif yang ada pada metodologi penelitian kualitatif. Tahapan-tahapan dalam proses penyajian data melalui observasi, wawancara, dan pengelolaan. Berdasarkan hasil pengujian baik melalui observasi, dan wawancara diperoleh hasil penelitian bahwa, kemajuan teknologi khususnya pada bidang keuangan yang mengalami perkembangan sistem pembayaran dari tunai menjadi non-tunai ini berkaitan erat dengan perubahan gaya hidup masyarakat bahkan berdampak pada tingkat konsumsi masyarakat.

Kata Kunci: E-Money, Teknologi, Kemudahan Transaksi, Perilaku Konsumtif, Masyarakat

ABSTRACT: *This research can be used as material for public consideration in making decisions to use electronic money (e-money). In addition, this study aims to provide an understanding for the public about the impact of continuous use of electronic money (e-money). To obtain clearer result on natural objects, the approach applied in this study refers to the descriptive approach in the qualitative research methodology. The stages in the process of presenting data through observation, interviews and management. Based on the result of both observations and interviews, it was found that technological advances, especially in the financial sector, which experienced the development of the payment system from cash to non-cash were closely related to changes in peoples's lifestyles and even had an impact on people's consumption levels.*

Key words: E-money, Technology, Ease of Transaction, Consumptive Behavior, Society

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Dengan kemajuan alat-alat modern dalam informasi otomotif dan telekomunikasi, pasar uang elektronik mengembangkan dinamikanya tersendiri hingga menjadi sektor yang penting dalam pengelolaan ekonomi negara. Sistem pembayaran di Indonesia telah berkembang sangat pesat. Sekarang ini, masyarakat memiliki pengaruh besar dalam perkembangan uang elektronik (*e-money*). Teknologi yang memberikan banyak kemudahan membuat masyarakat mudah beradaptasi dengan inovasi-inovasi baru yang diciptakan. Model sistem keuangan yang beredar dimasyarakat adalah transaksi elektronik hanya dengan menggunakan satu kartu pra-bayar bisa melakukan berbagai macam transaksi ekonomi.

Menurut Bank Indonesia,(2004). Uang elektronik (*e-money*) merupakan alat pembayaran yang telah diterbitkan dan diberlakukan dalam masyarakat dan dalam menggunakannya disetor terlebih dahulu dari pemegang ke penerbit.

Masyarakat sekarang ini berhadapan dengan lingkungan sosial yang kapan saja bisa mengalami perubahan dalam bidang apa pun. Hari demi hari pengguna uang elektronik (*e-money*) terus bertambah jumlahnya. Sekarang ini, dalam skala lingkungan masyarakat, jumlah harian transaksi non-tunai meningkat terbukti pada pembayaran di minimarket maupun supermarket masyarakat lebih memilih transaksi secara elektronik. Sudah kita ketahui bersama walaupun kemajuan teknologi membuat masyarakat lebih praktis dan mudah dalam segala hal, tentunya ini juga memberikan dampak yang sangat menonjol dalam kehidupan bermasyarakat.

E-money adalah salah satu bentuk dari adanya teknologi yang lebih praktis dan mudah. Tapi, muncul persoalan baru akibat dari kemudahan bertransaksi, kecepatan, dan kenyamanan yang ada menyebabkan terjadinya transaksi dalam jumlah yang besar membuat ketidakstabilan antara pendapatan dan pengeluaran konsumsi masyarakat. Perbandingan pendapatan dan biaya pengeluaran tersebut tidak menguntungkan masyarakat pengguna *e-money* terutama dalam hal keuntungan finansial.

Daya beli yang semakin meningkat menyebabkan pengeluaran konsumsi yang semakin meningkat. Pengeluaran konsumsi yaitu harga yang keluar karena penukaran yang dilakukan melalui belanja kebutuhan. Perilaku konsumtif ini terjadi karena salah satunya adanya perkembangan sistem pembayaran secara non tunai.

Perubahan kebiasaan masyarakat dan kecanggihan teknologi yang memberikan kepraktisan inilah hal penting yang dibutuhkan masyarakat. Jika kita secara menyeluruh mengamati kembali pengeluaran yang dilakukan atas dasar kepraktisan maka akan terungkap hal-hal yang membuat masyarakat berperilaku konsumtif ini akan membuktikan bahwa alat-alat modern yang maju tidak lagi menguntungkan bagi masyarakat terutama pada finansial.

Perilaku konsumsi pada masyarakat pada dasarnya memiliki perbedaan-perbedaan. Yang membedakannya bisa kita lihat dari faktor lingkungan, selera, kebiasaan dan penghasilan. Sekarang ini, masyarakat yang sangat menyukai hal-hal tanpa adanya upaya, dengan diberlakukannya pembayaran non-tunai menjadikan daya beli masyarakat setiap harinya meningkat, inilah masalah yang terjadi akibat terciptanya inovasi baru dalam bidang sistem pembayaran.

Rumusan Masalah

Sebagaimana yang telah diuraikan diatas, maka dalam penelitian dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana Dampak Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Dalam Transaksi Oleh Masyarakat?

Tujuan Penelitian

Untuk Mengetahui Dampak Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Dalam Transaksi Oleh Masyarakat.

Manfaat Penelitian

Bagi penulis, penelitian ini bermanfaat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi, dan pengetahuan yang didapatkan bisa dipergunakan sebaik mungkin di lingkungan masyarakat. Penelitian ini bisa menjadi bahan dalam menambah pengetahuan Ilmu Ekonomi, terlebih dalam bidang sistem keuangan baik tunai maupun non-tunai.

KAJIAN PUSTAKA

Landasan Teori

Menurut Kotler&Keller (2009:166) perilaku konsumen adalah “ pengetahuan bagaimana seseorang, komunitas, bahkan organisasi dalam penentuan, pembelian, pemakaian, dan bagaimana barang atau jasa bisa memenuhi kebutuhan sampai keinginan masyarakat”.

Menurut Ilmu Ekonomi manusia merupakan makhluk hidup yang tidak akan pernah merasa puas, oleh karenanya mereka selalu berupaya untuk memenuhi keinginan mereka tanpa ada batasannya.

Menurut Keynes, (1936). Dalam bukunya yang berjudul The General Theory, Keynes mengemukakan dua pendapat paling utama yakni :

- Pengeluaran konsumsi dipengaruhi oleh adanya pendapatan, yang pada dasarnya konsumsi yang dilakukan seharusnya lebih sedikit dari pemasukan yang diperoleh.
- Pengeluaran konsumsi sesungguhnya tidak ada hubungan-nya dengan pendapatan yang diperoleh, dimana jika pendapatan seseorang bertambah secara otomatis bisa melakukan tambahan konsumsi.

Evolusi Sistem Pembayaran, Peranan uang dari waktu ke waktu banyak mengalami perubahan. Dapat kita lihat adanya uang elektronik (e-money) yang hanya dengan satu kartu pra-bayar yang kecil transaksi akan di proses dengan cepat, ini tentu membuktikan bahwa adanya kemajuan teknologi dalam bidang keuangan. Pada awalnya, transaksi jual beli hanya di lakukan dengan sistem barter dimana barang tukar barang, bahan tukar bahan. sering dengan perkembangan zaman dan ditemukannya logam berharga seperti emas, dan perak dalam kurun waktu berjalan logam itulah dijadikan sebagai alat pembayaran yang berlaku dalam masyarakat. Sejalan dengan itu, muncul uang yang berbentuk kertas dan sampai pada saat ini uang kertas masih berlaku dan masih sah sebagai mata uang Indonesia. Dalam memulai perkembangan pada bidang keuangan yakni penciptaan uang elektronik (*e-money*) ini tentunya dengan tujuan untuk perekonomian negara yang lebih baik kedepan, sehingga dalam pengembangan teknologi sektor keuangan menjadi hal paling penting untuk di utamakan. Terbukti, berawal dari tukar menukar

barang dengan barang, kemudian beralih ke logam, demikian pada pejalannya ke arah lebih mudah lagi kini uang menjadi seperti yang kita ketahui bersama uang kartal dan uang logam, masyarakat yang sekarang ini telah memasuki era teknologi telah menyesuaikan diri terhadap ciptaan-ciptaan baru sebagaimana yang telah beredar di masyarakat uang elektronik (*e-money*) dan juga telah sah menjadi mata uang yang bisa dipergunakan dalam proses jual beli.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode kualitatif diterapkan pada penelitian ini lebih pada pendekatan deskriptif. Tempat penelitian adalah Multimart Tomohon, Sulawesi Utara. Dengan fokus utama adalah pengunjung Multimart.

Sugiyono,(2009:223) menyebutkan “saat melangsungkan wawancara peneliti harus mendengarkan dengan seksama dan menulis apa yang disampaikan oleh informan”. Hasil dari proses wawancara akan dirangkum dan diolah untuk mendapatkan data-data yang sedang dikumpulkan oleh peneliti. Oleh karena itu, peneliti mewawancarai para informan dengan pertanyaan yang tidak terstruktur. Alat-alat yang digunakan dalam proses wawancara yaitu kamera, rekaman, dan sumber tertulis.

Metode kedua adalah metode pengamatan atau observasi dalam observasi ini digunakan observasi partisipasi pasif. Sugiyono, (2009: 227) menjelaskan “ partisipasi pasif adalah peneliti mengunjungi lokasi penelitian namun tidak terlibat dalam kegiatan, peneliti hanya mengamati aktivitas pengunjung multimart”.

Metode ketiga adalah dokumentasi Sugiyono, menjelaskan “dokumen bisa berbagai macam jenis seperti tulisan, gambar, hasil perbuatan dari seseorang. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah gambar atau foto dan dokumen lainnya sebagai penunjang penelitian”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti dalam penjelasan diatas bahwa penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan cara pengambilan data melalui proses pengamatan, wawancara, dan pengambilan gambar. Pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara kemudian dari informasi yang didapatkan dirangkum dan diolah untuk mendapatkan data yang dibutuhkan peneliti.

Peneliti memperoleh hasil penelitian dari hasil pengamatan dan interview mengenai dampak penggunaan uang elektronik (*e-money*) dalam transaksi oleh masyarakat. Meningkatnya pembayaran secara non tunai ini sangat mempengaruhi keberadaan uang kartal yang semakin hari kurang diminati oleh masyarakat.

Dari hasil penelitian dengan melakukan wawancara kepada pengunjung yang berbelanja di multimart Kota Tomohon 10 informan telah diwawancarai mereka semua merasakan hal yang sama bahwa hadirnya uang digital memberikan kecepatan dalam bertransaksi dibandingkan transaksi secara tunai. Adanya dan diberlakukannya transaksi secara non tunai banyak terjadi perubahan baik kehidupan ekonomi maupun gaya hidup masyarakat. Sebelum diberlakukan penggunaan uang elektronik (*e-money*) banyak sekali memakan waktu dalam proses transaksi,

namun dengan sekarang yang sudah diberlakukan pembayaran secara non tunai proses transaksi menjadi mudah dan benar-benar cepat dan tidak menghabiskan waktu yang berlama-lama.

Informan juga mengatakan peningkatan teknologi sistem pembayaran yang secara non tunai walau hanya sebuah kartu namun memberi banyak kemudahan bagi informan. Sebagai contoh sebelum adanya uang elektronik (*e-money*) informan sangat repot dengan isi yang ada di dalam dompet, ketika ingin pergi berbelanja informan banyak membawa uang kartal dalam dompet sehingga itu sangat membuat repot. Lebih parahnyalagi ketika bepergian dan membawa banyak uang informan merasa takut dan kurang nyaman karena maraknya terjadi perampokan, pencurian yang tentu sarannya adalah mereka yang membawa banyak uang. Oleh karena hal inilah pembayaran tunai menurut para informan tidak praktis dan menimbulkan masalah saat hendak bepergian atau berbelanja.

Penjelasan para informan diatas pada dasarnya adalah sama setiap informan yang telah di wawancarai merasakan hal yang sama dalam berbagai hal ketika menggunakan uang elektronik (*e-money*) saat berbelanja. Hal serupa yang setiap informan rasakan peneliti meyakini dengan setiap pertanyaan yang peneliti ajukan selalu mendapatkan penegasan yang sama dari informan satu dengan informan lainnya. Berdasarkan fenomena inilah peneliti mengambil kesimpulan dari 10 informan yang peneliti telah lakukan observasi, interview bahkan wawancara dampak penggunaan uang elektronik (*e-money*) dalam transaksi secara garis besar baik dampak positif maupun dampak negatif informan merasakan hal yang tidak jauh berbeda bahkan bisa di katakan sama antara informan satu dengan informan lainnya.

Kemajuan teknologi saat ini terus meningkat memberikan pengaruh yang besar dalam perekonomian. Alat pembayaran juga mengalami perubahan dari kemajuan teknologi memberikan dampak negatif maupun positif dalam kehidupan masyarakat. Adapun dampak yang dirasakan oleh masyarakat mengenai menggunakan *e-money* dalam melakukan pembelian sebagai berikut.

Dampak Positif

1. penggunaan uang elektronik (*e-money*) yang lebih praktis perlu mewajibkan membawa uang kartal dalam jumlah yang banyak hanya dengan satu kartu prabayar yg telah di isi saldonya dapat melakukan semua macam jenis transaksi ekonomi. Hal ini tentunya lebih aman karena maraknya kasus perampokan, pencurian, dengan sasaran target adalah orang yang membawa banyak uang.
2. sistem pembayaran secara non tunai memberikan kemudahan lebih cepat dan tidak memakan waktu dalam proses transaksi yang dilakukan. Bagi bukan penggunaan *e-money* ini tentu memakan banyak waktu harus mengantre namun itu tidak berlaku bagi pengguna *e-money* tinggal menempelkan kartu di mesin lalu di proses tidak perlu menghitung uang ataupun menunggu kembalian uang.
3. perkembangan yang sangat signifikan dalam sistem pembayaran secara non tunai langsung memikat hati masyarakat karena lebih praktis digunakan akhirnya pengguna merasakan rasa nyaman dalam bertransaksi tidak perlu khawatir dengan kerugian-kerugian dari kesalahan pengembalian uang saat berbelanja ataupun kehilangan uang saat bepergian selain itu juga uang elektronik (*e-money*) ini sangat mudah digunakan karena sangat mudah untuk dipahami dalam berbagai kalangan masyarakat.

Dampak Negatif

1. Teknologi berkaitan erat dengan perubahan baik alat maupun kehidupan bermasyarakat, perubahan ini sangat jelas terlihat di masyarakat hadirnya pembayaran secara non tunai berdampak pada sifat dan perilaku masyarakat satu dengan yang lainnya cenderung cuek dan tidak terlalu memikirkan bahwa manusia tidak akan terlepas dari manusia yang lainnya karena itulah yang dinamakan makhluk sosial. Penggunaan uang elektronik (*e-money*) yang lebih praktis dari pada uang tunai, dengan satu kartu saja bisa digunakan dalam beberapa transaksi seperti berbelanja di minimarket, supermarket bahkan restoran. Contoh-contoh dari uang elektronik (*e-money*) antara lain *e-money* mandiri, BNI TopCash, Brizzi, dan kartu member. Dengan adanya uang elektronik (*e-money*) pertama mengubah tatanan kehidupan sosial masyarakat satu dengan masyarakat lainnya.
2. Hadirnya uang elektronik (*e-money*) menjadikan uang kartal bukan lagi alat pengukur nilai satu-satunya yang ada di kehidupan masyarakat. Banyak perubahan-perubahan yang terjadi uang kartal menjadi jarang digunakan dari pada uang elektronik (*e-money*) saat melakukan pembayaran di minimarket, dan supermarket. Penggunaan uang elektronik (*e-money*) semakin meningkat secara sadar banyak masyarakat lebih memilih bertransaksi dengan uang elektronik (*e-money*) dibanding uang tunai.
3. Perkembangan sistem pembayaran dari tunai menjadi non tunai ini sangat mempengaruhi tingkat konsumsi masyarakat. Kemudahan yang banyak ditawarkan mulai dari cepat dan tidak memakan waktu ini menjadikan masyarakat lebih mudah dalam mengeluarkan uang, masyarakat terlena dengan kepraktisan ini menciptakan kebiasaan konsumtif bahkan cenderung boros. Bisa di bayangkan dengan terus menerus mengeluarkan uang untuk hal yang bukan lagi kebutuhan melainkan keinginan ini tentu bukan lagi menjadi keuntungan melainkan suatu masalah yang besar.
4. Teknologi yang terus menerus meningkat tidak akan lepas dari masyarakat modern yang tidak bisa terlepas dari *smartphone*. *Smartphone* dengan ada aplikasi *e-money* didalamnya tentu ini sangat membantu dan memberikan kemudahan yang sangat banyak. Tidak perlu keluar rumah untuk berbelanja cari tokoh terdekat dengan penyediaan pembayaran secara non tunai mempermudah dalam berbelanja. Hal inilah yang mempengaruhi bahkan berdampak pada masyarakat yang menjadi ketergantungan terhadap *smartphone*.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, disimpulkan bahwa dampak penggunaan *e-money* yaitu *e-money* adalah salah satu bentuk meningkatnya teknologi khususnya pada bidang keuangan yang di kembangkan menjadi pembayaran secara non tunai yang tidak perluh lagi menggunakan uang kartal atau pembayaran tunai dalam melakukan berbagai macam proses transaksi ekonomi. Pengguna uang elektronik (*e-money*) berasal dari semua kalangan masyarakat. Dengan hadirnya uang elektronik (*e-money*) tidak bisa bahwa mempengaruhi dan berdampak pada perubahan-perubahan kehidupan baik ekonomi maupun gaya hidup masyarakat. Sistem pembayaran yang secara non tunai di berlakukan ini tentu juga sangat membantu namun juga mempengaruhi, dalam segala kemajuan teknologi sangat berkaitan dengan kemajuan ekonomi ini pun juga mempengaruhi peningkatan sistem pembayaran secara non tunai berdampak pada masyarakat itu

sendiri, baik dalam keuntungan adanya inovasi baru maupun kerugian dari terciptanya inovasi baru. Bagi pengguna uang elektronik (*e-money*) mereka sependapat bahwa kehadiran *e-money* memberikan banyak kemudahan saat proses bertransaksi. Membayar dengan elektronik dan secara tunai ini banyak sekali perbedaan-perbedaan sehingga dengan masyarakat modern saat ini masyarakat lebih cenderung menyukai hal-hal yang praktis dalam segala hal. Uang elektronik (*e-money*) memberikan kepraktisan yang sangat di minati oleh masyarakat masa kini, tidak perlu repot untuk membawa banyak uang kartal di dalam dompet hanya dengan satu kartu e-money saja segala transaksi apa pun itu tetap bisa di lakukan kapan pun dan dimanapun. Kepraktisan, kecepatan dan kenyamanan yang ditawarkan inilah membuat masyarakat dengan mudah menyukai uang elektronik (*e-money*) bahkan terus menerus akan mengeluarkan uang untuk berbelanja. Tentu dengan kehadiran uang elektronik (*e-money*) ini sangat mempengaruhi tingkat daya beli masyarakat yang setiap kali berbelanja terus meningkat yang pada akhirnya membuat kebiasaan konsumtif masyarakat yang bahkan berperilaku cenderung boros yang nantinya bukan lagi memberikan keuntungan malahan menimbulkan masalah finansial.

SARAN

Adapun beberapa saran yang peneliti berikan di bawah ini:

Mempergunakan uang elektronik (*e-money*) sesuai dengan tujuannya yaitu untuk kebutuhan bukan untuk keinginan sehingga apabila digunakan sebaik mungkin tidak akan menimbulkan sifat boros yang menimbulkan masalah finansial.

Dengan lebih jelasnya lagi bawasannya nilai *e-money* dengan uang kartal adalah sama sehingga untuk membelanjakannya harus di pertimbangkan dengan sebaik-baiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abnur, A. 2006. Pandangan Bagaimana melindungi Pelanggan. *Bank Indonesia, Jakarta*.
- Al Asqalani, Ibnu Hajar. 2015. *Bulughul Maram dan Penjelasanannya, Jakarta: Ummul Qura*.
- Alam, S. 2016. *Ekonomi makro, Jakarta : Agro Media, Anoraga*,
- Awaludin, Latief. 2012. *Al-Qur'an dan Menerjemahkan kepada wanita, Jakarta Selatan: Wali*.
- Boediono, 1994. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia volume 9-11 Jurnal Ekonomi*
- Burhanuddin, Abdullah. 2006. "*masyarakat indonesia dan uang elektronik*". *Fakultas Ekonomi Bisnis Universitas Gadjah Mada*
- Ferdinand, 2002. *Penelitian Manajemen, Semarang: Universitas Diponegoro*
- Frederic, Mishkin. 2012. "Tinjauan Krisis Ekonomi uang, Perbankan, dan Pasar Keuangan", *Jakarta : Penerbit Andi*.

<http://iskandarnet.wordpress.com/2008/01/23/contoh-struktur-organisasi-perusahaan/>

http://lamhot-lahm.blogspot.com/2011/09/struktur-organisasi_perusahaan-dan.html

Id.scribd.com:PT.multi Citra Abadi, *file:///C:/Users/Downloads/14533-29089-1-SM.pdf*

Maya, Herdian.,R. 2014. *Uang Elektronik yang Berpengaruh di Sektor Perbankan*, Bandung: *Jurnal*

Pandji,2000. *Manajemen Bisnis Edisi Kedua*, Jakarta : *PT. Rineka Cipta*,

Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 “*tentang uang elektronik*”.

Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D*. Bandung: *Alfabeta CV*.

Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2004. *Tentang “Perubahan atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia”*.

Veithzal, Rivai, dkk., 2007. *Bank and Financial Institute Management*. Jakarta: *PT. Raja Grafindo Persada*.

Woodfoord, Michael, 2000. “*Monetary Policy In A World Without Money*”, *National Bureau of Economic Research Working Paper*, Nomor 7853. Diakses tanggal 26 Juni 2020.

www.talenta.co>insigih-talenta:*Struktur*

Y. Sri Susilo, dkk, 1999, *Bank dan Lembaga Keuangan Lain*. Yogyakarta: *Salemba Empat*.