
**ANALISIS PENGGUNAAN E-MONEY DAN KARTU DEBET PADA TINGKAT
KONSUMSI STUDI KASUS MAHASISWA UNIVERSITAS WIDYA GAMA
MAHAKAM SAMARINDA**

Dian Irma Aprianti¹, Rahmat Putra Setia²
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Me.aprianty@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the extent to which the significant level of e money and debit cards affects the level of consumption with a case study of students of 2017 Widya Gama Mahakam Samarinda Faculty of Economics, University of Widya Gama Mahakam Samarinda who have and have used e money and debit cards. This research uses quantitative methods with primary data in the form of cake commissioner, multiple linear regression as an analysis tool using SPSS. This study uses the variables, namely e-money as variable X1, debit card as variable X2 and Consumption Level as variable Y. The test is carried out individually and simultaneously. This study shows that e-money has a significant effect on the level of consumption of 3.098 with a t table of 1.674 with a significance of 0.003 less than 0.005 and the simultaneous test results show that e-money and debit cards have a significant effect of 8.810 with a significance of 0.000. It is hoped that research will have a contribution to Economics, especially in the field of marketing science, this research is also expected to contribute input to Fintech companies and the world of banking. The benefits, ease of use of e money and debit cards certainly have their own charm so that they have an impact on the level of consumption

Keywords: e-money, debit cards, consumption levels

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat signifikan *e money* dan kartu debit mempengaruhi tingkat konsumsi dengan studi kasus mahasiswa Widya Gama Mahakam Samarinda angkatan 2017 Fakultas Ekonomi Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang memiliki dan pernah menggunakan *e money* dan kartu debit. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan data primer berupa kuesioner, regresi linear berganda sebagai alat analisis dengan menggunakan SPSS.

Penelitian ini menggunakan variabel adalah *e-money* sebagai variabel X1, kartu debit sebagai variabel X2 dan Tingkat Konsumsi sebagai variabel Y. Dilakukan uji secaramasing - masing dan secara serentak

Penelitian ini menunjukkan bahwa *e- money* berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat konsumsi sebesar 3,098 dengan t tabel sebesar 1,674 dengan signifikansi 0,003 lebih kecil dari 0,005 dan hasil uji serentak menunjukkan bahwa *e-money* dan kartu debit berpengaruh secara signifikan 8,810 dengan signifikansi 0,000. Diharapkan penelitian memiliki kontribusi bagi ilmu Ekonomi terutama bidang ilmu pemasaran , penelitian ini juga diharapkan menyumbang masukan bagi perusahaan Fintech dan dunia perbankan. Manfaat, kemudahan penggunaan *e money* dan kartu debit tentu mempunyai daya tarik tersendiri sehingga berdampak pada tingkat konsumsi.

Kata Kunci: *e-money*, kartu debit, tingkat konsumsi

PENDAHULUAN

Semakin pesatnya teknologi saat ini berdampak pada semua lini kebutuhan, salah satunya yaitu *e-money* dan kartu debit yang telah ada sejak abad 19 tepatnya awal tahun 1960. walau ada perbedaan mencolok secara teknis, namun secara harfiah tidak ada perbedaan mengenai nilai transaksi antara *e-money* dan kartu debit terhadap uang konvensional.

Uang elektronik atau yang lebih dikenal dengan sebutan e-money saat ini tidak bisa lagi dikatakan sebagai alat transaksi baru dalam industri transaksi jasa keuangan di Indonesia. Meski dikatakan barum namun elektornik money ini sendiri mampu tumbuh dengan pesat apabila dibanding dengan fasilitas jasa keuangan lainnya.

Peningkatan jumlah pemakai elektronik money ini sendiri diperkirakan meningkat sebesar 120% per tahunnya. Berikut daftar beberapa fasilitas *e-money* yang ada di Indonesia :



Tabel 1: Jumlah volume transaksi dan nilai transaksi *e-money* (2008-2015)

Periode	Volume (transaksi)	Nilai (dalam Rp.juta)
2008	2.560.591	76.675
2009	17.436.631	519.213
2010	26.541.982	693.467
2011	41.060.149	981.297
2012	100.623.916	1.971.550
2013	137.900.779	2.907.432
2014	368.815.696	5.890.158
2015*	80.265.969	938.837

*data untuk tahun 2015 baru tersedia mulai bulan Januari-Maret

Sumber: Bank Indonesia

Dari data di atas disimpulkan bahwa setiap tahunnya penggunaan uang mengalami peningkatan. Elektronik money sendiri berpotensi untuk mendorong kenaikan tingkat konsumsi, hal ini dikarenakan berbagai fasilitas kemudahan dan kenyamanan dalam berbelanja tanpa harus menggunakan uang tunai dan mendorong perputaran arus uang serta pertumbuhan di sektor riil.

Berdasarkan fakta tersebut, peneliti tertarik untuk mengurai “ ANALISIS PENGGUNAAN *E-MONEY* DAN KARTU DEBIT TERHADAP TINGKAT KONSUMSI STUDI KASUS MAHASISWA WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA”.

TINJAUAN PUSTAKA

E - Money

Secara harfiah, alat transaksi ini atau lazim disebut uang elektronik adalah alat bayar dalam bentuk kartu dan uangnta tersimpan dalam media elektroiniktertentu. Penggunaanya harus menyetorkan uangnya terlebih dahulu. Arti lain E-money yaitu suatu alat bayar yang menggunakan sarana elektronik yakni jaringan komputer dan juga internet. Nilai uang dari nasabah tersimpan pada media elektronik tertentu. E-Money juga sering disebut dengan *Electronic Cash, Digital Money, Digital Cash, Electronic Currency* maupun *Digital Currency*.

Uang Elektronik adalah alat yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran yang penerbitannya sesuai dengan nilai ekstrinsik maupun intrinsik atas dasar nilai uang yang disetorkan kepada perusahaan penerbit. Uang elektronik ini sebagai media berbelanja yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut. Nominal uang yang di simpan secara elektrik dalam sebuah chip dan dengan mudah dipindahkan agar dapat melakukan transaksi secara elektronik. Uang elektronik ini bukanlah simpanan sehingga tidak ada pemberian bunga atau bagi hasil serta tidak ada jaminan dari Lembaga Penjamin Simpanan karena uang elektronik ini tidak lebih dari pengalihan uang tunai.

Uang Elektronik tidak sama dengan alat pembayaran berbasis kartu seperti Anjungan Tunai Mandiri atau ATM baik debit maupun, uang elektronik adalah *access product*. Secara umum perbedaan karakteristik antara “*prepaid product*” dan “*access product*” adalah:

1. *Prepaid Product (E- Money)*

Tidak ada campur tangan kelola oleh penerbit kartu tersebut, mutlak pemegang yang menguasai pengelolaan dari setiap transaksi yang dilakukan. Pada saat transaksi, perpindahan dana dalam bentuk *electronic value* dari kartu *e- money* milik konsumen kepada terminal *merchant* dapat dilakukan secara *off- line*.

2. *Access Product (Kartu Debit dan Kartu Kredit)*

Pada kartu debit dan kredit pengelolaan sepenuhnya ada pada pihak bank namun nasabah bisa bertransaksi dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh pihak bank penerbit. Ketika bertransaksi maka seluruh sistem harus terhubung secara *on line* ke komputer bank penerbit agar tidak terjadi kesalahan hitung pada saldo nasabah maupun pembukuan nasabah. Setelah di-otorisasi oleh bank penerbit, rekening nasabah kemudian akan langsung didebet. Dengan demikian pembayaran dengan menggunakan kartu kredit dan kartu debit mensyaratkan adanya komunikasi *on-line* ke komputer bank penerbit.

INSTRUMEN E-MONEY

1. Alat yang dikeluarkan oleh penerbit dengan nilai yang disetor terlebih dahulu oleh konsumen.
2. Alat tersebut dapat menyimpan uang yang berbentuk kartu yang mengandung chip atau server.
3. Instrumen ini digunakan sebagai alat bayar yang bisa ditransaksikan ke bukan perusahaan penerbit.
4. Nilai uang tersebut dikelola oleh konsumen dan bukan berupa simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

KARTU DEBIT

Kartu debit merupakan alat transaksi yang berbasis elektronik yang dikeluarkan oleh bank penerbit sebagai transaksi tunai pada teller atau kasir, Jumlah uang yang disetorkan akan

sama dengan yang tertera pada mesin transaksi, kartu debit ini bisa digunakan untuk menarik uang secara tunai pada mesin yang telah disediakan, bisa juga digunakan untuk berbelanja. Setiap transaksi akan otomatis tercatat sehingga pembukuan langsung dilakukan secara online. Menurut Arthesa dan Handiman (2009:259) Perkembangan kartu ATM Sangat pesat dan memiliki manfaat dan kemudahan yang sangat luas. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dapat digunakan sebagai transaksi tarik tunai
2. Dapat digunakan untuk mengirim uang antar rekening maupun antar bank lain yang memiliki jaringan yang sama.
3. Dapat digunakan untuk payment point seperti pembayaran listrik, telepon, internet berlanggan, air, PBB dallPembelian pulsa handphone prabayar.
4. Mempunyai fasilitas e banking maupun telepon banking
5. Kartu debit dapat digunakan untuk transaksi pembelanjaan,

Karakteristik kartu debit

1. Nilai uang yang tercatat adalah milik pemilik kartu sebagai simpanan
2. Terdapat biaya pemeliharaan kartu dan baiay administrasi
3. Digunakan sebagai instrument pembayaran pada merchant sebagai kartu debit, yang artinya bank akan memotong langsung dana pada kartu tersebut apabila digunakan untuk berbelanja.

Alat Ukur Kartu Debet

1. Tabungan bergerak
2. Praktis
3. Dapat digunakan untuk belanja
4. Tidk ada bunga atau denda
5. Tidak ada cicilan bulanan
6. Bisa melakukan transaksi dalam jumlah besar
7. Tidak berhutang
8. Lebih mudah mendapatkan uang tunai

TINGKAT KONSUMSI

Mankiw (2012) konsumsi adalah aktivitas belanja produk oleh konsumen rumah tangga yang bersifat durabel meliputi perlengkapan kebutuhan hidup, kendaraan dan barang non durabel.

Faktor yang mempengaruhi konsumsi

1. Tingkata PendapatanPenghasilan
2. Taraf Edukasi Pendidikan
3. Harga Produk

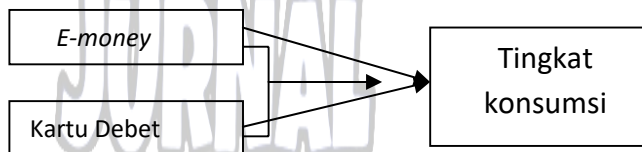
4. Keseluruh Anggota keluarga
5. Jenis kelamin
6. Life Style
7. Norma Kebiasaan

Indikator Tingkat konsumsi Berdasarkan Pengeluaran Barang Dana Jasa

1. Penggunaan untuk kebutuhan pokok yang harus dipenuhi agar bisa bertahan hidup
2. Penggunaan untuk kebutuhan selain kebutuhan pokok dan diutamakan setelah terpenuhinya kebutuhan pokok

Kebutuhan gaya hidup yang dipenuhi setelah kebutuhan pokok dan sekunder terpenuhi

KERANGKA KONSEPTUAL



Hipotesis

H1 : *E-money* mempengaruhi secara tidak signifikan terhadap tingkat konsumsi

H1 : *E-money* mempengaruhi secara signifikan terhadap tingkat konsumsi

H2 : Kartu Debet mempengaruhi secara tidak signifikan pada tingkat konsumsi

H2 : Kartu Debet mempengaruhi secara signifikan pada tingkat konsumsi

H3 : *E-Money* dan Kartu debet mempengaruhi secara tidak signifikan secara bersama terhadap tingkat konsumsi

H3 : *E-Money* dan Kartu debet mempengaruhi signifikan secara bersama terhadap tingkat konsumsi

METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengumpulan data menggunakan data primer dengan mambagikan kuisisioner, adapun responden pada penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, angkatan tahun akademik 2017 dengan metode sampling Slovin dengan rumus :

$$n = \frac{N}{1 - Ne^2}$$

n – Jumlah sample
 N – Jumlah Seluruh Populasi
 E – Toleransi eror
 Maka didapat sample sebanyak 58 sample

Uji Instrumen

Uji validitas

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal kuisisioner yang digunakan valid
 - Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal kuisisioner yang digunakan tidak valid
- Dengan rumus $N = \text{jumlah sampel}$

Nilai sig = 0,05 atau 5%¹

Uji Reliabilitas

Dasar dari keputusan yang diambil dalam penelitian ini adalah jika hasil Kuesioner dari *Cronbach's Alpha* > 0.6 atau 60% maka bisa dikatakan reliable.²

Uji Regresi Linier Berganda

$$1. Y_1 = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan :

Y = Variabel dependen yaitu kepuasan pelanggan, lovalitas pelanggan
 a = Konstanta (nilai Y apabila $X_1, X_2, \dots, X_n = 0$)

Pengujian hipotesis Uji F

Rumus : $df1 = k - 1$

- Jika nilai sig < a 0,05 atau $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 diterima
- Jika nilai sig > a 0,05 atau $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 ditolak.³

Uji T (Parsial)

Rumus : $df = n - k$

Jika nilai sig < 0,05 atau $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y

Jika nilai sig > 0,05 atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL ANALISIS

Uji Validitas

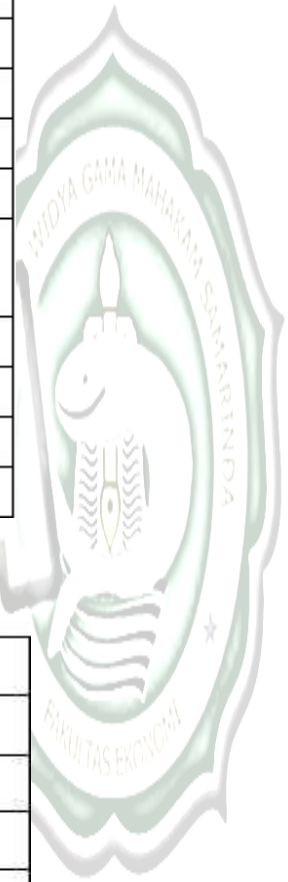
Tabel 5.1 Uji Validitas X1

X1	r Tabel	r Hitung	Keterangan
X1.1	0.224	0.526	Valid
X1.2	0.224	0.500	Valid
X1.3	0.224	0.673	Valid
X1.4	0.224	0.678	Valid
X1.5	0.224	0.491	Valid
X1.6	0.224	0.461	Valid
X1.7	0.224	0.595	Valid
X1.8	0.224	0.608	Valid
X1.9	0.224	0.880	Valid
X1.10	0.224	0.579	Valid
X1.11	0.224	0.524	Valid
X1.12	0.224	0.475	Valid

Tabel 5.2 Uji Validitas X2

X2	r Tabel	r Hitung	Keterangan
X2.1	0.224	0.650	Valid
X2.2	0.224	0.488	Valid
X2.3	0.224	0.537	Valid
X2.4	0.224	0.529	Valid
X2.5	0.224	0.506	Valid
X2.6	0.224	0.769	Valid
X2.7	0.224	0.528	Valid
X2.8	0.224	0.776	Valid
X2.9	0.224	0.733	Valid

JUR
EK
MANAJEMEN
ISSN: 2580



Tabel 5.3 Uji Validitas Y

Y	r Tabel	r Hitung	Keterangan
Y.1	0.224	0.662	Valid
Y.2	0.224	0.668	Valid
Y.3	0.224	0.816	Valid
Y.4	0.224	0.792	Valid
Y.5	0.224	0.820	Valid
Y.6	0.224	0.814	Valid

UJI RELIABILITAS

Tabel 5.4 Uji Reliabilitas

VARIABEL	CRONBACH'S ALPHA	KETERANGAN
X1	0.790	Reliabel
X2	0.830	Reliabel
Y	0.857	Reliabel

KOEFISIEN KORELASI

Tabel 5.5 Koefisien Korelasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.403 ^a	.243	.215	4.12198

a. Predictors: (Constant), X2, X1

UJI HIPOTESIS

Uji T (Parsial)

Tabel 5.6 Uji T (Uji Parsial)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.923	4.343		.673	.504
	X1	.308	.196	.463	3.098	.003
	X2	.343	.196	.551	3.43	.001

Uji F (Simultan)

Tabel 5.7 Uji F (Uji Simultan)

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.295485	2	.147742	8.813	.0009
	Residual	.934491	55	.16991		
	Total	1.233879	57			

PEMBAHASAN

Uji Validitas

Berdasarkan tabel 5.1 Uji Validitas X1 diperoleh hasil bahwa semua item X1 dinyatakan valid karena r hitung lebih besar daripada r tabel. Untuk variabel X1 item yang memiliki tingkat validitas tertinggi adalah item X1.4 dengan pertanyaan “Saya merasa aman menggunakan kartu *e-money* karena dana saya tersimpan mana dalam chip” apabila dilihat dari fenomena yang ada para pengguna *e-money* merasa aman menyimpan dana mereka dalam kartu *e-money* tanpa harus membawa uang tunai dan bisa dilakukan isi ulang dimanapun, untuk item validitas terendah yaitu item X1.12 yaitu “Saya dapat menyimpan uang di kartu *e-money* saya” hal tersebut dikarenakan para responden merasa bahwa kartu *e-money* bukan sarana menyimpan uang.

Tabel 5.2 Uji Validitas X2 menunjukkan bahwa semua item dinyatakan valid karena r hitung lebih besar dari r tabel, adapun hasil validitas tertinggi yaitu pada item X2.8 “Dengan

menggunakan kartu debit, saya bisa melakukan transaksi besar dimana saja” hal ini dikarenakan kartu debit atau atm bisa digunakan hampir segala transaksi terutama daerah perkotaan, sedangkan untuk hasil validitas terendah yaitu item pertanyaan X2.2 “Saya menabung agar bisa mendapatkan kartu debit’ sebagian besar responden menabung atau membuka rekening tabungan untuk membayar SPP perkuliahan, bukan untuk berbelanja.

Tabel 5.3 Uji Validitas Y menunjukkan bahwa semua item dinyatakan valid karena r hitung lebih besar dari r tabel, adapun item pertanyaan yang memiliki angka validitas tertinggi yaitu Y.5 “Saya selalu berbelanja kebutuhan tersier dengan menggunakan kemudahan kartu *e-money* daripada uang tunai” hal ini dikarenakan ada untuk kebutuhan sehari hari sebagian besar responden lebih cenderung menggunakan uang tunai. Hasil validitas terendah yaitu Y.1 “Saya selalu berbelanja kebutuhan pokok dengan menggunakan kemudahan kartu *e-money* “ untuk kebutuhan sehari hari para responden memilih menggunakan uang tunai, hal ini sesuai dengan jawaban dari validitas tertinggi Y.5

Uji Reliabilitas

Dari hasil uji reliabilitas tabel 5.4 dinyatakan bahwa seluruh variabel yaitu X1 X2 dan Y memiliki kehandalan apabila digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini hal tersebut dikarenakan nilai r hitung masing masing variabel lebih besar daripada nilai r tabel

Uji Koefisien Korelasi

Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa ada korelasi sebesar positif sebesar 0.493, berdasarkan interpretasi maka variabel X1 X2 dan Y masuk dalam kategori Cukup yang artinya masing - masing variabel yaitu X1 X2 dan Y memiliki hubungan sebesar 49,3% dimana apabila penggunaan *e-money* dan kartu debit naik sebesar 49,3% maka akan diikuti dengan meningkatnya tingkat konsumsisebesar 49,3%.

Hasil uji R Square sebesar 0,243 yang artinya masing masing variabel saling mempengaruhi positif sebesar 24,3% sedangkan sisanya sebesar 75.7% dipengaruhi oleh variabel lain seperti promosi, gaya hidup, strategi branding yang tidak diteliti oleh penulis.

Uji Hipotesis

Uji T atau Uji Parsial

Berdasarkan tabel 5.6 uji secara masing masing variabel X diperoleh angka X1 yaitu kartu *e-money* mempengaruhi secara positif dan signifikan terhadap tingkat konsumsi, hal ini dapat dilihat bahwa T hitung sebesar 3.098 lebih besar dari T tabel yaitu 2.005 dengan taraf signifikansi 0.003 lebih kecil dari batas toleransi sebesar 0.005 yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa dengan memiliki kartu *e-money* maka akan mempengaruhi tingkat konsumsi dikarenakan berbagai fasilitas kemudahan dan gimmik menarik yang diberikan oleh perusahaan penerbit *e-money* terhadap para pengguna seperti

kemudahan bertransaksi, pemberian potongan harga dan pemberian merchandise bagi para pengguna.

Uji T X2 menunjukkan hasil t hitung sebesar 0.343 lebih daripada t tabel yaitu 2.005 dengan taraf signifikansi 0.733 lebih besar daripada batas toleransi sebesar 0.005, artinya X2 yaitu kartu debit mempengaruhi secara tidak signifikan terhadap tingkat konsumsi, maka Hipotesis nol diterima dan Hipotesis alternatif ditolak. Sebagian besar responden hanya menggunakan kartu atm mereka untuk tabungan, pembayaran spp dan alat transaksi pengiriman uang.

Uji F atau Uji Simultan

Hasil uji F atau serentak diperoleh hasil bahwa variabel X1 dan X2 mempengaruhi secara signifikan dan bersamaan terhadap variabel Y, hal tersebut ditunjukkan tabel 5.7 dimana diperoleh hasil t hitung sebesar 8.810 lebih besar daripada t tabel yaitu 2.005 dengan taraf signifikansi besar 0.000 lebih kecil dari batas toleransi 0.005.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis maka disimpulkan bahwa :

1. Kartu *e-money* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat konsumsi sebesar 0.003 dengan demikian hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak
2. Kartu debit memiliki pengaruh positif namun tidak signifikan terhadap tingkat konsumsi sebesar 0.733 dengan demikian hipotesis H_a ditolak dan H_0 diterima
3. Kartu *e-money* dan kartu debit secara bersama sama memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap tingkat konsumsi

DAFTAR PUSTAKA

- Anton Nugroho "FACTORS AFFECTING CONSUMER INTEREST IN ELECTRONIC MONEY USAGE WITH THEORY OF OLANNED BEHAVIOR (TPB)" 2018
- Basu Swastha dan Hani Handoko, Manajemen Perusahaan Analisa Perilaku Konsumen, Yogyakarta : Liberty Edisi Pertama.
- Basu Swastha DH, Drs, Azas-Azas Marketing , Edisi 3
- Kotler dan Keller,2012. *Marketing ;An Introduction*, Prentice Hall
- Kuncoro Mudrajad, Metode Riset Untuk Bisnis & Ekonomi, Erlangga,edisi 4.2013
- Mankiw N Gregory "Pengantar Ekonomi" ed.II Jilid 1, Erlangga, 2003