



## Analisis Penggunaan *E-Wallet* Terhadap Mahasiswa Universitas Islam Sumatera Utara Tahun 2022

M. Farhan<sup>1</sup>, Effendi Sadly<sup>2</sup>, Milla Naeruz<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Sumatera Utara.

Corresponding author: [Muhammad.farhan2109@gmail.com](mailto:Muhammad.farhan2109@gmail.com)

### ARTICLE INFO

Article history

Received :

Accepted :

Published :

#### Kata Kunci:

Aplikasi *E-Wallet*;

OVO;

DANA;

Dampak Penggunaan *E-Wallet*;

Masalah Penggunaan *E-Wallet*.

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh perkembangan era digitalisasi semakin cepat dan pesat menuntut perubahan dalam sektor transaksi menggunakan aplikasi digital (*E-Wallet*) yang semakin modern dan efisien. Perkembangan zaman memunculkan berbagai metode pembayaran melalui aplikasi digital seperti OVO dan DANA. Penggunaan *e-wallet* di kota-kota besar di Indonesia semakin meningkat tiap tahunnya. Kebanyakan pengguna dari *e-wallet* adalah generasi milenial khususnya mahasiswa. Penelitian ini mengkaji tentang penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa khususnya di Universitas Islam Sumatera Utara, seperti bagaimana pengetahuan mahasiswa tentang *e-wallet*, dampak penggunaan *e-wallet*, dan masalah penggunaan *e-wallet* dalam bertransaksi. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Sumber data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari kuisioner yang disebar pada responden yaitu Mahasiswa Universitas Islam Sumatera Utara sebanyak 100 responden. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik stratified random sampling. Data kuisioner dianalisis menggunakan SPSS 25.0 dengan melakukan beberapa tahap uji analisis data, uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, uji regresi linier berganda, uji hipotesis (uji  $t$  dan  $F$ ) dan koefisien determinasi ( $R^2$ ). Berdasarkan hasil penelitian dengan uji parsial ( $t$ ) ada pengaruh yang positif dan signifikan dalam aplikasi *E-Wallet* OVO dan DANA ( $X_1$ ) terhadap Mahasiswa yang dibuktikan dengan nilai diperoleh  $t$ -hitung  $>$   $t$ -tabel, yaitu  $2,124 > 1,984$  dan nilai signifikansi yaitu  $0,308 > 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dan tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan dalam dampak penggunaan *E-Wallet* ( $X_2$ ) dan masalah penggunaan *E-Wallet* terhadap mahasiswa ( $Y$ ) yang dibuktikan dengan nilai literasi keuangan ( $X_2$ ) diperoleh  $t$ -hitung  $>$   $t$ -tabel, yaitu  $2,475 > 1,984$  dan nilai signifikansi yaitu  $0,720 > 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sedangkan menggunakan uji simultan ( $F$ ) diketahui nilai  $F$ -hitung  $0,391 <$   $F$ -tabel sebesar  $1,984$  dan  $Prob > = 0,760 > 0,05$  sehingga bisa dikatakan secara simultan variabel  $X_1$  (*E-Wallet* OVO dan DANA),  $X_2$  (Dampak penggunaan *E-Wallet*), dan  $X_3$  (Masalah penggunaan *E-Wallet*) berpengaruh serta signifikan terhadap  $Y$  (Mahasiswa UISU). Angka koefisien determinasi  $R$  menunjukkan sebesar  $0,762892$  dengan besaran persentase sebesar  $76,62\%$ .

### ABSTRACT

The background of this thesis research is that the development of the

**Keyword:**

*E-Wallet Applications;  
OVO;  
DANA;  
Impact of Using E-Wallet;  
Problems Using E-Wallet.*

*digitalization era is getting faster and faster, demanding changes in the transaction sector using digital applications (E-Wallets) that are increasingly modern and efficient. The times have given rise to various payment methods through digital applications such as OVO and DANA. The use of e-wallets in big cities in Indonesia is increasing every year. Most users of e-wallets are millennials, especially students. This study examines the use of e-wallets among students, especially at the Islamic University of North Sumatra, such as how students know about e-wallets, the impact of using e-wallets, and problems using e-wallets in transactions. This research method uses a quantitative research type. The data source used is primary data obtained from questionnaires distributed to respondents, namely students of the Islamic University of North Sumatra, as many as 100 respondents. The sampling technique used in this study is the stratified random sampling technique. Questionnaire data were analyzed using SPSS 25.0 by carrying out several stages of data analysis test, validity test, reliability test, classical assumption test, multiple linear regression test, hypothesis test (t and F test) and the coefficient of determination (R<sup>2</sup>). Based on the results of the study with the partial test (t), there is a positive and significant effect in the OVO and DANA (X1) E-Wallet application on students as evidenced by the value obtained by t-count > t-table, namely 2.124 > 1.984 and a significance value of 0.308 > 0.05, then H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>1</sub> is accepted, and there is no positive and significant effect on the impact of using E-Wallet (X2) and problems using E-Wallet on students (Y) as evidenced by the financial literacy value (X2) obtained by t-count > t-table, namely 2.475 > 1.984 and a significance value of 0.720 > 0.05 then H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>1</sub> is accepted. While using the simultaneous test (F) it is known that the F-count value is 0.391 < F-table of 1.984 and Prob > α = 0.760 > 0.05 so that it can be said simultaneously that variables X1 (OVO E-Wallet and DANA), X2 (Effects of using E-Wallet), and X3 (Problems using E-Wallet) have a significant and significant effect on Y (UISU Student). The coefficient of determination R<sup>2</sup> shows 0.112 with a percentage of 11.2%.*

## **PENDAHULUAN**

Fenomena pertumbuhan dalam bidang teknologi pada era globalisasi ini berkembang dengan sangat pesat, fenomena ini tidak terlepas dari peran teknologi informasi yang turut memberikan dukungan pada pemasaran produk atau jasa. Di Indonesia hal ini juga menciptakan dampak baru pada sektor keuangan dalam perubahan pola dan sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi sebagai sebab dari perkembangan teknologi dan internet yang menyebabkan bertumbuhnya kebutuhan finansial dalam masyarakat. Kebijakan sistem pembayaran yang dilakukan secara terarah ini menjadi momentum tergesernya peranan uang tunai sebagai alat pembayaran ke dalam bentuk pembayaran digital yang lebih efisien dalam kecepatan kenyamanan, dan ekonomis.

Perkembangan teknologi telah membawa suatu perubahan kebutuhan oleh masyarakat atas suatu alat pembayaran yang dapat memenuhi kecepatan, ketepatan, dan keamanan dalam setiap transaksi elektronik. Sejarah membuktikan perkembangan alat pembayaran terus berubah – ubah bentuknya, mulai dari bentuk logam, uang kertas konvensional, hingga alat pembayaran kita telah mengalami evolusi berupa data yang dapat ditempatkan pada suatu wadah atau disebut dengan alat pembayaran elektronik (Adiyanti, 2015). Dengan berkembangnya zaman maka system teknologi ikut berkembang dan informasi akan lebih cepat sampai keberbagai lapisan masyarakat, sehingga dapat memudahkan manusia dalam melakukan aktifitas sehari-harinya. Perkembangan teknologi dan kecepatan dalam memperoleh informasi tidak hanya

dalam pemenuhan kebutuhan dunia pendidikan namun juga sangat membantu kegiatan dalam dunia ekonomi. Pada zaman sebelum uang terbentuk seperti sekarang diberbagai tempat atau kelompok masyarakat, benda yang dipergunakan sebagai alat penukar tersebut berbeda-beda dan sangat bervariasi. Pada awalnya benda yang dipergunakan sebagai alat tukar yang kemudian dikenal sebagai uang tersebut tentunya hanya berlaku dalam kelompok masyarakat dengan cakupan wilayah tertentu saja.

Pemberlakuan uang tersebut selanjutnya berkembang dan mencakup wilayah suatu negara. Dalam perkembangan selanjutnya hubungan dan interaksi antara kelompok masyarakat, terutama hubungan perdagangan antar wilayah dan antar kelompok masyarakat, semakin meluas. Untuk memperlancar transaksi pertukaran dan jual-beli tersebut semakin dirasakan perlunya benda tertentu yang dapat digunakan secara praktis sebagai pengganti uang (Suseno, 2002). Saat ini kita berada di dunia yang semuanya serba canggih dan dituntut akan kecepatan serta efisiensi waktu, seperti dalam halnya kegiatan ekonomi yang memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi yang membantu untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi jual-beli online, transfer mobile, atau juga pembayaran untuk pembelian dan tagihan melalui kartu kredit atau kartu debit yang dikeluarkan oleh bank. Oleh sebab itu untuk mendorong masyarakat dalam mengurangi transaksi menggunakan uang tunai atau *less cash society*.

Bank Indonesia telah mencanangkan gerakan nasional pada 14 agustus 2014 yang gerakan tersebut dinamakan dengan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Peran Bank Indonesia dalam melaksanakan GNNT (gerakan nasional non tunai) yaitu untuk melakukan standarisasi instrumen non tunai dan infrastruktur penunjang transaksi non tunai, melakukan interkoneksi dari principal ATM (anjungan tunai mandiri) debit agar dapat memudahkan *customer* dan *merchant* dalam melakukan transaksi. Selain itu juga untuk menjunjung tinggi aspek perlindungan konsumen dalam bidang pengamanan alat pembayaran non tunai. Ada beberapa jenis transaksi non tunai antara lain mesin ATM, *e-parking card*, kartu kredit, cek, *bilyetgiro*, *internet banking*, *mobile banking*, mesin EDC (elektronik data capture), *e-money* dan alat transaksi lainnya. Salah satu jenis pembayaran non-tunai adalah *electronic wallet (e-wallet)* atau dompet elektronik. *E-wallet* atau dompet elektronik merupakan salah satu bentuk *fintech (financial technology)* yang memanfaatkan media internet dan digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembayaran (Nawawi, 2020). Transaksi menggunakan e-wallet menawarkan banyak keuntungan kepada konsumen, antara lain aman, praktis, cepat, dan mudah. Ada cukup banyak produk e-wallet yang dapat digunakan oleh masyarakat di Indonesia, seperti DANA dan OVO.

PT Visionet Internasional atau yang lebih dikenal sebagai OVO merupakan salah satu penerbit dari uang elektronik di Indonesia yang terus berkembang memperluas dan memajukan perekonomian negeri dengan menciptakan peningkatan pertumbuhan jumlah nilai transaksi mencapai 55% pada tahun 2019 dengan peningkatan jumlah pengguna aktif bulanan mencapai lebih dari 40% (Puspaningtyas, 2020). OVO merupakan layanan pembayaran digital dengan server based yang telah mendapatkan izin terbit oleh Bank Indonesia sesuai dengan surat No. 19/661/DKSP/Srt/B per tanggal 7 Agustus 2017 dan telah aktif beroperasi semenjak 22 Agustus 2017. Dengan menggunakan OVO maka penyelesaian transaksi menjadi lebih cepat karena adanya efisiensi dan efektivitas. Berdasarkan berita yang dilansir pada Investor.id (2018) keberhasilan OVO dalam pembayaran digital ini juga dibuktikan dengan kedudukannya pada apps store yang menempati kedudukan Top Free App dalam kategori keuangan di App Store dan posisi ketiga di Google Store dengan jumlah pengunduhan mencapai lebih dari 1 juta pengguna sepanjang tahun 2017. OVO memimpin pengguna aktif bulanan dengan 20,8 juta, diikuti oleh Dana dan LinkAja. Untuk diketahui laporan ini dirilis pada pertengahan 2021.

Berikut ini adalah aplikasi *e-wallet* yang paling banyak digunakan masyarakat Indonesia. OVO merupakan salah satu produk *e-wallet* yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia hingga mencapai 31% pengguna. Alasan orang banyak menggunakan aplikasi ovo karena kemudahan fitur yang diberikan, jika dibanding dengan rival-rivalnya aplikasi ini lebih nyaman dan praktis digunakan. GoPay, GoPay memiliki persentase 25% pengguna berbanding tipis dengan aplikasi OVO, Alasan masyarakat tertarik menggunakan aplikasi ini karena banyaknya promo yang ditawarkan dan selain itu GoPay juga sudah melakukan kerja sama dengan perusahaan Gojek yang dimana memudahkan masyarakat yang menggunakan transportasi tersebut dapat membayar melalui GoPay. ShopeePay, ShopeePay memiliki persentase 20% pengguna di Indonesia. Alasan banyaknya masyarakat yang menggunakan aplikasi ini karena sangat masif menawarkan berbagai layanan promo, selain dapat digunakan untuk belanja online ShopeePay juga dapat digunakan untuk melakukan pembayaran offline di gerai-gerai. Dana, Dana merupakan salah satu aplikasi yang marak digunakan oleh masyarakat dan memiliki persentase 19% pengguna. Alasan banyaknya masyarakat yang menggunakan aplikasi ini karena didalam aplikasi ini terdapat banyak fitur pembayaran seperti tagihan Listrik, Air, Internet, Asuransi, BPJS, dan berbagai macam cicilan lainnya yang memudahkan masyarakat untuk melakukan pembayaran melalui aplikasi ini. LinkAja, LinkAja termasuk aplikasi e-wallet

yang persentase penggunaannya dibawah 50 persen yakni dengan persentase pengguna mencapai 4%. Alasan belum banyak masyarakat yang tertarik menggunakan aplikasi ini karena belum banyak pedagang-pedagang yang berkerjasama dengan aplikasi ini sebagai metode pembayaran. *Paytren*, *Paytren* merupakan aplikasi e-wallet yang penggunaannya hanya mencapai 3 persen. Alasan minimnya masyarakat menggunakan aplikasi ini karena masih banyak masyarakat yang belum memahami penggunaan aplikasi ini dan banyaknya pesaing dalam aplikasi *e-wallet* serta kurangnya informasi terhadap aplikasi *Paytren*.

Bank Indonesia kantor perwakilan Sumatera Utara mencatat setidaknya 70% pengguna dompet digital berada di kota Medan. Kepala perwakilan Bank Indonesia Sumatera Utara Wiwiek Sisto Hidayat mengatakan pihaknya saat ini telah membentuk kelompok khusus untuk memonitor pergerakan transaksi melalui dompet digital kendati demikian, pihaknya belum bisa mengumpulkan data lebih detail terkait pelaku usaha disektor teknologi finansial di kota Medan, oleh karena itu, dia mengakui data yang terkumpul masih terbatas. Namun, dari data sementara yang diperoleh setidaknya 70% pengguna dompet digital di Sumatera Utara berada di Medan. Platform dompet digital yang tercatat diantaranya Ovo, Gopay, Dana, Link Aja dan Sakuku

## KAJIAN LITERATUR

Dompet Elektronik (*E-Wallet*) merupakan alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang di setorkan lebih dahulu oleh pemegang kepada penerbitan” Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip yang di gunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbitan uang elektronik tersebut. Nilai Uang elektronik adalah nilai uang yang di simpan secara elektronik pada suatu media server atau chip yang dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/ atau transfer dana. Pemberlakuan *E-Wallet* dalam menghadapi perkembangan perekonomian nasional yang senantiasa bergerak cepat, kompetitif, dan terintegritas dengan tantangan yang semakin kompleks serta system keuangan yang semakin maju, di perlukan penyesuaian kebijakan di bidang ekonomi, termasuk keuangan. Melihat kondisi tersebut maka Bank Indonesia selaku bank sentral Indonesia yang memiliki tugas menentukan kebijakan moneter dan mengatur system pembayaran mengeluarkan kebijakan system pembayaran melalui e-money yang telah di atur dalam Peraturan Bank Indonesia No. 16/08/PBI/2014 Tentang Perubahan Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 Tentang dompet elektronik. Penggunaan Pembayaran non tunai dengan *e-wallet* selain meningkatkan pendapatan masyarakat melalui penurunan biaya transaksi dan penghematan waktu juga meningkatkan pendapatan masyarakat melalui pendapatan bunga yang diperoleh dari dana kas yang seharusnya dibawa dalam setiap kali berintraksi namun ditempatkan di bank dalam bentuk tabungan. Dari sisi bank atau lembaga penerbit alat pembayaran non tunai merupakan sumber pendapatan berbasis biaya (*fee base income*) karena nasabah pengguna pembayaran non tunai akan dikenakan biaya administrasi setiap bulannya. Selain itu, pendapatan yang didapat dari biaya juga di peroleh dari biaya yang di kenakan untuk jenis transaksi tertentu misalnya untuk transfer atau pembayaran tagihan.

E-Wallet atau dompet elektronik adalah alat pembayaran digital atau alat pembayaran digital yang menggunakan media elektronik berupa server based. Pada umumnya e-wallet berupa aplikasi yang berbasis di server dan dalam proses pemakaiannya memerlukan sebuah koneksi terlebih dulu dengan penerbitnya (Wijaya & Mulyana, 2018). Berbeda dengan E-Money yang menggunakan chip, E-Wallet ini menggunakan aplikasi dalam penggunaannya. Di Indonesia, ada beberapa e-wallet yang sering digunakan yaitu Go-Pay, OVO, DANA, LinkAja, dan lain – lain. Kehadiran e-wallet tentu sangat membantu dalam melakukan transaksi finansial. Berikut beberapa keuntungan ketika menggunakan e-wallet (Upadhayaya, 2012):

- a. Kirim dan terima pembayaran dapat dilakukan di mana saja.
- b. Melakukan pembayaran ataupun transfer menjadi lebih mudah
- c. Dapat mengelola akun dari ponsel.
- d. Dapat menerima atau transfer dana langsung ke e-wallet
- e. Ada email atau pemberitahuan SMS setelah transaksi

Dompet digital atau e-wallet adalah sebuah perangkat elektronik, layanan jasa, atau bahkan program perangkat lunak (aplikasi) yang memungkinkan para penggunanya untuk melakukan transaksi secara online dengan pengguna lainnya untuk membeli barang dan jasa. Uang atau saldo yang ada di dalam e-Wallet adalah uang yang sebelumnya memang sudah disimpan dalam dompet digital tersebut. Dalam kasus yang lain, untuk top up e-wallet juga bisa dilakukan dengan cara menautkan rekening bank ke akun dompet digitalnya. (Schneider 2011) E-wallet didefinisikan sebagai mata uang digital, dimana terdapat kemudahan dalam berbelanja tanpa perlu membawa uang dalam bentuk fisik (nontunai) dan dapat disalurkan pada saat melakukan kegiatan lain. Berdasarkan dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa e-wallet adalah suatu layanan elektronik yang berfungsi untuk menyimpan instrumen pembayaran yang diantara lainnya adalah alat pembayaran yang menggunakan aplikasi dan juga uang elektronik, menampung dana dan juga melakukan

pembayaran secara online antara setiap penggunanya. Karena di dalamnya terdapat uang elektronik, tentu saja setiap akun juga dilengkapi dengan data identitas yang lengkap terkait pemilik akun. Selanjutnya, keberadaan aplikasi dompet digital memiliki fungsi yang sangat beragam, tidak hanya untuk alat pembayaran saja, namun juga bisa digunakan sebagai alat untuk memverifikasi terhadap suatu aktivitas jual beli. (Megadewandanu, Suyoto, & Pranowo 2016).

Berdasarkan data Bank Indonesia (BI), sepanjang tahun 2012 transaksi belanja menggunakan uang elektronik baru mencapai 100,63 juta kali transaksi dengan nilai total Rp.1,98 Triliun. Kemudian pada 2021 volume transaksinya mencapai 5,45 Miliar kali transaksi dengan nilai total Rp.305 Triliun. Artinya, dalam satu dekade terakhir terjadi kenaikan volume transaksi belanja dengan uang elektronik sebesar 5,316 %, dan nilai transaksinya tumbuh hingga 15,392%. Saat pandemi covid-19 melanda, yakni pada tahun 2020 nilai transaksi belanja menggunakan uang elektronik juga terus tumbuh 41,16% dibanding tahun sebelumnya. Adapun volume transaksi belanja sepanjang periode Januari- Juli 2022 telah mencapai 3,87 Miliar kali transaksi. Porsinya mencapai 70,92% dari total transaksi. Dompet elektronik atau e-wallet adalah layanan penyimpanan uang dalam sebuah wadah aplikasi (*platform*) ponsel yang digunakan sebagai alat pembayaran atas suatu transaksi. *E-wallet* membutuhkan gadget untuk menyambungkan pengguna ke server saat bertransaksi (Febrilia, dkk 2020). *E-wallet* merupakan salah satu bagian dari e-money karena mengacu pada nilai tunai yang tersimpan dalam kartu telepon atau perangkat elektronik lainnya. Bank Indonesia dalam peraturan Nomor 18/40/PBI/2016 menyebutkan bahwa Dompet Digital (*Electronic Wallet*) adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara alat pembayaran dengan menggunakan kartu atau uang elektronik, yang dapat menampung dana, untuk melakukan pembayaran. Berikut adalah contoh dari e-wallet, yakni OVO dan DANA.

## **OVO**

Dikutip dari dailysocial.id OVO merupakan aplikasi digital finance terpadu yang dikembangkan LippoX, sudah terintegrasi dengan beberapa perusahaan Lippo. Di bawah naungan LippoX sebagai perusahaan digital payment milik grup perusahaan Lippo, sebuah smart financial apps diluncurkan. Bernama OVO, aplikasi ini mencoba mengakomodasi berbagai kebutuhan terkait dengan cashless dan mobile payment. Aplikasi OVO saat ini tersedia untuk platform Android dan iOS. OVO menggunakan sistem poin reward, yang disebut dengan OVO Point, untuk menjaga dan meningkatkan transaksi pengguna. Layanan ini terbagi ke dalam dua kategori pengguna, OVO Club (pengguna biasa) dan OVO Premier. Pembedanya adalah pada OVO Point yang didapat untuk setiap perolehan transaksi, maksimal saldo OVO Cash dan juga beberapa fitur lainnya.

## **DANA**

*E-wallet* aplikasi DANA pertama kali diluncurkan pada tanggal 5 Desember 2018 yang didirikan oleh Elang Sejahtera Mandiri termasuk anak usahanya PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK) dan kongsi bersama *Ant Financial*. *E-wallet* aplikasi DANA didesain untuk menjadikan transaksi nontunai dan non kartu secara digital, cepat, dan praktis. DANA mencatatkan rekor jumlah pengguna baru pada tahun 2021. Sepanjang 2021, jumlah pengguna DANA bertambah 45 juta sehingga mencapai total 95 juta pengguna. Dengan banyaknya pengguna, dapat mengindikasikan bahwa minat untuk menggunakan aplikasi DANA terbilang cukup tinggi. Minat penggunaan aplikasi tersebut tentunya dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Diantaranya adalah faktor pengetahuan, kepercayaan dan fitur layanan. Pengetahuan pengguna merupakan semua informasi yang dimiliki oleh pengguna mengenai berbagai macam produk dan jasa serta pengetahuan lainnya yang terkait dengan produk dan jasa tersebut dan informasi yang berhubungan dengan fungsinya sebagai konsumen (Shinta & Shinta, 2011). Secara sederhana, minat (interest) yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau minat yang besar terhadap sesuatu. Minat secara umum dapat dikatakan sebagai rasa tertarik yang dituju oleh individu kepada suatu objek, baik benda hidup maupun tidak (Wulan & Jannah, 2022).

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2015), penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Secara lebih spesifik, penelitian ini termasuk ke dalam penelitian deskriptif kuantitatif, yaitu penelitian yang memberikan gambaran mengenai suatu permasalahan sosial dengan analisis menggunakan metode statistika. Berdasarkan definisi tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti penggunaan *e-wallet* terhadap mahasiswa UISU.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa aktif jenjang S1 Universitas Islam Sumatera Utara angkatan

2019 yang menggunakan *e-wallet* dan bersedia memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Objek penelitian ini adalah dompet elektronik (*e-wallet*)  
 Jenis data yang dipakai dalam penelitian ini berdasarkan dengan sifatnya tergolong dalam data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data penelitian yang berbentuk data statistik, angka, dan dapat dilakukan analisis. Data kuantitatif melibatkan penggunaan komputer, matematika, dan statistik untuk mendapatkan hasil penelitian.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini telah dilaksanakan di Universitas Islam Sumatera Utara kepada mahasiswa angkatan 2019 sampai dengan angkatan 2022 dengan menyebarkan kuesioner penelitian kepada 100 mahasiswa. Pemberian dan pengumpulan kuesioner dilakukan menggunakan Google Form yang dibagikan menggunakan link kepada seluruh responden yang berlangsung pada bulan Mei 2023. Yang di analisis menggunakan Uji Asumsi Klasik yang terdiri dari: Normalitas, Multikolinieritas, Heterokedastisitas, Regresi Linier berganda, Uji Hipotesis: Uji T, Uji F, Uji Determinasi (R).

1. Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal atau tidak

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**  
 Unstandardized Residual

N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,72413269
Most Extreme Differences	Absolute	,067
	Positive	,040
	Negative	-,067
Test Statistic		,067
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

Uji Normalitas diperlukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data. Dalam penelitian ini menggunakan metode kolmogorov smirnov. Dasar pengambilan keputusannya yaitu apabila signifikansi diatas 0,05 berarti data yang kita uji normal dari uji normalitas dengan bantuan SPSS versi 25.0 Data Tabel diatas tentang hasil uji normalitas menggunakan *kolmogorov smirnov* didapatkan hasil nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* senilai 0.200 > 0.05 dengan begitu data dalam penelitian ini dapat dinyatakan telah terdistribusi normal dan layak untuk di uji pada uji regresi linier.

2. Uji Multikolinieritas Untuk dapat menentukan apakah terdapat multikolinieritas dalam model regresi pada penelitian ini adalah dengan melihat nilai VIF dan tolerance. Adapun nilai VIF dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

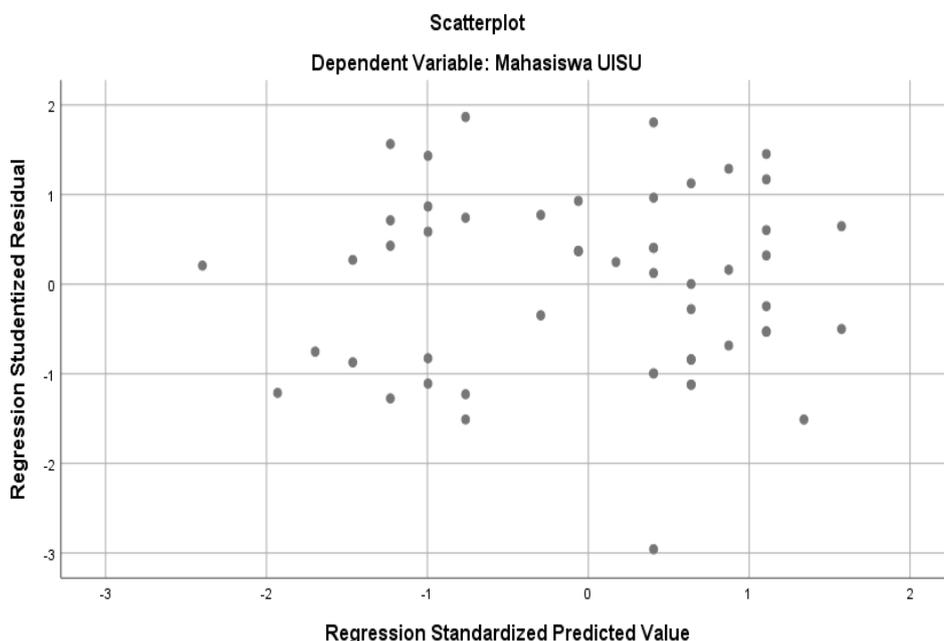
Model	Coefficients <sup>a</sup>				Sig.	Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	Beta	T		Tolerance	VIF
(Constant)	16,426	2,587		6,349	,000		
E-Wallet OVO,DANA	,055	,054	,104	1,024	,308	,998	1,002

Dampak Penggunaan E-Wallet	-,062	,054	-,038	-,359	,720	,924	1,082
Masalah Penggunaan E-Wallet	-,053	,147	-,002	-,019	,985	,923	1,083

a. Dependent Variable: Mahasiswa UISU

Jika nilai tolerance > 0,10 dan VIF < 10,00 maka berkesimpulan tidak terjadi gejala multikolinearitas. Dari data diatas diketahui bahwa variabel X<sub>1</sub> nilai tolerance sebesar 0,998 dan nilai VIF sebesar 1,002 (E-Wallet OVO,DANA), X<sub>2</sub> nilai tolerance sebesar 0,924 dan nilai VIF sebesar 1,082 (Dampak Penggunaan E-Wallet), dan X<sub>3</sub> nilai tolerance sebesar 0,923 dan nilai VIF sebesar 1,083 (Masalah Penggunaan E-Wallet) sehingga bisa dikatakan tidak terdapat multikolinieritas antar variabel bebas dalam model regresi.

3. Uji Heterokedastisitas menghasilkan gambar yang terlihat dibawah ini:



Berdasarkan gambar tersebut, dapat dilihat jika pola data menyebar sempurna, sebagian berada di atas titik nol dan sebagian lagi menyebar di bawah titik nol. Karena ini dapat disimpulkan tidak terdapat gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

4. Regresi Linier Berganda berfungsi untuk melihat hubungan linier antara lebih dari satu variabel yang di identifikasikan sebagai variabel independent atau bebas yaitu tingkat Untuk memasukan variabel penelitian ini kedalam model ini bertujuan untuk melihat korelasi yang terbangun diantara variabel-variabel penelitian. Untuk mengetahui hubungan yang terbentuk diantara variabel penelitian ini, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel Regresi Linier Berganda**  
*coefficients*  
Model (Constant)

(Mahasiswa Y)	16,426
E-Wallet OVO,DANA(X1)	,055
Dampak Penggunaan E- Wallet(X2)	,062
Masalah Penggunaan E- Wallet(X3)	,053

a. Dependent Variable: Mahasiswa UISU(Y)

$$Y = 16,426 + 0,055 X_1 + 0,062X_2 + 0,053 + e$$

Adapun penjelasan adalah sebagai berikut: Nilai koefisiensi regresi Y (mahasiswa UISU) sebesar 16,426. Artinya jika E-Wallet OVO DANA, Dampak Penggunaan E-Wallet dan Masalah Penggunaan E-Wallet nilainya tidak ada kenaikan atau nilainya nol adalah sebesar 16,426. Nilai Koefisien regresi X<sub>1</sub> (E-Wallet OVO,DANA) sebesar 0,055 terhadap Y (Mahasiswa UISU). Artinya jika E-Wallet OVO,DANA sebesar 1 satuan, maka Perilaku terhadap pengguna mahasiswa meningkat sebesar 0, 055. Nilai Koefisien regresi X<sub>2</sub> (Dampak Penggunaan E-Wallet) sebesar 0,062 terhadap Y (Mahasiswa UISU). Artinya jika variabel Dampak Penggunaan E-Wallet naik 1 satuan, maka penggunaan terhadap mahasiswa atau nilai variabel Y akan menurun 1 satuan atau sebesar -0,062. Nilai Koefisien regresi X<sub>3</sub> (Masalah Penggunaan E-Wallet) sebesar 0,053 terhadap Y (Mahasiswa UISU). Artinya jika variabel Masalah Penggunaan E-Wallet naik 1 satuan, maka penggunaan terhadap mahasiswa atau nilai variabel Y akan menurun 1 satuan sebesar 0,053.

5. Uji F (Uji Koefisien Regresi Secara Simultan/bersama-sama)

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	,634	3	,211	,391	,760 <sup>b</sup>
	Residual	51,956	96	,541		
	Total	52,590	99			

a. Dependent Variable: Mahasiswa UISU (Y)

b. Predictors: (Constant), Masalah Penggunaan E-Wallet (X<sub>3</sub>), E-Wallet OVO dan DANA (X<sub>1</sub>), Dampak Penggunaan E-Wallet (X<sub>2</sub>)

Uji F digunakan untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel tak bebas secara serempak atau bersamaan, langkah uji F sebagai berikut: Bila nilai signifikan > 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga tidak berpengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terkait. Bila nilai signifikan < 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak, sehingga terdapat pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terkait. Diketahui nilai F-hitung 0,391 < F-tabel sebesar 1,984 dan Prob > α = 0,760 > 0,05 sehingga bisa dikatakan secara simultan variabel X<sub>1</sub> (E-Wallet OVO dan DANA), X<sub>2</sub> (Dampak Penggunaan E-Wallet) dan X<sub>3</sub> (Masalah Penggunaan E-Wallet) tidak berpengaruh serta signifikan terhadap Y (Mahasiswa UISU).

6. Uji T (Uji Koefisien Regresi Secara Parsial)

Variabel	Prob T
Konstanta	0,0000
Aplikasi E-Wallet OVO dan DANA	0,630
Dampak penggunaan E-Wallet	0,538
Masalah penggunaan E-Wallet	0,558

Uji t dilakukan untuk menguji pengaruh masing-masing dari variabel tak bebas terhadap variabel bebas secara individual. Hasil uji statistik t pada kolom prob dapat diketahui nilai signifikansi variabel independen terhadap variabel sebagai berikut: X<sub>1</sub> (Aplikasi E-Wallet OVO dan DANA) dengan nilai Probabilitas sebesar 0,630 > 0,05 atau P value < α. Artinya variabel aplikasi e-wallet ovo dan dana berpengaruh signifikan terhadap Mahasiswa Universitas Islam Sumatera Utara. X<sub>2</sub> (Dampak Penggunaan E-Wallet OVO dan DANA) dengan nilai probabilitas sebesar 0,538 > 0,05 atau P value < α. Artinya variabel dampak penggunaan e-wallet ovo dan dana berpengaruh signifikan terhadap Mahasiswa Universitas Islam Sumatera Utara. X<sub>3</sub> (Masalah Penggunaan E-Wallet OVO dan DANA) dengan nilai probabilitas 0,558 > 0,05 atau P value < α. Artinya variabel Masalah

penggunaan e-wallet ovo dan dana berpengaruh signifikan terhadap Mahasiswa Universitas Islam Sumatera Utara. Dari ketiga variabel independen yang diestimasi dengan persamaan regresi linear berganda terhadap variabel dependen yaitu mahasiswa Universitas Islam Sumatera Utara dapat disimpulkan tiga variabel yang berpengaruh signifikan terhadap Y yaitu X1, X2, X3, maka hipotesis diterima.

7. Koefisien Determinasi (R2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted Square	RStd. Error of the Estimate
1	,110 <sup>a</sup>	,762892	-,019	,73567

a. Predictors: (Constant), Masalah Penggunaan E-Wallet (X3), E-Wallet OVO dan DANA( X1), Dampak Penggunaan E-Wallet (X2)

Uji R-Square (R<sup>2</sup>), pengujian ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel tak bebas atau seberapa besar persentase total variabel-variabel tak bebas yang mampu dijelaskan oleh model regresi yang diestimasi. Hasil uji R<sup>2</sup> pada kolom R-Square dengan diperoleh nilai sebesar 0,762892, angka ini menunjukkan proporsi penjelasan pengaruh seluruh variabel independen terhadap variabel dependen yaitu sebesar 76,28%. Artinya variabel Aplikasi E-Wallet OVO dan DANA, Dampak Penggunaan e-wallet ovo dan dana, dan Masalah Penggunaan e-wallet ovo dan dana berpengaruh terhadap Mahasiswa sebesar 76,28% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak didalam model regresi ini.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: ada pengaruh yang positif dan signifikan dalam aplikasi E-Wallet OVO dan DANA (X1) terhadap perilaku konsumtif yang dibuktikan dengan nilai diperoleh t-hitung > t-tabel, yaitu 2,124 > 1,984 dan nilai signifikansi yaitu 0,308 > 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Variabel dampak penggunaan E-Wallet tidak berpengaruh signifikan terhadap mahasiswa Universitas Islam Sumatera Utara, dengan nilai signifikan sebesar 0,720 besar dari 0,05. Dan Variabel masalah penggunaan E-Wallet tidak berpengaruh signifikan terhadap mahasiswa Universitas Islam Sumatera Utara, dengan nilai signifikan sebesar 0,985 besar dari 0,05. Hasil koefisien determinasi R<sup>2</sup> menunjukkan sebesar 0,112. Arti dari koefisien ini adalah bahwa kontribusi yang diberikan oleh kombinasi variabel aplikasi E-Wallet OVO dan DANA, variabel dampak penggunaan E-Wallet dan masalah penggunaan E-Wallet terhadap pengguna mahasiswa Universitas Islam Sumatera Utara adalah sebesar 11,2%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ardhia Prameswari. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Uinsu Medan Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran E- Wallet. Jurnal. UINSU: Medan.

Amirin, T., 2011, Populasi Dan Sampel Penelitian 4: Ukuran Sampel Rumus Slovin, Erlangga, Jakarta.

Ai Yuli Mulyani (2022). Dampak mahasiswa Universitas Siliwangi mengenai penggunaan E-wallet (Shopee Pay) sebagai alat pembayaran non tunai. Skripsi. Jawa Barat.

Adianto (2023). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan E-Wallet Gopay Pada Platform Tokopedia (Studi Kasus Mahasiswa UNIVERSITAS ATMA JAYA). Skripsi. Jakarta Selatan.

Bank, Indonesia. (2016, November 9). Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran. Diambil kembali dari Bank Indonesi website: [https://www.bi.go.id/id/peraturan/sistempembayaran/Pages/pbi\\_184016.aspx](https://www.bi.go.id/id/peraturan/sistempembayaran/Pages/pbi_184016.aspx)

Bank Indonesia (2018). Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/2018 Tentang Uang Elektronik. Bank Indonesia. Jakarta

Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Utara. (2023). Retrieved 7 May 2023, from <https://sumut.bps.go.id/statictable/2022/03/25/2751/jumlah-mahasiswa-dosen-dan-rasio-mahasiswa-terhadap-dosen-di-uin-sumatera-utara-2011-2012-2021-2022.html>

Daru Satrio (2023). Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Penggunaan E-

- Wallet* (Studi pada Mahasiswa Pengguna Gopay di Kota Pekanbaru). Skripsi. Pekanbaru.
- Devita, Vivin Dian. 2020. Siapa Aplikasi e-wallet dengan pengguna terbanyak di Indonesia Diakses pada tanggal 25 Maret 2022.
- Elvina Harahap(2022). Analisis Minat Penggunaan Dompot Elektronik Mahasiswa Di Kabupaten Labuhan Batu. Skripsi. Kabupaten Labuhan Batu.
- Ghozali, Imam. (2018). Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, Imam. (2016). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS23. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hamdi, A. S., & Bahruddin, E. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Penelitian. Yogyakarta: Deepublish.
- Herlina, V. (2019). Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hizbul Hadi Nawawi (2020). Penggunaan *E-wallet* di Kalangan Mahasiswa di Kota Makassar. Skripsi. Makassar.
- Insana, D. M., & Johan, R. S. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Journal of Applied Business and Economics*, 7(2), 209 - 224
- Nawawi, H. (2020). Penggunaan E-Wallet di Kalangan Mahasiswa. In *Jurnal Emik*, Vol 3, Issue 2.
- Nakita Via Khorunnisya (2022). Minat Generasi Milenial Menggunakan *E-Wallet* Link Aja: Perspektif Teori Persepsi dan Perilaku.
- Nurbaiti (2022). Minat Menggunakan *E-Wallet* Dana Di Kalangan Mahasiswa Di Kota Medan. Skripsi. Medan.
- Rahayu, Ditta. (2017). Pengaruh Kontrol Diri dan Religiusitas terhadap Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi Angkatan 2015. *Jurnal Psikologi*.
- Sarmanu. (2017). Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Statistika. Surabaya: Airlangga University Press.
- Sekar Ayu Kinanti (2022). Analisis pengaruh faktor persepsi terhadap minat penggunaan *e-wallet* shopeepay. Skripsi.
- Shiva Sari (2022). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi masalah Mahasiswa dalam Penggunaan *E-Wallet*. Skripsi.
- Wijaya, A. Y., Mukhlis, I., & Seprillina, L. (2021). Analisis Pengaruh E-Money, volume transaksi elektronik dan suku bunga terhadap jumlah uang beredar di Indonesia pada masa sebelum dan sesudah pandemi covid - 19. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Pendidikan*, 135-145.
- Sukirno, S. (2011). Teori Pengantar Mikro Ekonomi.
- Prakosa, A., & Wintaka, D. J. (2020). Analisis faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Ulang E-Wallet pada Generasi Milenial di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Bisman (Bisnis Dan Manajemen): The Journal of Business and Management*, 3(1), 72-85.
- Unaradjan, D. D. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Grafindo