

PENGUNAAN APLIKASI E-WALLET SEBAGAI SARANA PEMBAYARAN TRANSAKSI BISNIS KULINER PADA MASA PPKM KOTA SEMARANG

Scorina Dwiantari¹, Rusdiana Permanasari², Wahyu Puspitasari³

¹²³Universitas Semarang

scorina@usm.ac.id¹, permana_sari@usm.ac.id², wahyupuspitasari@gmail.com³

Abstract. *The E-Wallet application helps all business transactions, one of which is the culinary business. These online transactions are very helpful to maintain business operations, especially the culinary business in current conditions. This study aims 1) to find out business people using the E-wallet application optimally during the PPKM period. 2) to find out that the use of the E-wallet application is very profitable during the PPKM period. This research method is descriptive qualitative where the researcher conducts observations and interviews on business people, consumers and user informants. From the results of this study, the use of the E-wallet application for business people and consumers is used optimally because it is safe and convenience for transactions. This application is also an alternative because cash payments are very rarely made during the PPKM period. The E-Wallet application uses a tool called barcode or QR code and the money can go directly to the owner's account.*

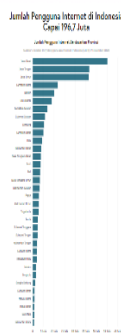
Keyword : **culinary business, e-wallet, online transaction, ppkm**

Abstraksi. Aplikasi *E-Wallet* membantu segala transaksi bisnis salah satunya adalah bisnis kuliner. Transaksi online yang digunakan sangat membantu untuk mempertahankan operasional bisnis terutama bisnis kuliner pada kondisi saat ini. Penelitian ini bertujuan 1) untuk mengetahui para pelaku bisnis menggunakan aplikasi *E-Wallet* secara maksimal di masa PPKM. 2) untuk mengetahui penggunaan aplikasi *E-Wallet* sangat menguntungkan di masa PPKM. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dimana peneliti melakukan observasi dan wawancara pada pelaku bisnis, konsumen dan user informan. Dari hasil penelitian ini bahwa penggunaan aplikasi *E-wallet* bagi pelaku bisnis dan konsumen digunakan maksimal karena untuk keamanan dan kenyamanan dalam bertransaksi. Aplikasi ini juga menjadi salah satu alternatif karena pembayaran tunai sangat jarang dilakukan di saat PPKM. Aplikasi *E-Wallet* menggunakan alat yang dinamakan barcode atau kode *QR* dan uang dapat masuk langsung ke rekening pemilik.

Kata Kunci: **culinary business, e-wallet, online transaction, ppkm**

PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia sudah tidak asing lagi dengan penggunaan teknologi berbasis internet. Media konvensional sudah bergeser dan digantikan dengan media elektronik dalam komputer maupun telepon genggam bertipe *smartphone*. Menurut lembaga Databox melalui situs resmi <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/11> menyatakan bahwa jumlah pengguna internet sebesar 196,7 juta.



Data pertumbuhan pengguna internet di Indonesia (gambar 1.1), menyebabkan laju pertumbuhan marketing digital ikut meningkat. Hal ini akan mendorong pelaku bisnis kuliner memanfaatkan kondisi dalam memasarkan produknya di masa PPKM. *Smartphone* merupakan salah satu perangkat untuk mengakses internet dan teknologi yang tren dari *Smartphone* di Indonesia, menurut MMA (Mobile Marketing Association) pada tahun 2019 adalah pembayaran elektronik melalui aplikasi E-Wallet.

Menurut Kuganathan & Wikramanayake (2014) pengertian E-Wallet adalah layanan pembayaran yang dioperasikan dibawah regulasi

keuangan dan dilakukan melalui perangkat mobile. E-wallet merupakan layanan yang sangat dibutuhkan dan tepat bagi pengguna untuk mempercepat, mudah dan aman proses segala transaksi. E-Wallet merupakan wadah untuk beberapa aplikasi seperti *shopee*, *ovo*, *link aja*, *dana*, dll. Menurut Jaka (2021) ada tiga keuntungan dari aplikasi E-wallet adalah 1. Praktis dan efisien 2. Banyak promo, diskon dan *cashback* 3. Aman. Pengaruh aplikasi E-Wallet sangat kuat terhadap pebisnis kuliner yang berusaha mempertahankan usahanya supaya tetap beroperasi meskipun pada masa PPKM. Menurut Sampurno (2020) PPKM Mikro bukan pelarangan kegiatan tetapi pengaturan kembali pemberlakuan pembatasan beberapa kegiatan masyarakat dengan tujuan agar kegiatan tersebut tidak menjadi klaster baru dan sumber penyebab terjadinya peningkatan kasus positif COVID-19 sampai pada tingkat kelurahan/desa di seluruh Indonesia. Banyak pelaku bisnis mengalami kemerosotan omzet karena adanya PPKM, sehingga penggunaan aplikasi E-wallet benar-benar di maksimalkan.

Penggunaan aplikasi E-wallet melalui alat kode QR sangat menguntungkan karena pembayaran langsung masuk ke rekening tanpa harus memikirkan untuk menyediakan uang receh. Menurut Josef Eva Sihalo, Atifah Ramadani, Suci Rahmayanti (2020) pelanggan sangat terbantu dengan transaksi menggunakan kode QR, sehingga banyak pelaku bisnis yang menyediakan di restonya. Upaya yang dilakukan oleh para pelaku bisnis ini

juga sangat menguntungkan bagi pelanggan karena tidak rawan dan terjaga keamanannya. Aplikasi E-wallet sangat membantu bagi para pelaku bisnis yang hampir jatuh bangkrut yang diakibatkan oleh kondisi ekonomi tidak menentu. Aplikasi E-Wallet ini merupakan salah satu alternatif untuk menunjang operasional bisnis dan memberikan solusi yang berguna untuk mempertahankan bisnis.

Penggunaan aplikasi *E-Wallet* ini dapat membangun kepercayaan masyarakat dan meyakinkan pengguna bahwa aplikasi *E-Wallet* ini sangat mudah dan aman digunakan. Dengan adanya aplikasi *E-Wallet* para bisnis kuliner menawarkan kemudahan dan keefektifan dalam transaksi pembayaran kepada masyarakat luas. Keuntungan yang diberikan kepada pelanggan atau konsumen jika menggunakan aplikasi *E-Wallet* dalam hal pembayaran seperti shopee, ovo, gopay, dll akan mendapatkan cash back hingga 30%, pelanggan tidak 100% dikenakan tarif pembayaran makanan dan minuman, ini sangat menguntungkan bagi pebisnis juga karena jika ada promosi *cash back* akan membuat pelanggan tertarik dan berminat membelinya. Dengan adanya penggunaan aplikasi E-Wallet pebisnis kuliner dan konsumen maka dituntut untuk selalu mengakomodir setiap kebutuhan pebisnis kuliner dan konsumen bertransaksi pembayaran online secara cepat, aman dan efisien, sehingga inovasi-inovasi teknologi aplikasi E-Wallet akan berkembang dengan sangat pesat disertai dengan

berbagai fasilitas kemudahan dalam bertransaksi.

Saat ini para pelaku bisnis melakukan alternatif untuk menjalankan bisnisnya dengan memaksimalkan penggunaan aplikasi, begitupun sebagian besar para pebisnis di kota semarang telah menggunakan dan memaksimalkan aplikasi-aplikasi untuk pembayaran belanja, sehingga mempermudah para pelanggan mereka dalam pembayaran.

KAJIAN PUSTAKA

Aplikasi

Dalam perkembangannya aplikasi dikategorikan menjadi 3 yaitu aplikasi web, aplikasi desktop, dan aplikasi mobile. Aplikasi bermanfaat untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan pekerjaan manusia di setiap bidang kehidupan contohnya bidang industri, bidang militer, bidang kedokteran bidang ekonomi, dll. Aplikasi berguna juga untuk media hiburan, media komunikasi dan pergaulan, media pembaharuan informasi dan memudahkan pekerjaan manusia. Menurut Hengky W. Pramana (2003) aplikasi merupakan perangkat lunak yang dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan beragam aktifitas dan kegiatan. Harip Santoso (2010) menyatakan aplikasi adalah sekelompok file yang dikembangkan untuk menjalankan kegiatan tertentu yang saling berhubungan.

E-Wallet

Marc Hollander menyatakan dalam Rahmadi Usman (2017) E-Wallet merupakan salah satu bentuk produk E-Money yang mana bentuknya berupa kartu atau dapat juga disebut kartu prepaid dan

biasanya digunakan untuk transaksi secara elektronik. Saat ini, metode pembayaran digital melalui dompet digital atau E-wallet digunakan untuk membatasi kegiatan diluar rumah (Subaramaniam et al, 2020). Berbagai kenyamanan dan kemudahan dapat dinikmati oleh masyarakat luas, terutama yang mempunyai bisnis baik itu kuliner maupun barang dan jasa. Penggunaan E-wallet telah banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia, karena sangat mudah diakses dan digunakan untuk segala kegiatan bisnis. E-Wallet telah digambarkan sebagai cara untuk membayar sesuatu dengan perangkat seperti smartphone. Penggunaan E-wallet telah mencapai keseluruhan daerah dan maraknya penggunaan E-Wallet mengakibatkan setiap orang mempunyai smartphone dan terkadang terpaksa untuk memiliki karena saat ini sangat dibutuhkan, tidak hanya pebisnis tetapi juga pekerja kantor, ibu rumah tangga, mahasiswa ataupun pelajar. E-Wallet dalam penggunaannya dapat mencari informasi pengiriman dan tagihan sehingga transaksi menjadi lebih cepat dan aman (Salah Uddin & Yesmin Akhi, 2014). E-wallet dapat menggantikan fungsi dompet digital ke dalam aplikasi sehingga meminimalisir kebutuhan masyarakat akan beberapa kartu. E-wallet juga menawarkan beberapa fitur dan promosi yang tidak dimiliki oleh kartu, sehingga akan menimbulkan ketertarikan para pengguna E-Wallet.

Transaksi Online

Menurut Bastian (2007:27), transaksi adalah pertemuan antara kedua belah pihak (penjual dan pembeli) yang saling menguntungkan

dengan adanya data, bukti, dokumen pendukung yang dimasukkan ke dalam jurnal setelah melalui pencatatan. Transaksi online di Indonesia sudah menjadi kebutuhan masyarakat dengan memanfaatkan internet sebagai tempat membuka usaha online, begitu banyaknya usaha online. Pemerintah perlu memberikan aturan hukum yang termuat dalam Undang-undang Internet dan Transaksi Elektronik (ITE), yaitu Undang - undang No. 11 Tahun 2008. Qomaruddin, Sudradjat, dan Sopdani (2018), menjelaskan bahwa sistem penjualan online memudahkan pembeli untuk melakukan transaksi penjualan dengan tidak perlu mendatangi toko, terutama bagi para pembeli yang memiliki waktu terbatas, dan dapat mengakses transaksi dimana saja dan kapan saja. Di sisi lain Hasanah (2013) menjelaskan bahwa website E-Commerce mempermudah proses transaksi serta dapat meningkatkan penjualan.

Bisnis Kuliner

Bisnis kuliner adalah bisnis yang dijalankan di sektor kuliner atau makanan. Ini artinya menjual makanan ringan, makanan berat, sarapan, jajanan, termasuk minuman, dan semacamnya. Perusahaan kuliner adalah peluang bisnis 15 yang cukup menjanjikan dan hemat biaya meskipun terciptanya modal kecil tetapi memiliki ide dan strategi yang baik. Bisnis kuliner merupakan salah satu bisnis yang potensial di Indonesia. Bisnis yang secara mayoritas dikelola dalam skala usaha kecil dan menengah ini, dihadapkan pada isu keberlanjutan usaha, dimana

pergantian pemain yang sangat cepat. Menurut Alimul Hidayat (2007) bahwa bisnis kuliner merupakan suatu kegiatan yang memproduksi makanan dan minuman yang akan dijual ke konsumen yang bertujuan untuk menghasilkan keuntungan semaksimal mungkin.

PPKM

PPKM adalah Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat yang telah diinstruksikan oleh Pemerintah. PPKM dijalankan berdasarkan level, sesuai situasi dan kondisi daerah masing-masing. PPKM mengakibatkan pelaku bisnis mengalami kemerosotan omzet. Dalam mengendalikan penyebaran COVID-19, pemerintah memutuskan untuk melaksanakan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM). PPKM Mikro bukan pelarangan kegiatan tetapi pengaturan kembali pemberlakuan pembatasan beberapa kegiatan masyarakat dengan tujuan agar kegiatan tersebut tidak menjadi klaster baru dan sumber penyebab terjadinya peningkatan kasus positif COVID-19 sampai pada tingkat kelurahan/desa di seluruh Indonesia (Sampurno, 2020).

Kode QR

Pembayaran kode QR adalah sebuah mekanisme dalam melakukan transfer pembayaran non tunai dan hanya perlu memindai kode QR dari pedagang dan melakukan transfer pembayaran (Dorothy Sagayarani, 2017 ; Arianti et al., 18 2019). Kode QR dapat dipindai atau di scan dari berbagai arah, baik secara horizontal maupun vertikal. Kode QR yang digunakan untuk sistem pembayaran, telah banyak diterbitkan oleh lembaga

perbankan dan lembaga non perbankan. Penggunaan kode QR ini diterapkan oleh para pedagang untuk memudahkan sistem pembayaran secara non-tunai yang berbasis server. Para pedagang banyak menyediakan kode QR di tokonya atau di warungnya, supaya penggunaannya dapat membantu pelanggan untuk bertransaksi menggunakan kode QR.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, alasan menggunakan metode penelitian ini adalah untuk memahami penggunaan aplikasi *E-wallet* bagi pelaku bisnis dalam fenomena yang terjadi di masa PPKM. Analisis yang didapatkan dari peneliti adalah apakah aplikasi digunakan secara maksimal dan bisa digunakan sebagai salah satu alternatif untuk transaksi bisnis.

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan data primer dan sekunder. Data primer yang dikumpulkan oleh peneliti didapat melalui observasi dan wawancara.

Dalam hal ini peneliti telah melakukan wawancara terhadap tiga orang pelaku bisnis, dua orang konsumen dan satu orang user informan. Peneliti juga melakukan observasi atas hasil wawancara mereka. Data sekunder yang dikumpulkan oleh peneliti melalui buku, literature dan situs internet sebagai referensi.

Teknik analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan melakukan wawancara dan observasi pada jawaban dari pertanyaan serta melakukan dokumentasi untuk

mengumpulkan gambar dan bukti penelitian.

Untuk memeriksa keabsahan data peneliti menggunakan Triangulasi, dalam hal ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dengan cara menanyakan kebenaran informasi kepada informan satu dengan yang lainnya. Peneliti menggunakan informan utama yaitu pelaku bisnis dan informan tambahan yaitu konsumen dan user informan. Triangulasi Teknik dengan cara mengecek data sebagai sumber yang sama tetapi dengan teknik yang berbeda yakni observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan wawancara pertama dilakukan di lokasi bisnis yaitu Warung *Koneo Steak*. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti tentang penggunaan aplikasi *E-wallet*, *Supervisor Koneo Steak* bernama Indah mengatakan bahwa awal buka belum menggunakan aplikasi tetapi menggunakan pembayaran tunai, pembayaran selain tunai memakai alat EDC BCA. Untuk promo menggunakan pamflet dan menyebarkan brosur di jalan-jalan. Setelah berjalan barulah *Koneo Steak* menggunakan aplikasi *E-wallet* yaitu *shopee*, *ovo* dan *gopay*. Setelah merasakan penggunaan aplikasi *E-Wallet*, *Supervisor* menyatakan bahwa sungguh sangat bermanfaat apalagi masa PPKM ini, karena bisa memberikan keuntungan kepada pelaku bisnis dan konsumen. Untuk pelaku bisnis, pembayaran langsung masuk rekening dan tidak repot

mencari uang kembalian, sedangkan bagi konsumen ada cash back untuk transaksi seperti *Shopee*. Tetapi ada kekhawatiran karena bisa juga uang terlambat masuk dan tidak ada notifikasi. *Supervisor* menyatakan penggunaan *E-Wallet* merupakan salah satu alternatif yang dilakukan untuk mempertahankan operasional usahanya. Aplikasi *E-Wallet* didapat dari sales yang datang dan menawarkan kerjasama.

Dari wawancara dengan yang pertama, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Koneo Steak* awal mula tidak mengutamakan aplikasi *E-Wallet* sebagai pembayaran tetapi mengutamakan tunai karena masa PPKM lebih banyak *take away* daripada yang makan di tempat dan merupakan alternatif saja untuk transaksi bisnis. Menurut peneliti, *Koneo Steak* hanya melihat fenomena yang terjadi yaitu masa PPKM, jadi mereka mempergunakan aplikasi hanya untuk promo dan mengenalkan produknya saja. Peneliti menyatakan bahwa *Koneo Steak*

Dari wawancara yang kedua di lokasi *Coffee Shop Lain Hati*, peneliti mengajukan pertanyaan mengenai penggunaan aplikasi *E-Wallet* kepada manajer *Coffee Shop Lain Hati* yang bernama *Aura*, mengatakan bahwa aplikasi *E-Wallet* telah digunakan sejak awal mula buka *Coffee Shop* tersebut. *Coffee Shop* lain hati telah banyak dikenal oleh masyarakat Di Kota Semarang sehingga transaksi sudah langsung menggunakan aplikasi *E-Wallet*. Menurut Manajer, di masa PPKM penjualan sangat turun drastis dan penjualan secara langsung juga tidak lancar atau jarang ada konsumen

datang untuk membeli secara langsung, sehingga perlu memakai cara lain untuk mempertahankan bisnisnya yaitu penggunaan aplikasi *E-wallet*. *Coffee Shop Lain Hati* benar benar mengandalkan penggunaan aplikasi *E-Wallet* sehingga dapat dikatakan bahwa mereka sangat memaksimalkan penggunaannya untuk menjalankan bisnis dan mempertahankan agar tetap beroperasi. Penggunaannya antara lain *shopee*, *ovo*, *gopay*, *link aja*. Manajer menyatakan pemakaian *E-Wallet* sangat aman dan nyaman, sehingga dipakai sebagai salah satu alternatif untuk transaksi pembayaran. Selain aplikasi *E-Wallet*. *Coffee Shop Lain Hati* juga menggunakan EDC BCA. Pemakaiannya sangat menguntungkan, karena tidak harus secara langsung kontak fisik dan dapat menjaga jarak antara penjual dan konsumen.

Wawancara yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan kesimpulan, *Coffee Shop Lain Hati* sangat mengutamakan penggunaan aplikasi *E-Wallet* untuk mengurangi kerawanan dan tidak langsung berhubungan dengan konsumen. *Coffee Shop Lain Hati* sangat memaksimalkan penggunaannya, karena untuk pembayaran tunai jarang dilakukan, sebagian besar konsumen *Coffee Shop Lain Hati* takut untuk berkontak langsung. Menurut peneliti, cara untuk mengembangkan bisnis disaat kondisi seperti ini adalah melalui transaksi online, karena disamping menguntungkan juga aman buat pelaku bisnis. Konsumen juga diuntungkan dari aplikasi *E-Wallet* karena terdapatnya promo dan gratis

ongkir. Jadi *Coffee Shop Lain Hati* memanfaatkan fasilitas yang ada di aplikasi *E-Wallet*.

Dari wawancara yang ketiga dengan pemilik warung kuliner Abang *Steak*, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan mengenai penggunaan aplikasi *E-Wallet*. Pemilik Abang *Steak* juga menggunakan aplikasi sejak awal mula dibukanya warung. Kenapa awal mula memakai aplikasi, karena dimasa PPKM masyarakat diwajibkan untuk tidak keluar rumah dan melakukan kegiatan dari dalam rumah saja, sehingga Abang *Steak* memaksimalkan penggunaan aplikasi *E-Wallet* untuk transaksi bisnisnya. Transaksi online yang digunakan juga untuk menjaga jarak dengan konsumen, sehingga penjual dan konsumen tidak adanya kontak fisik langsung. Konsumen diwajibkan *take away* untuk membeli makanan dan minuman serta pembayaran juga online. Keuntungan yang dirasakan dari aplikasi *E-Wallet* adalah adanya promo sehingga menjadi keuntungan untuk pelaku bisnis karena dengan adanya promo konsumen banyak membeli dan membayar dengan aplikasi. Promo mendapatkan cash back atau diskon pembelian jika membayar melalui kode *QR* atau barcode yang disiapkan oleh pelaku bisnis. Menurut pemilik Abang *Steak*, aplikasi *E-Wallet* merupakan salah satu alternatif yang digunakan di kondisi sekarang ini, apalagi penggunaan aplikasi memang sudah menjadi teknologi didalam berbisnis untuk mempertahankan agar tetap operasional sehingga tidak terjadi kebangkrutan.

Wawancara yang telah dilakukan peneliti, memberikan kesimpulan bahwa warung abang steak memaksimalkan aplikasi *E-Wallet* untuk memberikan kenyamanan dan keamanan bagi konsumen. Pembayaran melalui alat kode *QR* atau barcode juga memberikan keuntungan bagi konsumen abang *Steak* dengan *cash back* sehingga konsumen membayar murah dari makanan dan minuman yang dipesan. Pemilik juga tidak repot mencari uang receh untuk kembalian. Menurut peneliti, aplikasi yang digunakan oleh abang steak juga dijadikan alternatif pembayaran selain tunai untuk memberikan kemudahan buat konsumen. Jadi konsumen juga tidak perlu membawa uang fisik tetapi hanya *scan* barcode sudah dapat membayar makanan dan minuman, uang juga sudah langsung masuk ke rekening pemilik diketahui dari notifikasi yang muncul beberapa saat setelah pembayaran.

Dari wawancara yang keempat dengan konsumen yang pertama bernama Anisa Widyasari, seorang pekerja CV. Prima di lokasi kuliner, peneliti mengajukan pertanyaan tentang penggunaan aplikasi *E-Wallet* yang kebetulan konsumen tersebut menggunakan aplikasi shopee, ovo dan gopay. Konsumen pertama mengatakan bahwa menggunakan aplikasi *E-Wallet* sangat memudahkan dalam bertransaksi di kehidupan sehari-hari, aplikasi shopee dan ovo aman digunakan karena masih diawasi oleh OJK, merasakan kenyamanan sehingga tidak mau berpindah ke lainnya. Selain digunakan untuk pembayaran, menurut Anisa bahwa

aplikasi *E-Wallet* bisa digunakan sebagai belanja online seperti beli pulsa, paket data, selain itu juga dapat untuk bayar air dan listrik. Konsumen tersebut menyatakan sangat bermanfaat menggunakan *E-Wallet* karena seluruh transaksi ada di *E-Wallet*. Dari pernyataan konsumen prospek kedepannya akan ada banyak persaingan sehingga aplikasi *E-wallet* yang ada sekarang harus lebih ditingkatkan inovasinya.

Kegiatan wawancara yang dilaksanakan, peneliti dapat menyimpulkan, konsumen pertama telah merasakan banyak manfaat dan keuntungan dari aplikasi *E-Wallet* sehingga sangat memaksimalkan penggunaan aplikasi tersebut untuk urusan transaksi sehari-hari. Menurut peneliti, konsumen pertama telah lama menggunakan aplikasi *E-Wallet* seperti shopee, ovo dan gopay sehingga tidak mau lepas dan beralih ke aplikasi lainnya. Menguntungkan karena tidak harus keluar rumah untuk membeli barang atau makanan tetapi cukup menggunakan android dapat membeli dan membayar. Merupakan alternatif yang diambil untuk menyelesaikan segala urusan pembayaran. Apalagi saat PPKM yang mengharuskan sering berada di rumah dari pada di luar, konsumen telah memahami fenomena yang terjadi. Jika harus datang ke warung bisa juga membayar melalui barcode dan pembelian *take away*.

Wawancara dengan konsumen kedua, peneliti juga mengajukan pertanyaan mengenai penggunaan aplikasi *E-Wallet*. Konsumen kedua bernama Josefi Ivon juga menggunakan aplikasi dana, shopee

dan ovo. Menurut Josefi *E-Wallet* memudahkan untuk segala proses transaksi apapun, dan lebih efisien terutama dalam hal transaksi pembayaran. Penggunaannya aman, karena setiap transaksi selalu ada bukti melalui notifikasi yang muncul. Konsumen kedua mengatakan sangat efektif karena tidak perlu keluar rumah tetapi didalam rumah dapat bertransaksi apapun. Pemakaian shopee sangat menguntungkan karena selalu ada promo seperti gratis ongkir atau voucher yang mengurangi harga konsumen. Konsumen kedua mengatakan manfaatnya untuk berbagai transaksi, dan untuk kedepannya agar bisa ditingkatkan sehingga dapat lebih praktis penggunaannya.

Dapat disimpulkan oleh peneliti, konsumen kedua mengetahui manfaat dari aplikasi shopee karena praktis tidak harus ke lokasi tetapi bisa menggunakan aplikasi untuk membayar, dalam hal ini konsumen kedua juga sudah tertarik untuk terus menggunakan aplikasi. Penggunaan aplikasi mengikuti perkembangan jaman yang serba *digital*, sehingga dapat digunakan tidak hanya bagi pekerja tetapi anak kuliahpun menggunakan aplikasi *E-Wallet*, dan merasakan aman karena ada bukti transaksi berupa notifikasi.

Wawancara kelima, peneliti jga melakukan wawancara dengan memberikan pertanyaan kepada *user informan*, seorang IT yang tahu tentang aplikasi *E-wallet*. *User informan* bernama Anang mengatakan bahwa untuk transaksi online menggunakan aplikasi dana, link aja dan post pay. Menurut Anang *E-*

Wallet adalah alat penyimpanan uang dalam bentuk digital yang biasa digunakan untuk jual beli. *E-Wallet* merupakan dompet atau tempat, jika sudah ke aplikasi sudah beda penggunaannya. Alasan mengapa user informan menggunakan *E-Wallet* karena 1. Efisien waktu karena tidak harus antri jika membeli sesuatu 2. Keamanan data karena ada record atau histori 3. Keamanan dari aplikasi jika tidak ada transaksi maka tidak dipotong biaya administrasi. Pembayaran dengan aplikasi melalui barcode memudahkan penggunaannya jika transaksi diatas 100ribu tetapi jika di bawah 100ribu membuat repot penggunaannya karena harus datang dan scan sehingga tidak praktis.

Dari wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa *user informan* menggunakan aplikasi *E-Wallet* hanya untuk membuktikan saja jika aplikasi *E-Wallet* sangat menguntungkan dan dapat dijadikan alternatif dalam hal transaksi online khususnya pembayaran. Menurut peneliti, sangat aman karena adanya riwayat transaksi yang dapat dijadikan bukti untuk penggunaannya.

SIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian adalah masyarakat sebagian besar sudah mengetahui manfaat dari aplikasi *E-wallet* terutama pelaku bisnis, sehingga dapat memaksimalkan dalam penggunaannya dan dapat menjadi salah satu alternatif untuk keperluan transaksi online terutama pembayaran di masa PPKM. Hal ini juga membantu pelaku bisnis dan konsumen tidak kontak langsung dan

tetap berjaga jarak sehingga aman dan nyaman. Penggunaan aplikasi E-Wallet sangat menguntungkan karena terdapatnya promo yang menarik buat konsumen untuk selalu bertransaksi menggunakan aplikasi. Promo yang diberikan dari aplikasi yaitu berupa cash back, sehingga konsumen tidak harus membayar penuh. Selain digunakan pembayaran transaksi kuliner, juga dapat sebagai alat pembayaran lainnya seperti listrik, air dan pembelian barang.

KETERBATASAN PENELITIAN

Peneliti mempunyai keterbatasan dalam penelitian, yaitu peneliti hanya mampu menjelaskan sebagian dari manfaat dan kegunaan aplikasi E-Wallet dan belum mencakup semuanya. Kurangnya pengetahuan peneliti tentang aplikasi yang ada di E-wallet sehingga tidak mampu memberikan pengertian terhadap masyarakat luas. Peneliti hanya mengumpulkan informasi dari beberapa informan saja.

DAFTAR PUSTAKA

- al., F. N. (2019). Measuring the Effectiveness of E-Wallet in Malaysia. © Springer International Publishing AG, part of Springer Nature 2019 R. Lee (ed.), *Big Data, Cloud Computing, Data Science & Engineering, Studies in Computational Intelligence* 786, https://doi.org/10.1007/978-3-319-96803-2_5.
- Alvin Edgar Permana, A. M. (2021). Analisa Transaksi Belanja Online Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal TEKNOINFO, Vol. 15, No. 1*, 32-37.
- Anifa, F. (2020). Tingkat Kemudahan dan MANfaat pada Penggunaan Layanan Go-Pay bagi Minat Pengguna di Indonesia. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*.
- Arianti Ni Luh Novi, G. S. (2019). Menakar Keraguan Penggunaan QR Code Dalam Transaksi Bisnis. *Jurnal Manajemen dan Bisnis, Volume 16, No. 2*.
- Badri, M. (2020). Adopsi Inovasi Aplikasi Dompot Digital di Kota Pekanbaru. *Jurnal Inovasi Bisnis Vol.8, No.1*, 120-127.
- Databoks. (n.d.). Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/11/jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-capai-1967-juta#:~:text=Hasil%20survei%20Asosiasi%20Penyelenggara%20Jasa,9%25%20dibandingkan%20pada%202018%20lalu>.
- Dewi, D. D. (2021). Fenomena Transaksi Bisnis Online Di Era 4.0. *Jurnal Akuntansi Kontemporer (JAKO), VOL 13, NO 1*, 27-38.
- Farida, D. T. (Maret 2021). Analisis Komparasi Persepsi Konsumen Pengguna E-Wallet Ovo Dan Gopay Selama Pandemi Covid-19 (Studi kasus pada Pengguna Ovo dan Gopay di Surabaya). *JABEISTIK : Jurnal Analitika Bisnis, Ekonomi, Sosial dan Politik, Volume 1 Nomor 1*.
- Hesti Dwi Astuti, d. (2020). Cerdas Berbelanja Online Produk Kesehatan Dan Pangan Selama Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding "Seminar Nasional Online & Call For Papers"*.
- Hidayat Muhammad Taufik, Q. A. (2020). Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus) (User Acceptance of E-Wallet Using UTAUT 2 – A Case Study) . *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi, Vol. 9, No. 3*.

- Humairoh, Negara, A. K., & Immawati, S. A. (2020). Pertimbangan dan Sikap Milenial terhadap Minat Menggunakan E-Wallet: Pada Masa PSBB Pandemi Covid-19 di Kota Tangerang. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*.
- Josef Evan Sihaloho, d. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM di Medan. *Jurnal Manajemen Bisnis, Volume 17, No. 2*.
- Jurnalpost.com. (2021, Agustus 30). *Penggunaan Aplikasi Dompot Digital Meningkatkan Efektivitas Dan Efisiensi Yang Memudahkan Masyarakat Di Masa Pandemi*. Retrieved from <https://jurnalpost.com/penggunaan-aplikasi-dompot-digital-meningkatkan-efektivitas-dan-efisiensi-yang-memudahkan-masyarakat-di-masa-pandemi/24964/>:<https://jurnalpost.com/penggunaan-aplikasi-dompot-digital-meningkatkan-efektivitas-dan-efisiensi-yang-memudahkan-masyarakat-di-masa-pandemi/24964/>
- Mahrani, R. D. (2021). Apakah Penggunaan E-wallet Masa Pandemi Covid-19 Semakin Meningkat di Indonesia? . *Prosiding Konferensi Nasional Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, Vol. 01, No. 01*.
- Mazaya, F. (2019). Analisis Transaksi Pembayaran Nontunai Melalui E-Wallet: Perspektif Dari Modifikasi Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2.
- Mokhamad Iqbal Hardiky, D. K. (2021). Optimalisasi Digital Payment Sebagai Solusi Pembayaran Umkm Roti Kasur. *JRE: Jurnal Riset Entrepreneurship, 44-48*.
- Mutia, K. I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Dompot Digital Terhadap Transaksi Retail Mahasiswa . *Seminar Nasional Riset dan Teknologi (SEMNAS RISTEK)*.
- Nadya. (2016). Peran Digital Marketing Dalam Eksistensi Bisnis Kuliner Seblak Jeletet Murni . *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis Vol.1, No.2, 133-144*.
- Napitu Ulung, C. &. (2021). Sosialisasi Pembatasan Pelaksanaan Kegiatan Masyarakat (PPKM) Mikro Di Kelurahan Bah Kapul. *Communnity Development Journal, Vol.2, No. 2, Hal.232-241*.
- Nonika, I. (2020). Pengaruh Electronic Wallet terhadap Kegiatan Keuangan Indonesia (Perbandingan Aplikasi Electronic Wallet Milik Perusahaan Financial Technology terhadap Aplikasi Electronic Wallet milik BUMN). *University of Bengkulu Law Journal, Volume 5 Number 1*.

- Pramana, H. W. (2003). Kunci Sukses Aplikasi Penjualan Berbasis Acces. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Rifah, S. (2016). Fenomena *Cashless Society* di Era Milenial dalam Perspektif Islam. *Al Musthofa: Journal of Sharia Economics Vol.2, No.1 Juni*.
- Rohmah, A. (2020). Pandemi Covid-19 Dan Dampaknya Terhadap Perilaku Konsumen Di Indonesia . *Jurnal Inovasi Penelitian Vol.1 No.7 Desember 2020 ISSN 2722-9475 (Cetak), ISSN 2722-9467 (Online)* .
- Sabaruddin, S. M. (2018). Pemanfaatan *Qr Code* Dalam Pengembangan Sistem Informasi Kehadiran Siswa Berbasis Web. *Jurnal Teknologi & Manajemen Informatika - Vol.4 No.2*.
- Tandon, U., Kiran, R., & Sah, A. (2017). Analyzing customer satisfaction: users perspective towards online shopping. *Nankai Business Review International Vol.8, Issue.3, 7 August 2017, ISSN: 2040-8749*.
- Watmah Sri, d. (2020). Identifikasi Faktor Pengaruh Penggunaan Dompot Digital Menggunakan Metode TAM Dan UTAUT2. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering, Vol.6, No.1, 261-269*.
- Wiwik, W. (2020). Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-wallet OVO di Depok. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan, Volume 7 No. 1* .
- Yuliana, N. R. (2020). *E-WALLET*: Sistem Pembayaran Dengan Prinsip Hifzul Maal. *Jurnal Ekonomi Syariah Vol. 5. No. 2*.
- Zakaria, S. J. (2020). Peranan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) Desa Tales Kabupaten Kediri. *Generation Journal, Vol.4, No.1*.