

**MINAT MAHASISWA ASM SANTA MARIA SEMARANG ANGKATAN  
2019/2020, 2020/2021, 2021/2022 UNTUK MENGGUNAKAN UANG  
ELEKTRONIK (UE) DALAM BERTRANSAKSI**

**Bambang Kristianto Wibowo<sup>1</sup>, Naniek Risnawati<sup>2</sup>**

ASM Santa Maria Semarang

[bambangwibowo145@gmail.com](mailto:bambangwibowo145@gmail.com)<sup>1</sup>, [naniekrisnawati@yahoo.com](mailto:naniekrisnawati@yahoo.com)<sup>2</sup>

**Abstract.** *One of the impacts of advances in information and communication technology in the economic sector is that it makes it easier for people to transact using electronic money which is faster, safer, and healthier. Electronic money is legally regulated in BI Decree No. 20/6/PBI/2018 and Law no. 19 of 2016 concerning Information and Electronic Transactions using computers, computer networks or other electronic media. In the daily life of ASM Santa Maria Semarang students for the academic year 2019/2020 to.d. 2021/2022 most (52%) have used the electronic money. 48% have not used gadgets in transactions because not all students have NFC (Near Field Communication) on their gadgets. This research method uses a qualitative exposure approach through a numbered questionnaire. The results of this study are that ASM Santa Maria Semarang students for the academic year 2019/2020 – 2021/2022 really understand the types of electronic money used. The media used to support the use of electronic money are smartphone-type mobile phones and ATM machines. Students use electronic money because electronic money has many benefit. The inhibiting factor for students in using electronic money is that not all students have NFC (Near Field Communication) on their smartphones, and not all students have smartphones.*

**Keyword:** *electronic money, transaction, interest.*

**Abstraksi.** *Salah satu dampak kemajuan teknologi informasi dan komunikasi bidang ekonomi yaitu memudahkan masyarakat untuk bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik (UE) yang lebih cepat, aman, dan sehat. Uang elektronik secara hukum sudah diatur dalam Perat BI No. 20/6/PBI/ 2018 dan UU No. 19 Th 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan menggunakan komputer, jaringan komputer atau media elektronik lainnya. Dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa ASM Santa Maria Semarang tahun akademik 2019/2020 s.d. 2021/2022 sebagian besar (52%) telah menggunakan UE. Melalui HP jenis smartphone dan mesin ATM Sedangkan 48% belum menggunakannya dalam bertransaksi karena tidak semua mahasiswa memiliki NFC (Near Field Communication) di smartphonenya, dan tidak semua mahasiswa memiliki smartphone. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif ekspos facto melalui angket yang diangkakan. Hasil penelitian mahasiswa ASM Santa Maria Semarang angkatan TA 2019/2020 – 2021/2022 sangat memahami jenis-jenis uang elektronik (UE) yang digunakan. Media yang digunakan untuk bertransaksi menggunakan UE yaitu handphone jenis smartphone dan mesin ATM. Mahasiswa menggunakan UE karena kegunaannya yang luas. Faktor penghambat mahasiswa dalam menggunakan UE yaitu tidak semua mahasiswa memiliki NFC (Near Field Communication) di smartphonenya, dan tidak semua mahasiswa memiliki smartphone.*

**Kata kunci:** *uang elektronik, transaksi, minat.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era global sangat mempengaruhi kehidupan manusia dalam memenuhi kebutuhannya baik kebutuhan primer, sekunder maupun tertier. Terlebih dengan kemajuan IPTEK manusia sangat dimudahkan dalam bertransaksi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, berbisnis menawarkan jasa, barang maupun berorganisasi.

Dengan adanya pengaruh global perekonomian Indonesia mengalami perkembangan yang baik yaitu peningkatan angka pertumbuhan ekonomi mencapai 6%, artinya rata-rata semua sektor ekonomi mencapai angka pertumbuhan 6%. Sektor-sektor tersebut meliputi sektor perdagangan, industri, keuangan, transportasi, pertanian, pertambangan, konstruksi, jasa perorangan, jasa umum, jasa wanita.

Dengan tingkat pertumbuhan ekonomi yang mencapai 6% tersebut, maka terjadi situasi tingkat transaksi yang tinggi hal ini menyebabkan meningkatnya tingkat perputaran uang di masyarakat. Perputaran uang berevolusi dari uang tradisional ke uang modern, dari uang logam, uang kertas ke uang elektronik. Dengan meningkatnya perekonomian, yang menyebabkan meningkatnya transaksi bisnis barang dan jasa, diperlukan kriteria transaksi yang cepat dan aman serta sehat. Transaksi yang cepat diartikan pembayaran uang secara cepat. Transaksi yang aman diartikan

digunakannya uang yang legal, dan transaksi yang sehat diartikan terhadap penyebaran bakteri yang melekat pada uang kertas maupun logam.

Untuk mewujudkan transaksi yang cepat, aman, dan sehat, maka digunakan alat tukar modern dalam bertransaksi yang disebut uang elektronik yang diatur dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik dan ditegaskan dalam Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas UU No. 11 Th. 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai sebuah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer atau media elektronik lainnya.

Perekonomian Indonesia mengalami perkembangan yang baik, yaitu adanya peningkatan angka pertumbuhan ekonomi mencapai 6%, yang artinya rata – rata semua sektor ekonomi mencapai angka pertumbuhan 6%. Sektor – sektor tersebut meliputi sektor perdagangan, industri, keuangan, transportasi, pertanian, pertambangan, konstruksi, jasa perorangan, jasa umum, jasa wisata. Dengan tingkat pertumbuhan ekonomi yang mencapai 6% tersebut maka terjadi suatu situasi tingkat transaksi yang tinggi. Kondisi tersebut menyebabkan meningkatnya tingkat perputaran uang di masyarakat. Perputaran uang berevolusi dari uang tradisional ke uang modern, dari uang

logam, uang kertas ke uang elektronik. Dengan meningkatnya perekonomian, yang menyebabkan meningkatnya transaksi bisnis barang dan jasa, diperlukan kriteria transaksi yang cepat dan aman serta sehat. Transaksi yang cepat diartikan pembayaran uang secara cepat. Transaksi yang aman diartikan digunakannya uang yang legal

dan transaksi yang sehat diartikan terhadap penyebaran bakteri yang melekat pada uang kertas maupun logam. Untuk mewujudkan transaksi yang cepat, aman, dan sehat, maka digunakan alat tukar modern dalam bertransaksi yang disebut uang elektronik yang diatur dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik.

Untuk itu kegiatan ekonomi dengan transaksinya dapat melibatkan semua segmen masyarakat, termasuk segmen pelajar dan mahasiswa. Mahasiswa ASM Santa Maria Semarang yang merupakan elemen segmen pelajar mahasiswa, dalam kehidupannya sehari-hari terlibat dalam transaksi ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Berdasarkan latar belakang di atas mendorong mahasiswa tertarik untuk mengkajinya dalam bentuk penelitian tentang “Minat Mahasiswa ASM Santa Maria Semarang Angkatan 2019/2020, 2020/2021, 2021/2022 Untuk Menggunakan Uang Elektronik (UE) Dalam Bertransaksi”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini:

1. Faktor-faktor apakah yang menyebabkan mahasiswa menggunakan UE ?
2. Media Elektronik apa yang digunakan mahasiswa untuk bertransaksi ?
3. Jenis-jenis UE apa yang digunakan oleh mahasiswa?
4. Faktor-faktor apa yang menjadi penghambat mahasiswa dalam menggunakan UE?

## LANDASAN TEORI

### 2.1 Pengertian, Manfaat, Jenis, Kelebihan dan Dasar Hukum

#### 2.1.1 Uang Elektronik (E-Money)

Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 Perubahan Atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/ 2009 Tentang Uang Elektronik (e-money), adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur:

- a. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit
- b. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip
- c. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut dan
- d. Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam

undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Sedangkan menurut Kasmir (2008) uang secara luas sebagai sesuatu yang dapat diterima secara umum sebagai alat pembayaran dalam suatu wilayah tertentu atau sebagai alat pembayaran utang atau sebagai alat untuk melakukan pembelian barang dan jasa.

Berdasarkan kedua definisi di atas uang elektronik dapat diartikan sebagai alat pembayaran yang berbentuk elektronik (non tunai) yang nilai uangnya sesuai dengan nilai uang yang disetorkan kepada penerbit yang kemudian nilai uang tersebut dimasukkan dalam media elektronik yang berupa chip atau media server secara sah.

#### 2.1.2 Manfaat Uang Elektronik (UE)

Manfaat UE menurut Decky Hendarsyah (2016) diantaranya adalah:

- a. Lebih praktis, cepat, fleksibel dan nyaman dibandingkan dengan uang tunai, khususnya untuk transaksi yang bernilai kecil, disebabkan nasabah tidak perlu menyediakan sejumlah uang pas untuk suatu transaksi atau harus menyimpan uang kembalian.
- b. Uang elektronik dapat diisi ulang melalui berbagai sarana yang disediakan oleh penerbit.
- c. Tingkat kepuasan konsumen yang semakin bertambah dengan berkurangnya biaya transaksi.
- d. Adanya sumber pendapatan bagi penyedia jasa pembayaran non tunai.
- e. Uang elektronik mudah didapatkan dan digunakan.

- f. Uang elektronik lebih menjamin kepastian dan perlindungan hak konsumen.
- g. Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu transaksi dengan uang elektronik dapat dilakukan jauh lebih singkat dibandingkan transaksi dengan kartu kredit atau kartu debit, karena tidak harus memerlukan otorisasi on-line, tanda tangan maupun PIN.
- h. Selain menghemat uang kembalian, uang elektronik juga mendorong orang untuk berhemat dengan cara bijak memperhitungkan pengeluaran.
- i. Mendapatkan pelayanan khusus seperti potongan harga lebih besar, merchandising hingga promo-promo menguntungkan lainnya.
- j. Menggunakan uang elektronik adalah bentuk andil dan peran serta warga negara dalam mendukung program pemerintah mewujudkan less cash society.

#### 2.1.3 Jenis Uang Elektronik

Berdasarkan masa berlaku UE dibedakan menjadi dua jenis menurut Surat Edaran Bank Indonesia Nomor 11/11/DASP, Perihal Uang Elektronik, (Jakarta: BI, tertanggal 13 April 2009), yaitu:

- a. Reloadable adalah uang elektronik yang dapat dilakukan pengisian ulang, dengan kata lain, apabila masa berlakunya sudah habis dan atau nilai uang elektroniknya sudah habis terpakai, maka uang elektronik tersebut dapat digunakan kembali untuk dilakukan pengisian ulang.
- b. Disposable adalah uang elektronik

yang tidak dapat diisi ulang, apabila masa berlakunya sudah habis dan atau nilai uang elektroniknya sudah habis terpakai, maka uang elektronik tersebut tidak dapat digunakan kembali untuk dilakukan pengisian ulang.

Sedangkan jenis-jenis uang elektronik menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 pada pasal 1A ayat 1 sampai 3 menyebutkan bahwa berdasarkan pencatatan data identitas pemegang, uang elektronik dapat dibedakan menjadi 2 (dua) jenis, yaitu:

- a. Uang elektronik yang data identitas pemegangnya terdaftar dan tercatat pada penerbit (registered).
- b. Uang elektronik yang data identitas pemegangnya tidak terdaftar dan tidak tercatat pada penerbit (unregistered).

#### 2.1.4 Kelebihan

Uang elektronik ini mempunyai banyak kelebihan menurut Decky Hendarsyah (2016), yakni:

- a. Lebih praktis, cepat, fleksibel dan nyaman dibandingkan dengan uang tunai.
- b. Media yang digunakan tidak memerlukan tempat seperti uang tunai karena berbentuk kartu ataupun sel yang gampang dibawa kemana-kemana.
- c. Tidak memerlukan tanda tangan atau PIN dalam transaksi sehingga tidak membutuhkan waktu lama.
- d. Tidak membutuhkan uang

kembali dalam bentuk uang recehan, karena setiap transaksi akan langsung terpotong pada uang elektronik.

- e. Bisa digunakan untuk transaksi keuangan online di Internet dan lintas Negara tanpa perlu mentransfer atau kliring uang melalui rekening bank.
- f. Untuk mengisi dana pada uang virtual bisa ditransfer dari banyak bank, tinggal dipilih sesuai dengan rekening bank yang dimiliki oleh pelanggan.
- g. Website uang virtual sudah dilengkapi dengan data security (SSL), sehingga bisa dikatakan aman dalam bertransaksi
- h. Meminimalisir peredaran uang palsu sehingga bisa menekan angka kriminalitas karena tidak perlu kemana-mana membawa uang tunai.
- i. Dengan memakai uang elektronik pun jauh lebih “sehat” dibandingkan penggunaan uang tunai terutama uang kertas. Sebagai pengguna uang kertas masyarakat jarang menyadari kalau terdapat banyak bakteri yang tertinggal di uang tunai, sedangkan jika menggunakan uang elektronik jarang berpindah-pindah tangan.
- j. Uang elektronik juga bisa menekan biaya pengelolaan uang rupiah dan cash handling.

#### 2.1.5 Dasar Hukum

Dasar Hukum Penyelenggaraan Uang Elektronik telah diatur dalam :

- a. Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tanggal 13 April 2009 tentang Uang Elektronik

(Electronic Money).

- b. Surat Edaran Bank Indonesia No.11/11/DASP tanggal 13 April 2009 perihal Uang Elektronik (Electronic Money).

## 2.2 Minat

### 2.2.1 Pengertian Minat

- a. Minat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu kecondongan hati yang besar kepada sesuatu atau gairah. Menurut Novia Indah dan Heni Iswati (2021), minat dianggap sebagai keadaan dimana sebelum seseorang melakukan suatu kegiatan, kemudian bisa digunakan menjadi sebuah dasar ketika meramalkan Tindakan atau perilaku dari seseorang tersebut.
- b. Ani Herwatin (2019) mengatakan bahwa adanya minat dari pengguna berarti adanya kemauan untuk bertindak dan menggunakan sesuatu. Namun sejauh mana minat tersebut dapat berperan penting adalah terkait dengan seberapa besar relevansinya terhadap kebutuhan diri. Minat timbul karena sudah pernah melakukan hal tersebut sebelumnya dan merasa tertarik untuk mau melakukannya lagi. Akan tetapi, hal ini tidaklah mutlak, karena minat juga dapat timbul karena rasa keingin-tahuan seseorang terhadap sesuatu yang belum ia lakukan.
- c. Fatmawati (2015) menyatakan minat penggunaan teknologi sebagai penentu dan dasar dari sebuah penerimaan teknologi, sehingga menjadi kecenderungan untuk tetap menggunakan teknologi tersebut. Minat menggunakan ewallet berarti

seseorang memiliki rasa ingin untuk menggunakan e-wallet dalam memenuhi sebagian kebutuhan traksaksinya.

- d. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan minat merupakan kecenderungan pada seseorang yang ditandai dengan rasa senang atau ketertarikan pada objek tertentu disertai dengan adanya pemusatan perhatian kepada objek tersebut dan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas objek tertentu, sehingga mengakibatkan seseorang memiliki keinginan untuk terlibat secara langsung dalam suatu objek atau aktivitas tertentu, karena dirasakan bermakna bagi dirinya dan ada harapan yang dituju.

Terdapat tiga dimensi untuk melakukan pengukuran terhadap minat penggunaan seseorang menurut Cheng yang telah dikutip oleh Andrean Septa Yogananda dan I Made Bayu Dirgantara (2017), yaitu:

- a. Akan menggunakan produk dimasa depan.
- b. Akan sering menggunakan produk di masa depan.
- c. Akan terus menggunakan produk dimasa depan.

## 2.3. Transaksi Elektronik

### 2.3.1 Pengertian Transaksi Elektronik

Dikdik M. dan Elisatris Gultom (2005) menyatakan secara umum, e-commerce dapat didefinisikan sebagai bentuk transaksi perdagangan atau perniagaan barang dan jasa (trade of goods and service) dengan menggunakan media

elektronik. Sedangkan Desy Ary Setyawati (2017) berpendapat transaksi elektronik merupakan model perjanjian jual-beli dengan karakteristik yang berbeda dengan model transaksi jual-beli konvensional. Sebagaimana dalam perdagangan konvensional, transaksi elektronik menimbulkan perikatan antara para pihak untuk memberikan suatu prestasi. Implikasi dari perikatan itu adalah timbulnya hak dan kewajiban serta tanggung jawab yang harus dipenuhi oleh para pihak yang terlibat.

### 2.3.2 Pembayaran Transaksi Elektronik

Menurut Abdul Halim Barkatullah (2017) ada banyak cara pembayaran transaksi di internet, salah satu yang paling populer menggunakan kartu kredit. Jika dikelompokkan paling tidak ada 5 model mekanisme utama:

- a. Transaksi model ATM, dilakukan hanya oleh institusi finansial dan pemegang akun yang mengambil atau menyetor uangnya dari akun masing-masing
- b. Pembayaran tanpa perantara dengan mata uang yang sama
- c. Pembayaran dengan perantara pihak ke tiga, kartu kredit termasuk jenis ini
- d. Micropayment, pembayaran receh yang kecil tanpa overhead transaksi yang tinggi
- e. Anonymous digital cash, uang elektronik yang dienkripsi.

### 2.3.3 Keuntungan Penggunaan Transaksi Elektronik

Menurut Dikdik M. dan Elisatris Gultom (2005) keuntungan penggunaan e-commerce dapat dibedakan menjadi 2

(dua) bagian, yakni keuntungan bagi pedagang dan keuntungan bagi pembeli.

Adapun keuntungan bagi pedagang adalah :

- a. Dapat digunakan sebagai lahan untuk menciptakan pendapatan (revenue generation) yang sulit atau tidak dapat diperoleh melalui cara konvensional, seperti memasarkan langsung produk atau jasa; menjual informasi, iklan (baner), membuka cybermall, dan sebagainya;
- b. Menurunkan biaya operasional. Berhubungan langsung dengan pelanggan melalui internet dapat menghemat kertas dan biaya telepon, tidak perlu menyiapkan tempat ruang pameran (outlet), staf operasional yang banyak, gudang yang besar dan sebagainya;
- c. Memperpendek product cycle dan management supplier. Perusahaan dapat memesan bahan baku atau produk supplier langsung ketika ada pemesanan sehingga perputaran barang lebih cepat dan tidak perlu gudang besar untuk menyimpan produk-produk tersebut;
- d. Melebarkan jangkauan (global reach). Pelanggan dapat menghubungi perusahaan/penjual dari manapun di seluruh dunia;
- e. Waktu operasi tidak terbatas. Bisnis melalui internet dapat dilakukan selama 24 jam per hari, 7 hari per minggu;
- f. Pelayanan ke pelanggan lebih baik. Melalui internet pelanggan bisa menyampaikan kebutuhan maupun keluhan secara langsung sehingga perusahaan dapat meningkatkan

pelayanannya.

Sedangkan keuntungan bagi pembeli, antara lain:

- a. Home Shopping. Pembeli dapat melakukan transaksi dari rumah sehingga dapat menghemat waktu, menghindari kemacetan, dan menjangkau toko-toko yang jauh dari lokasi;
- b. Mudah melakukan. Tidak perlu pelatihan khusus untuk bisa belanja atau melakukan transaksi melalui internet;
- c. Pembeli memiliki pilihan yang sangat luas dan dapat membandingkan produk maupun jasa yang ingin dibelinya;
- d. Tidak dibatasi waktu. Pembeli dapat melakukan transaksi kapan saja selama 24 jam per hari, 7 hari per minggu;
- e. Pembeli dapat mencari produk yang tidak tersedia atau sulit diperoleh di outlet-outlet/pasar tradisional

## **METODE PENELITIAN**

### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan *ex post facto*. Dalam penelitian ini tidak memperlakukan variabel penelitian, melainkan mengkaji fakta-fakta yang telah terjadi dan pernah dilakukan oleh subjek penelitian. Jenis data dalam penelitian ini adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan.

### **3.2 Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi merupakan wilayah

generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan, untuk kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2002:57). Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa ASM Santa Maria Semarang program Diploma III Sekretari Angkatan Akademik 2018/2019, 2019/2020, 2020/2021.

Sampel dalam penelitian ini mencakup 10 % dari populasi yang ada sebanyak 100 mahasiswa. Sampel penelitian diambil secara bebas.

### **3.3. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.**

Yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah media komunikasi, jenis uang elektronik yang digunakan dalam transaksi.

### **3.4 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data di lapangan guna mengungkap variabel-variabel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup yang terdiri atas pertanyaan ataupun pernyataan dengan beberapa alternatif jawaban tertentu. Instrumen penelitian disusun berdasar atas kisi-kisi variabel penelitian.

### **3.5 Teknik Analisis Data**

Data yang terkumpul kemudian dianalisa menggunakan teknik deskriptif kualitatif dengan teknik prosentasi.

## UANG ELEKTRONIK

Tabel IV.1

E-money ada yang berbasis chip (kartu)

No	Jwbn. Mahasiswa	Jml.	Prosentase
1	Sangat Setuju	18	45%
2	Setuju	19	48%
3	Ragu Ragu	3	8%
4	Tidak Setuju	0	0%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0%
TOTAL		40	100%

Mahasiswa mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang baik, bahwa e-money ada yang berbentuk kartu, misalnya Mandiri E-Money, BRI Brizzi, BNI Tapcash, BTN Blink, BCA Flazz, Indomart Card, T-Cash Telkomsel, XL tunai, BBM Money Bank Permata, yang didalamnya ada chipnya. Hal ini ditunjukkan pada jawaban mahasiswa dengan prosentase sebanyak 45% sangat setuju & 48% setuju.

Tabel IV.2

E-money ada yang berbasis internet/server

No	Jwbn. Mahasiswa	Jml.	Prosentase
1	Sangat Setuju	18	45%
2	Setuju	20	50%
3	Ragu Ragu	2	5%
4	Tidak Setuju	0	0%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0%
TOTAL		40	100%

Mahasiswa mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang baik bahwa ada E-money yang berbasis server, misalnya Sakuku BCA, Link Aja, OVO, GoPay, DOKU Wallet, Dana. Hal ini ditunjukkan pada jawaban mahasiswa dengan prosentase sebanyak 45% sangat setuju dan 50% setuju.

Tabel IV.3

E-money dipakai untuk transaksi elektronik

No	Jwbn. Mahasiswa	Jmlh.	Prosentase
1	Sangat Setuju	23	58%
2	Setuju	16	40%
3	Ragu Ragu	1	3%
4	Tidak Setuju	0	0%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0%
TOTAL		40	100%

Mahasiswa mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang baik bahwa e-money dipakai untuk transaksi elektronik, yang mana kebanyakan menggunakan sarana mesin EDC, ATM, SMS banking, Internet Banking, Mobile Banking. Hal tersebut ditunjukkan pada jawaban mahasiswa dengan presentase sebanyak 58% sangat setuju dan 40% setuju.

Tabel IV.4

Contoh e-money berbasis kartu : Flazz dari BCA, Brizzi dari BRI, Tap-Izy dari Telkomsel, e-tol

No	Jwbn. Mahasiswa	Jmlh.	Prosentase
1	Sangat Setuju	21	53%
2	Setuju	18	45%
3	Ragu Ragu	0	0%
4	Tidak Setuju	1	3%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0%
TOTAL		40	100%

Mahasiswa mempunyai pemahaman dan pengetahuan yang baik mengenai jenis-jenis e-money berbasis kartu meliputi Flazz dari BCA, Brizzi dari BRI, Tap-izy dari Telkomsel, E-tol. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya jawaban mahasiswa yang menunjukkan 53% sangat setuju dan 45% setuju.

Tabel IV.5

E-money berbasis internet disebut juga e-wallet

No	Jwbn. Mahasiswa	Jmlh.	Prosentase
1	Sangat Setuju	15	38%
2	Setuju	20	50%
3	Ragu Ragu	4	10%
4	Tidak Setuju	0	0%
5	Sangat Tidak Setuju	1	3%
TOTAL		40	100%

Mahasiswa mempunyai pemahaman dan pengetahuan yang baik tentang e-money yang berbasis internet yang disebut juga sebagai e-wallet. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya 38% mahasiswa menjawab sangat setuju dan 50% setuju.

Tabel IV.6

Contoh e-wallet adalah Go-pay, OVO, Dana, Linkaja.

No	Jwbn. Mahasiswa	Jmlh.	prosentase
1	Sangat Setuju	19	48%
2	Setuju	19	48%
3	Ragu Ragu	2	5%
4	Tidak Setuju	0	0%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0%
TOTAL		40	100%

Mahasiswa punya pemahaman yang baik tentang e-wallet yang beredar di masyarakat, yang meliputi OVO, GoPay, Dana, Link aja, dan sebagainya. Hal ini ditunjukkan oleh adanya mahasiswa yang menjawab sangat setuju sejumlah 48% dan setuju 48%.

## MINAT

Tabel IV.7

E-wallet lebih luas penggunaannya

No	Jwbn. Mahasiswa	Jmlh.	prosentase
1	Sangat Setuju	19	48%
2	Setuju	18	45%

3	Ragu Ragu	3	8%
4	Tidak Setuju	0	0%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0%
TOTAL		40	100%

Mahasiswa mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang kegunaan e-wallet yang luas, yaitu bisa digunakan untuk transaksi online, membayar tagihan, membeli pulsa, TV kabel, hingga investasi oleh masyarakat yang sudah memahami teknologi digital.

Tabel IV.8

E-wallet tidak mudah hilang karena berbasis aplikasi

No	Jwbn. Mahasiswa	Jmlh.	prosentase
1	Sangat Setuju	19	48%
2	Setuju	17	43%
3	Ragu Ragu	4	10%
4	Tidak Setuju	0	0%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0%
TOTAL		40	100%

Mahasiswa punya pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang keamanan menggunakan e-wallet dari kehilangan e-wallet lebih aman dari resiko kehilangan karena menggunakan aplikasi yang tatanannya terdapat di dalam smartphone, sehingga tidak mudah hilang. Hal tersebut disimpulkan dari jawaban mahasiswa sebanyak 48% sangat setuju dan 43% setuju.

Tabel IV.9

E-tol, Brizzi, lebih mudah hilang karena berbasis chip/kartu

No	Jwbn. Mahasiswa	Jmlh.	prosentase
1	Sangat Setuju	12	30%
2	Setuju	16	40%
3	Ragu Ragu	6	15%
4	Tidak Setuju	6	15%

10.33747

5	Sangat Tidak Setuju	0	0%
TOTAL		40	100%

Mahasiswa mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang kerawanan e-money berbasis kartu yang lebih mudah hilang, dikerenakan bentuknya yang tipis dan kecil. Hal tersebut di tunjukkan oleh adanya mahasiswa yang menjawab sangat setuju 30% dan setuju 40%

Tabel IV.10

E-money dapat diisi ulang melalui smartphone dan ATM

No	Jwbn. Mahasiswa	Jml.	prosentase
1	Sangat Setuju	23	58%
2	Setuju	17	43%
3	Ragu Ragu	0	0%
4	Tidak Setuju	0	0%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0%
TOTAL		40	100%

Mahasiswa mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang pengisian e-saldo atau *top up* e-money, yaitu dapat dilakukan dengan melalui smartphone dan ATM

Tabel IV.11

Apakah mahasiswa berminat menggunakan e-money untuk bertransaksi

No	Jwbn. Mahasiswa	Jml.	Prosentase
1	Berminat	40	100%
2	tidak berminat	0	0%
TOTAL		40	100%

Dengan mempunyai pengetahuan dan pemahaman tentang e-money, dimana kegunaannya mahasiswa menjadi berminat untuk mempergunakan e-money untuk melakukan transaksi. Hal ini ditunjukkan oleh prosentase sebesar 100%.

Tabel IV.12

E-money berbasis apakah yang diminati mahasiswa

No	Jwbn. Mahasiswa	Jml.	Prosentase
1	Kartu	18	45%
2	Server	22	55%
TOTAL		40	100%

Dari adanya 1 basis e-money, yaitu berbasis kartu dan server, maka mahasiswa cenderung memilih menggunakan yang berbasis server, karena dapat disimpan di handphone dan tidak mudah hilang serta lebih mudah penggunaannya. Hal ini ditunjukkan oleh pilihan mahasiswa sebesar 55%.

## TRANSAKSI ELEKTRONIK

Tabel IV.13

Mahasiswa menggunakan e-money untuk melakukan pembelian

No	Jwbn. Mahasiswa	Jml.	Prosentase
1	Sembako	9	16%
2	Sandang	8	14%
3	buku pustaka	4	7%
4	Indekost	3	5%
5	Lainnya	32	57%
TOTAL		56	100%

Penggunaan e-money oleh mahasiswa untuk bertransaksi meliputi pembelian sembako 16%, pembelian sandang 14%, pembelian buku pustaka 7%, pembayaran indekost 5%, sedangkan untuk keperluan lainnya, misalnya pembelian tiket, kosmetik, sepatu/sandal, rekreasi sebesar 57%

Tabel IV.14

Mahasiswa berminat menggunakan e-money karena

No	Jwbn. Mahasiswa	Jml.	prosentase
1	mudah dibawa	24	37%
2	Aman	14	22%

10.33747

3	luas penggunaannya	26	40%
4	Lainnya	1	2%
TOTAL		65	100%

Mahasiswa mempunyai alasan kuat menggunakan e-money karena luas penggunaannya, yaitu bisa digunakan untuk pembayaran elektronik berbagai keperluan sebesar 40%

Tabel IV.15

Mahasiswa mulai menggunakan e-money sejak kapan

No	Jwbn. Mahasiswa	Jml.	prosentase
1	SMP	1	3%
2	SM	16	40%
3	Kuliah	17	43%
4	Lainnya	6	15%
TOTAL		40	100%

Sejak menjadi mahasiswa, maka minat untuk menggunakan e-money mulai tumbuh. Hal ini dikarenakan mahasiswa mendapatkan literasi di kampus setelah mengikuti kuliah keuangan dan perbankan maupun setelah berinteraksi dengan sesama mahasiswa. Penggunaan e-money tersebut ditunjukkan oleh prosentase sebesar 43%.

Tabel IV.16

Berapakah nilai nominal transaksi transaksi mahasiswa setiap bulannya

No	Jwbn. Mahasiswa	Jml.	prosentase
1	< Rp 200.000	13	33%
2	Rp 200.000 - Rp 500.000	17	43%
3	> Rp 500.000	10	25%
TOTAL		40	100%

Sebagian besar mahasiswa (43%) melakukan transaksi mempergunakan e-money mencapai nominal antara Rp. 200.000 sampai dengan Rp. 500.000, untuk melakukan pembelian sembako, sandang, buku pustaka, indekost, pembelian tiket,

pembelian kosmetik, kegiatan rekreasi.

## MEDIA

Tabel IV.17

Apakah mahasiswa mempunyai smartphone?

No	Jwbn. Mahasiswa	Jml.	prosentase
1	Punya	36	90%
2	tidak punya	4	10%
TOTAL		40	100%

Sebagian besar mahasiswa (90%) mempunyai smartphone (telepon pintar) untuk mengakses e-money, karena pertimbangan keamanan, kepraktisan, kemudahan mengakses e-money, kehematan dan mengikuti perkembangan teknologi. Sedangkan sebagian kecil mahasiswa (10%) belum mempergunakan smartphone (10%)

Tabel IV.18

Apakah mahasiswa mempunyai smartphone lebih dari satu

No	Jwbn. Mahasiswa	Jml.	prosentase
1	Punya	8	20%
2	tidak punya	32	80%
TOTAL		40	100%

Sebagian besar mahasiswa (80%) memiliki satu buah smartphone, sedangkan yang memiliki smartphone lebih dari satu buah sebesar (20%).

Tabel IV.19

Apabila memiliki lebih dari satu smartphone, apakah semua smartphone tersebut digunakan untuk e-money?

No	Jwbn. Mahasiswa	Jml.	prosentase
1	Ya	12	30%
2	Tidak	28	70%
TOTAL		40	100%

Pada mahasiswa yang memiliki smartphone lebih dari satu buah, hanya 30%

yang mempergunakan untuk mengakses e-money, sedangkan yang sebagian besar (70%) belum dipergunakan untk mengakses e-money.

Tabel IV.20  
 Koneksi apakah yang digunakan mahasiswa?

No	Jwbn. Mahasiswa	Jml.	prosentase
1	Wifi	15	38%
2	data seluler	25	63%
TOTAL		40	100%

Dalam mengakses internet, sebagian besar mahsaiswa (63%) mempergunakan data selular, hal ini disebabkan karena bisa mengakses internet dari berbagai lokasi dan tidak terikat terbatasnya tempat dan waktu, sedangkan sebagian mahasiswa mengakses internet mempergunakan wifi (38%).

Tabel IV.21  
 Apakah smartphone mahasiswa terdapat NFC (*Near Field Communication*)?

No	Jwbn. Mahasiswa	Jml.	prosentase
1	Ada	17	43%
2	Tidak	23	58%
TOTAL		40	100%

Dengan adanya NFC pada handphone, maka akan memudahkan pertukaran data, pengisian saldo e-money, pengecekan saldo e-money maupun melakukan transaksi elektronik. Sebagian besar mahasiswa handphonenya belum memiliki NFC (58%) sedangkan yang sudah memiliki NFC sebesar 43%.

Tabel IV.22  
 Media apakah yang dipakai mahasiswa untuk menggunakan e-money?

No	Jwbn. Mahasiswa	Jml.	Prosentase
1	HP	34	85%
2	Mesin ATM	6	15%
TOTAL		40	100%

Sebagian kecil mahasiswa (15%) dalam mengakses e-money mempergunakan ATM (*authentic teller mechanic / Mesin Anjungan Tunai*), sedangkan sebagian besar mahasiswa (85%) menggunakan handphone untuk mengakses e-money.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

- Mahasiswa ASM Santa Maria Semarang angkatan tahun akademik 2019/2020 – 2021/2022 sangat memahami jenis-jenis uang elektronik (UE) yang digunakan. Sehingga mahasiswa menggunakan UE yang berbasis *Chip*, misalnya Mandiri Money, BNI Tapcash, BTN Link, BRI Brizzi, dan UE yang berbasis server misalnya OVO, Go Pay, Dana, Link Aja, Doku Wallet. Hal ini ditunjukkan pada tabel 1,2,3,4,5,6.
- Adapun media yang digunakan untuk mendukung kegiatan penggunaan uang elektronik (UE) adalah handphone jenis *smartphone* (tabel 17, 18, 19, 20, 21, 22) dan anjuran ATM (tabel 22).
- Mahasiswa menggunakan UE karena UE mempunyai kegunaan yang luas (tabel 7), tidak mudah hilang (tabel 8, 9, 1), praktis pengisiannya/*top up* (tabel 10), bisa untuk bertransaksi (tabel 11, 13), maka mahasiswa sangat berminat menggunakan uang elektronik (UE) (tabel 14, 15).
- Faktor penghambat mahasiswa dalam menggunakan UE adalah tidak semua mahasiswa memiliki NFC (*Near Field Communication*) di *smartphone* nya (tabel 21) dan tidak semua mahasiswa memiliki *smartphone* (tabel 17)

## DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Choiril. (2018). E-Money (Uang Elektronik) Dalam Perspektif Hukumsyari'ah, Kediri. Jurnal Qawanin.
- Barkatullah, Abdul Halim. (2017). Hukum Transaksi Elektronik Di Indonesia, Bandung. Penerbit Nusa Media.
- Mansur, Dikdik M. Arief & Elisatris Gultom. (2005). Aspek Hukum Teknologi Informasi, Bandung. PT Refika Aditama.
- Hendarsyah, Decky. (2016). Penggunaan Uang Elektronik Dan Uang Virtual Sebagai Pengganti Uang Tunai Di Indonesia, Riau. Jurnal.
- Herwatin, Ani dkk. (2019). Antologi Pustakawan, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kasmir. (2008). Bank dan Lembaga Keuangan Lainnya, Jakarta. PT. Rajagrafino Persada.
- Lestari, Novia Indah dan Heni Iswati. (2021). The Effect of SMEs Product Quality and Social Media on Repurchase Interest With Cudtomer Satisfaction as asn Intervening Variable. Jurnal Akuntansi dan Bisnis.
- Setyawati, Desy A., Dahlan, & M. Nur Rasyid. (2017). Perlindungan Bagi Hak Konsumen Dan Tanggung Jawab Pelaku Usaha Dalam Perjanjian Transaksi Elektronik, Banda Aceh. Syiah Kuala Law Journal.
- Slameto. (2003). Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, Jakarta. Rineka Cipta.
- Yogananda, A. S., & Dirgantara, I. M. B., (2017). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik. Diponegoro Journal of Management.