

Persepsi Masyarakat Kota Batam Terhadap Transformasi *Digital Payment*

Vitri Aprilla Handayani, Huiliana Tarsila, Endang Hidayati, Rahayu Saputri, Jossa Parero

Institut Teknologi Batam

vitri@iteba.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi ini merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan saat ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap teknologi informasi tidak hanya mempengaruhi sebuah sistem informasi, akan tetapi berpengaruh juga pada kehidupan sehari-hari, baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, politik, sosial dan budaya. Internet sekarang telah menjadi media transaksi masyarakat Indonesia untuk bertransaksi dalam penjualan maupun pembelian secara *online*. Sistem pembayaran terus berevolusi mengikuti evolusi uang dengan 3 unsur penggerak yaitu inovasi teknologi & model bisnis, tradisi masyarakat, dan kebijakan otoritas. Pada penelitian ini mengukur persepsi Masyarakat terhadap Transformasi *Cash Payment* ke *Digital Payment* pada masyarakat Kota Batam yang dilakukan dengan metode pengumpulan data angket tertutup menggunakan *google form*, dengan analisis deskriptif kualitatif. Hasil yang diperoleh, sebagian besar responden merupakan pengguna *e-wallet* yang tergolong sering dalam frekuensi penggunaannya, namun ada beberapa responden yang dalam frekuensi penggunaannya masih dalam taraf biasa saja (tidak terlalu sering). Tingkat kenyamanan dan kemudahan dalam penggunaan *e-wallet* cukup tinggi. Artinya *e-wallet* sudah bisa diterima dikalangan masyarakat sebagai alat pembayaran yang mudah dan nyaman digunakan dibanding pembayaran tunai, serta mampu meminimalisir kesalahan dalam melakukan transaksi pembayaran.

Key Words: Transformasi, Cash Payment, E-Wallet, Deskriptif Kualitatif

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi ini merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan saat ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap teknologi informasi tidak hanya mempengaruhi sebuah sistem informasi, akan tetapi berpengaruh juga pada kehidupan sehari-hari, baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, politik, sosial dan budaya. Internet sekarang telah menjadi media transaksi masyarakat Indonesia untuk bertransaksi dalam penjualan maupun pembelian secara *online* (Parmalee, 2004).

Sistem digitalisasi alat ini telah menambah seluruh lini kehidupan manusia, termasuk sistem pembayaran. Sistem pembayaran merupakan bagian penting terhadap maju/mundurnya ekonomi negara. Hal ini dikarenakan efektivitas perekonomian suatu negara sangat dipengaruhi oleh kelancaran mekanisme dalam sistem pembayaran. Sistem pembayaran yang efisien dapat diukur dari kemampuan dalam menciptakan biaya yang minimal untuk mendapatkan manfaat dari suatu kegiatan transaksi karena kegiatan transaksi itu penting dalam siklus perekonomian, dimana kegiatan tersebut melibatkan

alat pembayaran. Alat pembayaran digunakan sebagai media pembayaran (Indonesia, 2019).

Sistem pembayaran terus berevolusi mengikuti evolusi uang dengan 3 unsur penggerak yaitu inovasi teknologi & model bisnis, tradisi masyarakat, dan kebijakan otoritas. Awal mula alat pembayaran yaitu sistem barter antarbarang yang diperjualbelikan. Hanya saja masalah muncul ketika dua orang ingin bertukar tidak sepakat dengan nilai pertukarannya atau salah satu pihak tidak terlalu membutuhkan barang yang akan ditukar. Untuk mengatasi hal itu, manusia mengembangkan uang komoditas. Komoditas di sini adalah barang dasar yang hampir dibutuhkan oleh semua orang, misalnya garam, teh, tembakau, hingga biji-bijian. Hewan ternak digunakan sebagai uang komoditas pada tahun 900 hingga 6000 Sebelum Masehi (SM). Gandum, sayuran, dan tumbuhan kemudian juga dijadikan uangkomoditas setelah muncul budaya pertanian (Tarantang et al., 2019). Selanjutnya uang primitif mulai digunakan sekitar tahun 1200 SM dan berupa cangkang kerang atau cangkang hewan lainnya. Orang Tionghoa mulai memproduksi imitasi kerang cowrie yang terbuat dari logam dan tembaga. Sekitar tahun 100 SM, potongan kulit rusa putih dengan ukuran dan diberi berbagai jenis warna juga pernah digunakan sebagai alat pembayaran. Uang kertas mulai digunakan pada sebagai alat pembayaran. Swedia merupakan negara pertama di Benua Eropa yang menggunakan uang kertas ditahun 1661 setelah pabrik kertas didirikan pada tahun 1150 di Spanyol. (Indonesia, 2020)

Digital *payment* merupakan sebuah inovasi transaksi pembayaran yang saat ini sedang marak digunakan. Perkembangan *digital payment* dimulai padatahun 1887. Pada saat itu, *digital payment* hanya berupa gagasan transaksi dengan menggunakan kartu kredit (Houston, 2019). Adapun beberapa aplikasi *digital payment* yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah *GoPay*, *ShopeePay*, *OVO*, *Dana*, *Link Aja* dan berbagai *M-Banking* yangdisediakan oleh bank-bank tertentu (Saputra, 2019). Bank Indonesia Perwakilan Kepri proyeksi pengembangan sistem pembayaran digital di Batam menuju ke arah positif. Dari data Quick Response Indonesian Standard (QRIS), hingga Triwulan I di Kepri ada sebanyak 137.272 merchant atau tenant, telah menerapkan sistem transaksi digital. Angka ini meningkat sebesar 10,28 persen dibandingkan akhir tahun 2021, dengan jumlah merchant QRIS sebanyak 124.472 merchant. Dari sisi pengguna sampai dengan Februari 2022 terdapat penambahan jumlah pengguna baru sebanyak 56.600 pengguna, atau meningkat sebesar 92,65% dibanding akhir tahun 2021 yang tercatat sebesar 61.086 pengguna.

pada sistem pembayaran non-tunai, instrumen yang digunakan berupa Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK), cek, bilyet giro, nota debit, maupun uang elektronik (card based dan server based). Cakupan sistem pembayaran non-tunai dikelompokkan menjadi 2 jenis transaksi yaitu transaksi nilai besar (wholesale) dan transaksi ritel.

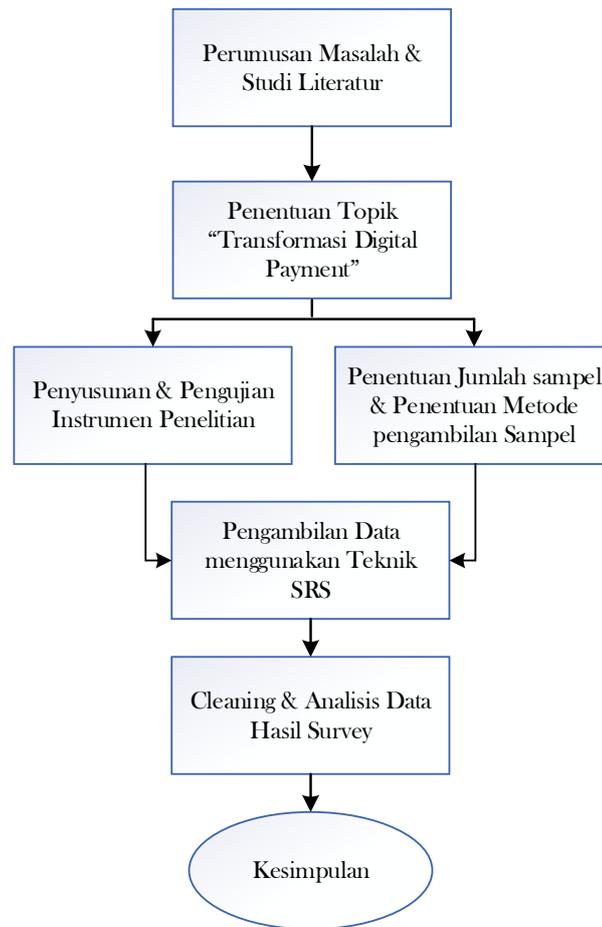
Transaksi nilai besar memiliki karakteristik transaksi yang bersifat penting dan segera (urgent), meliputi transaksi antar bank, transaksi di pasar keuangan atau transaksi dengan nilai ticket size $\geq 1M$. Infrastruktur yang digunakan untuk memproses aktivitas transaksi ini adalah Bank Indonesia Real Time Gross Settlement (BI-RTGS) dan Bank Indonesia Scripless Securities Settlement System (BI-SSSS). Sedangkan transaksi ritel meliputi transaksi antar individu dengan nilai ticket size $< 1M$ dengan karakteristik bernilai kecil dan relatif tinggi frekuensinya. Infrastruktur yang digunakan untuk memproses aktivitas transaksi ini adalah Sistem Kliring Nasional Bank Indonesia (SKNBI). (Rizkiyah et al.,

2021), sistem pembayaran non-tunai lainnya yang biasa disebut sebagai digital payment. Digital payment adalah sebuah cara pembayaran dengan menggunakan media elektronik. Seseorang bisa melakukan transaksi pembayaran dengan short message service (SMS), internet banking, mobile banking, ataupun dompet elektronik. Seiring dengan perkembangan teknologi, orang mulai beralih menggunakan digital payment dan perlahan meninggalkan sistem pembayaran tunai.

2. METODELOGI PENELITIAN

Data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data primer dengan jumlah populasi sebanyak > 1.2 juta jiwa. Data diambil melalui penentuan sampel dengan Slovin sebanyak 3.986 sampel dengan batas toleransi kesalahan 5%. Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif (Saputra., 2019).

Pada metode pengumpulan data yang dilakukan, teknik sampling yang digunakan juga merupakan teknik simple random sampling atau disebut juga sebagai teknik sampling acak sederhana. Menurut (Sugiyono., 2013) teknik simple random sampling adalah teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Dalam teknik sampling acak sederhana ini, perbedaan karakter yang mungkin ada pada setiap unsur atau elemen populasi tidak merupakan hal yang penting bagi rencana analisisnya



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Dalam angket tertutup yang dilakukan, instrumen menggunakan skala likert sebagai cara untuk mengukur sikap dan persepsi masyarakat Kota Batam. Skala likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam angket. Dalam skala likert, responden diminta untuk melengkapi kuisioner yang mengharuskan mereka untuk menunjukkan tingkat persetujuannya terhadap serangkaian pertanyaan. Bentuk skala likert yang digunakan terdiri dari 5 parameter penelitian dari skala terendah yaitu 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 Tidak Setuju, 3 = Netral, 4 = Setuju dan skala tertinggi yaitu 5 = Sangat Setuju.

Metode Pengolahan Data diuraikan sebagai berikut:

a. Penyusunan & Pengujian Instrumen

Dilakukan untuk memastikan bahwa parameter yang digunakan untuk mengukur persepsi masyarakat terhadap transformasi digital payment telah sesuai dan layak digunakan.

b. Mengumpulkan Data

Berdasarkan instrumen yang telah diuji, pengumpulan data dilakukan menggunakan SRS. Pada metode pengumpulan data yang dilakukan, teknik sampling yang digunakan juga merupakan teknik simple random sampling atau disebut juga sebagai teknik sampling acak sederhana. Dalam teknik sampling acak sederhana ini, perbedaan karakter yang mungkin ada pada setiap unsur atau elemen populasi tidak merupakan hal yang penting bagi rencana analisisnya. Misalnya, dalam populasi ada laki-laki dan perempuan, atau ada yang kaya dan yang miskin, dan perbedaan-perbedaan lainnya

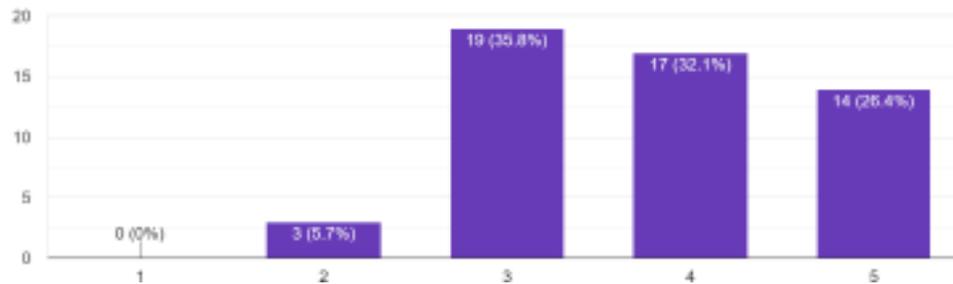
c. Mengolah Data

Pengolahan data dilakukan menggunakan metode penelitian akan diketahui hubungan yang signifikan antara variabel yang diteliti sehingga menghasilkan kesimpulan yang akan memperjelas gambaran mengenai objek yang diteliti. Tahap ini untuk mengolah data mentah dari data primer dan data sekunder melalui pemeriksaan, klasifikasi dan verifikasi data. Dan analisis yang dilakukan pada hasil data survey dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui persepsi masyarakat.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

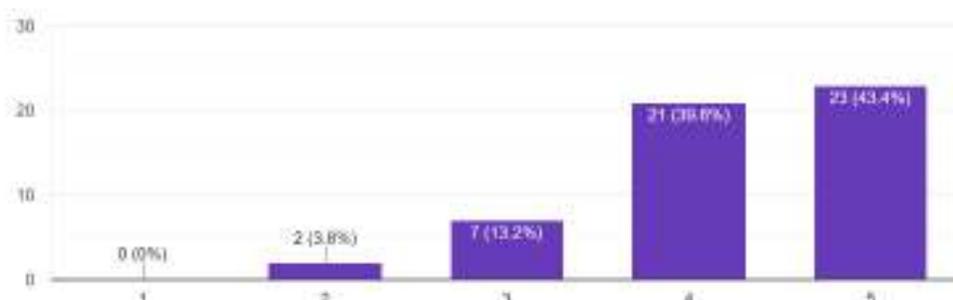
Pada penelitian kami tentang Pendapat Masyarakat Tentang Transformasi Cash Payment ke Digital Payment di Batam yang dilakukan dengan metode pengumpulan data angket tertutup menggunakan google form, diperoleh:

1. Sebanyak 54,7% dari 53 responden merupakan perempuan dan 45,3% lainnya merupakan laki-laki
2. Sebanyak 77,4% dari 53 responden berusia 17-25 tahun, 18,9% berusia lebih dari 25 tahun dan 3,7% lainnya berusia kurang dari 17 tahun
3. Sebanyak 88,7% dari 53 responden merupakan pengguna *e-wallet* seperti Ovo, Gopay, Dana dan *e-wallet* lainnya dan 11,3% lainnya tidak



Gambar 2. Tingkat penggunaan *e-wallet*

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 26,4% responden sering menggunakan *e-wallet* sebagai alat yang dinakan untuk transaksi pembayaran, sisanya dapat dikatakan relative sering menggunakannya.



Gambar 3. Tingkat efektivitas aplikasi *e-wallet*

Berdasarkan grafik di atas sebanyak 43.4% responden merasa bawasannya *e-wallet* dianggap efektif sebagai alat pembayaran digital/online. Selain itu, pembayaran secara

digital juga memberikan keamanan bagi pengguna karena dianggap lebih aman dan kemudahan dan kenyamanan tersebut juga didukung oleh aplikasi-aplikasi e-wallet yang tersedia memberikan banyak kemudahan pada pengguna-penggunanya dalam bertransaksi seperti proses transaksi yang lebih cepat dibanding menggunakan uang tunai, tersedianya bukti pembayaran dan kesalahan yang dapat diminimalisir dalam bertransaksi

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa tingkat kenyamanan dan kemudahan dalam penggunaan e-wallet cukup tinggi, yang berarti penggunaan digital payment atau e-wallet ini mudah dan nyaman digunakan dibanding pembayaran tunai. Kemudahan dan kenyamanan tersebut juga didukung oleh aplikasi-aplikasi e-wallet yang tersedia memberikan banyak kemudahan pada pengguna-penggunanya dalam bertransaksi seperti proses transaksi yang lebih cepat dibanding menggunakan uang tunai, tersedianya bukti pembayaran dan kesalahan yang dapat diminimalisir dalam bertransaksi. Selain efisiensi yang dapat dirasakan oleh pengguna, responden merasa bahwa aplikasi-aplikasi e-wallet yang ada juga aman untuk digunakan. Keuntungan-keuntungan yang diterima dalam penggunaan e-wallet membuat penggunanya merasa senang dengan kehadiran digital payment. Namun, tidak jarang juga ditemukan bahwa banyak pelaku usaha di Kota Batam belum menyediakan platform digital payment sebagai sarana pembayaran. Maka dari itu, mayoritas responden juga berharap pelaku-pelaku usaha yang ada di Kota Batam untuk mengikuti transformasi pembayaran cash payment ke digital payment dengan menyediakan platform digital payment sebagai sarana pembayaran.

REFERENSI

- Houston, D. D. (2019). Adopsi Penerimaan Digital Payment Pada Kalangan Milenial. *Medium*, 58-58
- Indonesia, B. (2019). Navigating the National Payment Systems in the Digital Era". *Indonesia Payment Systems Blueprint*.
- Indonesia, B. (2020). Sistem Pembayaran di Indonesia.
- Parmalee, P. I. (2004). Industry outlook. *Aviation Week and Space Technology (New York)*, 160(7), 11.
- Rizkiyah, K., Nurmayanti, L., Macdhy, R. D. N., & Yusuf, A. (2021). Pengaruh Digital Payment terhadap Perilaku Konsumen Pengguna Platform Digital Payment OVO. *Jurnal Ilmiah Manajemen*, 16(1), 107-126.
- Saputra, I. P. (2019). Analisis Efektivitas Penggunaan Digital Payment pada Mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan Sistem

Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia. *Jurnal Al-Qardh*,
4(1), 60-75. <https://doi.org/10.23971/jaq.v4i1.1442>