



---

## IMPLEMENTASI PEMANFAATAN DIGITAL PAYMENT (E-WALLET) PADA KALANGAN GENERASI Z

Jumawan<sup>1</sup>, Edy Susanto<sup>2</sup>, Ananda Sefita<sup>3</sup>, Puspita Ayu Maharani<sup>4</sup>, Suci Maharani<sup>5</sup>, Vira Febianti<sup>6</sup>, Muhammad Syah Naufaly<sup>7</sup>, Ridho Riyanto<sup>8</sup>

<sup>1</sup>Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

<sup>2</sup>Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

<sup>3</sup>Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

<sup>4</sup>Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

<sup>5</sup>Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

<sup>6</sup>Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

<sup>7</sup>Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

<sup>8</sup>Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

E-mail: [jumawan@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:jumawan@dsn.ubharajaya.ac.id)

---

### Article History:

Received: 08-05-2024

Revised :30-05-2024

Accepted:11-06-2024

### Keywords:

Pembayaran Digital,

Dompet Elektronik,

Generasi Z

**Abstract:** Penelitian ini meneliti bagaimana Generasi Z memanfaatkan e-wallet dalam aktivitas transaksi sehari-hari, persepsi mereka terhadap aspek keamanan dan kenyamanan, serta dampaknya terhadap pola konsumsi dan gaya hidup di era digital. Melalui pendekatan kualitatif berbasis studi pustaka, penelitian ini menemukan bahwa Generasi Z mengapresiasi kemudahan, kecepatan, keamanan, dan berbagai promo/diskon yang ditawarkan oleh e-wallet. Kemudahan penggunaan dan minat terhadap inovasi teknologi juga menjadi faktor penting dalam penerimaan e-wallet di kalangan Generasi Z.

---

© 2024 SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah

---

## PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, aktivitas sehari-hari telah menjadi jauh lebih mudah berkat kemajuan teknologi. Melalui perangkat genggam, kita dapat melakukan berbagai hal seperti menonton acara favorit yang terlewatkan, mengikuti berita terkini, berbelanja kebutuhan harian, memesan transportasi online, bersosialisasi melalui media sosial, hingga memesan makanan favorit tanpa harus keluar rumah. Transformasi digital dalam era revolusi industri 4.0 telah menghadirkan fenomena baru dalam gaya hidup masyarakat, di antaranya adalah pergeseran menuju masyarakat tanpa uang tunai (cashless society) yang merupakan tren yang tak terelakkan. Konsep ini bertujuan untuk

meningkatkan efisiensi di sektor keuangan melalui penerapan sistem pembayaran digital (Nawawi, 2020).

Sejak tahun 2014, Bank Sentral Indonesia telah menyelenggarakan serangkaian kegiatan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang sistem pembayaran elektronik di Indonesia. Pada tanggal 14 Agustus 2014, Bank Indonesia memulai kampanye Gerakan Nasional Non-Tunai (GNNT) dengan tujuan mengubah kebiasaan masyarakat dari menggunakan uang tunai menjadi sistem pembayaran elektronik. Acara ini merupakan langkah pertama dalam mendorong adopsi pembayaran non-tunai di Indonesia. Pada Oktober 2017, Bank Indonesia memperkenalkan uang elektronik (e-money) untuk pembayaran tol, yang merupakan perluasan dari inisiatif non-tunai. Kemudian, Bank Indonesia meluncurkan Gerbang Pembayaran Nasional (GPN) pada akhir 2017 untuk memastikan interkoneksi dan interoperabilitas kartu debit dalam sistem pembayaran. Pada 17 Agustus 2019, Bank Indonesia memperkenalkan QRIS (QR Code Indonesian Standard) sebagai cara untuk melakukan pembayaran digital menggunakan uang elektronik, dompet elektronik, atau aplikasi perbankan mobile. Inisiatif ini menunjukkan komitmen Bank Indonesia dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pembayaran non-tunai setelah peluncuran Gerakan Nasional Non-Tunai pada tahun 2014 (Simorangkir & Afgani, 2021).

Selain itu, teknologi keuangan (fintech) juga berkembang pesat dan mempengaruhi gaya hidup masyarakat dengan memberikan kemudahan dalam transaksi keuangan. Salah satu perkembangan terbaru adalah dompet elektronik (e-wallet), yang memanfaatkan internet untuk menyederhanakan pembayaran. E-wallet berfungsi sebagai alat penyimpanan dan pembayaran uang, memungkinkan transaksi online maupun offline hanya dengan menggunakan smartphone (Abas et al., 2022).

Anak muda jaman sekarang terlebihnya pada kalangan generasi z saat ini telah menganggap penggunaan smartphone sebagai kebiasaan sehari-hari. Generasi Z, yang terdiri dari individu yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an, tumbuh dalam era teknologi digital yang berkembang pesat. Mereka dikenal sebagai generasi yang terbiasa dengan teknologi dan internet sejak usia dini. Dibandingkan dengan generasi sebelumnya, Generasi Z cenderung lebih terbuka terhadap inovasi teknologi dan memiliki tingkat keterampilan digital yang tinggi.

Mereka sering melakukan transaksi digital dan Electronic Wallet (E-Wallet) dianggap sangat membantu, terutama bagi mahasiswa dalam melakukan berbagai aktivitas, seperti membeli pulsa, transfer uang, membayar tagihan seperti listrik, wifi, spp, dan lain-lain. Sistem pembayaran berbasis seluler banyak digunakan karena konsumen merasa metode ini memberikan keuntungan yang besar. Penggunaan e-wallet tidak hanya memudahkan dan mempercepat proses pembayaran, tetapi juga memberikan rasa nyaman dan keamanan kepada konsumen saat melakukan transaksi di mana saja dan kapan saja (Muhammad, 2023).

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan mengenai pergeseran menuju masyarakat tanpa uang tunai, pertumbuhan fintech, dan preferensi serta kebiasaan penggunaan teknologi digital oleh Generasi Z, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana Implementasi Pemanfaatan

Digital Payment (E-Wallet) pada Kalangan Generasi Z dalam konteks transaksi sehari-hari, persepsi terhadap keamanan dan kenyamanan, serta dampaknya terhadap gaya hidup dan pola konsumsi di era digital saat ini.

## **LANDASAN TEORI**

### **Digital Payment**

Pembayaran digital adalah teknologi yang memperkenalkan konsep baru kepada masyarakat tentang transaksi nontunai, yang secara signifikan lebih menguntungkan dan aman. Banyak orang mengasosiasikan pembayaran digital dengan dompet digital atau uang seluler yang bisa digunakan untuk berbagai transaksi. Dua jenis pembayaran elektronik yang paling umum, juga dikenal sebagai uang digital, adalah jaringan komputer dan sistem digital. Pembayaran digital dilakukan melalui perangkat digital, di mana pembayar dan penerima menggunakan metode digital untuk mentransfer dan menerima uang selama transaksi. Semua pembayaran digital dilakukan secara online (Kurniawan et al., 2023).

Digital payment adalah transaksi yang memanfaatkan media elektronik untuk mempermudah pembayaran, menggunakan server, aplikasi jaringan, dan akun virtual yang disebut uang digital. Sistem ini menggantikan metode pembayaran tunai dengan mata uang digital. Dengan fokus pada efisiensi, aksesibilitas, dan transparansi, digital payment menawarkan layanan elektronik yang menyimpan data alat pembayaran dan uang, memfasilitasi proses transaksi secara lebih praktis (Kurniawan et al., 2023).

### **E-Wallet**

Dompet digital atau E-Wallet adalah sebuah metode pembayaran berbasis server yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan dan menggunakan instrumen pembayaran elektronik seperti kartu atau uang elektronik secara online. Ini mirip dengan fungsi kartu kredit atau debit dalam melakukan transaksi, namun semua dilakukan melalui aplikasi elektronik di smartphone. Menurut definisi dari *The Economic Times*, dompet digital adalah akun prabayar yang dilindungi dengan kata sandi di mana pengguna dapat menyimpan uang untuk berbagai transaksi online seperti pembelian makanan, belanja online, atau pembelian tiket pesawat.

Salah satu cara lain untuk mengisi saldo e-wallet adalah dengan menghubungkan rekening bank ke akun e-wallet tersebut. Dengan demikian, e-wallet memfasilitasi transaksi dengan memungkinkan konsumen untuk melakukan pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai dalam jumlah besar secara langsung. Cukup dengan memiliki saldo dalam e-wallet yang terhubung dengan smartphone dan terkoneksi dengan jaringan internet, pembayaran dapat dilakukan dengan mudah (Kesuma & Nurbaiti, 2023).

### **GEN Z**

Menurut Gazali dalam Afista., et al (2024) para ahli Amerika mendefinisikan generasi Z sebagai individu yang lahir antara tahun 1996 hingga 2010. Generasi ini dikenal memiliki karakteristik yang menghargai keragaman, menginginkan perubahan sosial, gemar berbagi, dan berfokus pada pencapaian tujuan. Mahasiswa saat ini termasuk dalam generasi Z. Ciri khas lain dari generasi Z adalah ketergantungan mereka pada teknologi

dan perangkat elektronik. Generasi ini juga cenderung melakukan banyak hal secara online dan memanfaatkan teknologi yang tersedia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, khususnya jenis studi pustaka. Metode kualitatif dipandang sebagai metode penelitian naturalistik karena dilakukan dalam lingkungan alami. Pendekatan ini berakar pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk mempelajari subjek dalam konteks alami, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama, analisis data dilakukan secara induktif atau kualitatif, dan fokus penelitian lebih pada pemahaman makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2019).

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan analisis berbagai sumber seperti buku, literatur, catatan, laporan, dan data terkait masalah yang diteliti. Dengan menggunakan studi pustaka, informasi dan data dapat diperoleh dari berbagai materi yang ada di perpustakaan, seperti dokumen, buku, majalah, dan catatan sejarah. Sarwono (2006) dalam Kurniawati & Ariyani (2022) juga menekankan bahwa studi pustaka mencakup pengumpulan data dari referensi buku dan temuan penelitian sebelumnya yang relevan. Hal ini akan memberikan dasar teori yang kuat untuk topik penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Sebagai Alat Pembayaran Non-Tunai**

E-wallet merupakan salah satu bentuk financial technology yang membantu aktivitas keuangan dan menunjang kehidupan masyarakat dalam bertransaksi. Di Indonesia, terdapat lima platform e-wallet yang sering digunakan, yaitu OVO, Gopay, ShopeePay, Dana, dan LinkAja. Manfaat e-wallet sebagai metode transaksi digital dan alternatif pembayaran non-tunai meliputi peningkatan daya tarik konsumen serta efektivitas hasil usaha. Dalam sistem pembayaran non-tunai, transaksi dapat dilakukan tanpa kontak fisik antara penjual dan pembeli. Selain itu, kemudahan, kecepatan, dan keamanan dalam bertransaksi menjadi faktor utama yang mendorong penggunaan e-wallet (Pranurti & Basmantra, 2023).

Pembayaran non-tunai dengan menggunakan uang elektronik membuka peluang baru bagi pengguna untuk mengurangi penggunaan transaksi tunai. Secara umum, transaksi elektronik memungkinkan proses yang lebih cepat dan lebih nyaman dibandingkan dengan transaksi tunai, terutama untuk transaksi bernilai kecil. Selain itu, transaksi non-tunai lebih praktis, cepat, dan lebih ekonomis, serta menawarkan tingkat keamanan yang lebih tinggi baik bagi konsumen maupun pedagang (Natsir et al., 2023).

### **b. Mendapatkan Promo/Diskon Kalau Menggunakan Metode Pembayaran E-Wallet**

Salah satu faktor yang mempengaruhi minat generasi Z dalam menggunakan sistem pembayaran e-wallet adalah promosi. Promosi atau promo, sangat diminati oleh generasi Z dan menjadi daya tarik utama bagi mereka. Saat hendak membeli sesuatu, harga dan promo menjadi pertimbangan utama karena dapat membantu mereka menghemat pengeluaran (Nawawi, 2020).

Didukung oleh penelitian lainnya dalam Nawawi (2020) menyatakan bahwa ada tiga alasan utama mengapa generasi Z menggunakan e-wallet sebagai metode pembayaran yaitu adanya promo yang ditawarkan, kenyamanan bertransaksi, dan kemudahan penggunaan. Namun, untuk menarik minat lebih banyak orang untuk menggunakan e-wallet, penyedia layanan harus bekerja sama dengan berbagai merchant, sehingga promosi yang ditawarkan semakin menarik minat pengguna untuk berbelanja dengan e-wallet.

Salah satu contohnya adalah penggunaan ShopeePay untuk membeli kuota atau pulsa karena sering terdapat promo berupa diskon dan cashback. ShopeePay sangat aktif menawarkan berbagai program promo dan diskon, sehingga menarik banyak konsumen, terutama para ibu-ibu. Selain itu, ShopeePay bersifat multifungsi, tidak hanya digunakan untuk transaksi online melalui situs belanja Shopee, tetapi juga merupakan platform e-commerce terbesar dan terpopuler di Indonesia (Anjani et al., 2022).

Promo memang dapat memicu konsumen untuk berbelanja, tetapi dalam siklus perekonomian, merchant yang menawarkan promo harus siap menghadapi risiko penurunan keuntungan per produk. Namun, jika produk dibeli dalam skala besar, keuntungan akan tetap seimbang (Nawawi, 2020).

#### **c. Kemudahan Penggunaan Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet (Ease To Use)**

Kemudahan yang diberikan oleh e-wallet juga menjadi faktor penting dalam memengaruhi pilihan konsumen. Generasi Z cenderung memilih solusi yang sederhana dan cepat dalam menyelesaikan aktivitas. Dengan hanya menggunakan satu perangkat dan satu aplikasi, mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Salah satu kemudahan yang ditawarkan oleh e-wallet adalah tampilan aplikasi yang sederhana, memudahkan banyak pengguna untuk memahami cara penggunaannya (Anjani et al., 2022).

Kemudahan dalam bertransaksi juga merupakan salah satu keuntungan bagi konsumen yang memilih menggunakan e-wallet, seperti aplikasi DANA. Banyak orang yang cenderung lebih memilih menggunakan DANA untuk melakukan transfer uang dan pembayaran karena lebih praktis. Misalnya, dalam melakukan pembayaran belanjaan, cukup dengan melakukan pemindaian barcode tanpa perlu antri di kasir. Kemudahan yang ditawarkan oleh DANA menunjukkan bahwa penggunaannya mudah dipahami (Prameswari, 2021).

#### **d. Kenyamanan (Convenience)**

Generasi Z cenderung mengadopsi e-wallet karena kenyamanan yang ditawarkannya. Kemudahan penggunaan adalah faktor yang kuat dalam mempertahankan penggunaan jangka panjang suatu produk. Kenyamanan yang diberikan oleh e-wallet dapat mendorong konsumtifitas pengguna. Bertransaksi melalui e-wallet memberikan pengalaman positif dan memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai pembelian dengan mudah melalui aplikasi e-wallet pilihan mereka (Nawawi, 2020).

#### **e. Ingin Mencoba Teknologi Baru Yang Ditawarkan Terhadap Minat Penggunaan Dompot Digital**

Hasil penelitian kami menemukan bahwa keinginan untuk mencoba teknologi baru berpengaruh positif terhadap minat penggunaan dompet digital. Ini menunjukkan bahwa

ketertarikan individu untuk merasakan manfaat positif dari suatu alat dapat mempengaruhi minat mereka dalam menggunakan alat tersebut. Faktor-faktor seperti promosi (melalui iklan), pengalaman penggunaan yang dilihat dari teman, dan lainnya dapat menjadi pemicu keinginan untuk mencoba. Terkadang, keunikan teknologi baru di pasar juga menimbulkan rasa penasaran, terutama jika e-wallet tersebut memiliki banyak mitra yang menawarkan berbagai promosi menarik. Hal ini memicu niat mencoba dari konsumen (Prameswari, 2021).

## KESIMPULAN

Penelitian ini menggali implementasi pemanfaatan digital payment (e-wallet) pada kalangan Generasi Z dalam konteks transaksi sehari-hari, persepsi terhadap keamanan dan kenyamanan, serta dampaknya terhadap gaya hidup dan pola konsumsi di era digital. Temuan menunjukkan bahwa e-wallet telah menjadi salah satu alat pembayaran non-tunai yang populer di kalangan Generasi Z. Mereka mengapresiasi kemudahan, kecepatan, keamanan, serta promo/diskon yang ditawarkan oleh e-wallet. Kemudahan penggunaan, kenyamanan, dan minat untuk mencoba teknologi baru juga menjadi faktor penting dalam penggunaan e-wallet.

## DAFTAR REFERENSI

- Abas, N. I., Wardana, A. A., & Puspawati, D. (2022). Faktor Penggunaan E-Wallet Pada Generasi Milenial Di Area Solo Raya. *Manager: Jurnal Ilmu Manajemen*, 5(3), 262–269.
- Afista, T. L., Fuadina, A. L., Aldi, R., & Nofirda, F. A. (2024). Analisis Perilaku Konsumtif Gen-Z Terhadap Digital E-wallet DANA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3344–3350.
- Anjani, D. A. D., Misidawati, D. N. M. D. N., & Awali, H. A. H. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Z Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet. *Sahmiyya: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 124–134.
- Kesuma, P., & Nurbaiti, N. (2023). Minat Menggunakan E-Wallet Dana Di Kalangan Mahasiswa Di Kota Medan. *Jesya (Jurnal Ekonomi Dan Ekonomi Syariah)*, 6(1), 694–703.
- Kurniawan, E., Sardini, S., Wulandari, C. H., & Silalahi, P. R. (2023). Analisis Minat Penggunaan Digital Payment di Kota Medan. *Jurnal Manajemen Riset Inovasi*, 1(1), 234–247.
- Kurniawati, A., & Ariyani, N. (2022). Strategi Promosi Penjualan pada Marketplace Shopee. *PROPAGANDA*, 2(1), 65–79. <https://doi.org/10.37010/prop.v2i1.514>
- Muhammad, P. W. (2023). *Analisis Penggunaan E-Wallet Kalangan generasi Z di Yogyakarta dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia.
- Natsir, K., Bangun, N., Attan, M. B., & Landias, J. S. (2023). Penggunaan Qris Sebagai Alat Pembayaran Digital Untuk Meningkatkan Produktivitas Umkm. *Jurnal Serina Abdimas*, 1(3), 1154–1163.
- Nawawi, H. H. (2020). Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa. *Emik*, 3(2), 189–205.

- Prameswari, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Konsumen Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet (Studi Kasus Pada Mahasiswa UINSU Medan). *Al-Sharf: Jurnal Ekonomi Islam*, 2(2), 126–139.
- Pranurti, C. T., & Basmantra, I. N. (2023). Dompot Digital Sebagai Alat Alternatif Pembayaran Non-Tunai Pada Umkm Di Desa Padangsembian. *Kaibon Abhinaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 27–33.
- Simorangkir, Z. Z., & Afgani, K. F. (2021). The analysis on factors influencing the use of mobile payment system among generation Z in Bekasi city. *Advanced International Journal of Business, Entrepreneurship and SMEs*, 3(9), 334–348.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D*. ALFABETA.